

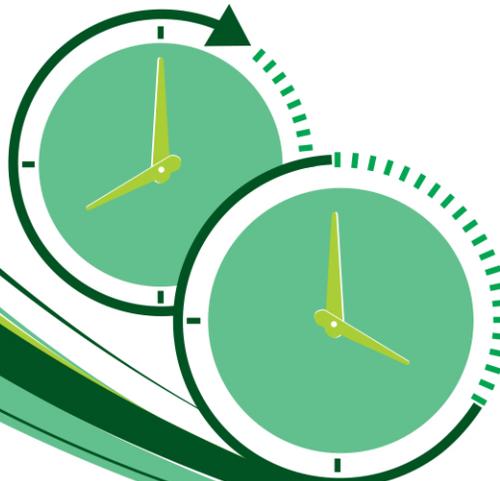


VICEMINISTERIO DE SERVICIOS TÉCNICOS Y PEDAGÓGICOS
PROCESO DE REVISIÓN Y ACTUALIZACIÓN CURRICULAR

Diseño Curricular del Área de Artes Visuales de la Modalidad en Artes Nivel Secundario Segundo Ciclo (4^{to.}, 5^{to.} y 6^{to.})

Mención Artes Plásticas
Mención Cine y Fotografía
Mención Multimedia
Mención Museo y Patrimonio Cultural

Versión Preliminar
Para Revisión y Retroalimentación



Santo Domingo, D.N., 2019

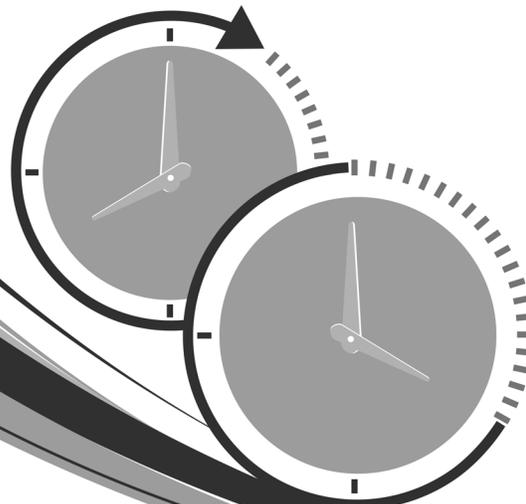


VICEMINISTERIO DE SERVICIOS TÉCNICOS Y PEDAGÓGICOS
PROCESO DE REVISIÓN Y ACTUALIZACIÓN CURRICULAR

Diseño Curricular del Área de Artes Visuales de la Modalidad en Artes Nivel Secundario Segundo Ciclo (4^{to.}, 5^{to.} y 6^{to.})

**Mención Artes Plásticas
Mención Cine y Fotografía
Mención Multimedia
Mención Museo y Patrimonio Cultural**

Versión Preliminar
Para Revisión y Retroalimentación



Santo Domingo, D.N., 2019



Autoridades

Danilo Medina Sánchez

Presidente de la República

Margarita Cedeño de Fernández

Vicepresidenta de la República

Antonio Peña Mirabal

Ministro de Educación

Denia Burgos

Viceministra de Servicios Técnicos y Pedagógicos

Rafael Darío Rodríguez Tavares

Viceministro Administrativo

Víctor R. Sánchez Jáquez

Viceministro de Planificación Educativa

Jorge Adarberto Martínez

Viceministro de Supervisión Educativa

Luis De León

Viceministro de Descentralización

Ramón Valerio

Viceministro de Certificación Docente

Miembros del Consejo Nacional de Educación

<i>No</i>	<i>Nombres</i>	<i>Representación</i>
1	Lic. Antonio Peña Mirabal	Ministro de Educación, Presidente C.N.E.
2	Lic. Denia Burgos	Viceministro de Servicios Técnicos y Pedagógicos
3	Lic. Rafael Darío Rodríguez Taveras	Viceministro Administrativo
4	Licda. Teresa Garcés Mateo	Consultor Jurídico MINERD, Secretario del CNE
5	Dr. Adarberto Martínez	Viceministro / Supervisión y Control de la Calidad de la Educación
6	Ing. Víctor Sánchez	Viceministro de Educación / Planificación
7	Dr. José R. Remigio García	Director General de Currículo
8	Lic. Yuri Rodríguez	Institutos descentralizados adscritos al MINERD / INABIMA
9	Dra. Emma Polanco	Universidad Autónoma de Santo Domingo (UASD)
10	Lic. Antonio Musa	Educación de Adultos/Educación Permanente (CENAPEC)
11	Arq. Eduardo Selman	Ministerio de Cultura y Comunicación
12	Lic. Alejandrina Germán	Ministerio de Educación Superior, Ciencia y Tecnología
13	Lic. Danilo Díaz	Ministerio de Deportes, Educación Física y Recreación
14	Dr. Julio A. Castaños Guzmán	Universidades Privadas /Rector de UNIBE
15	Lic. Rafael Ovalles	Instituto de Formación Técnico Profesional (INFOTEP)
16	Dr. César Dargam	CONEP
17	Lic. Etanislao Castillo	Sector Laboral
18	Dr. Héctor Quezada	Ministerio de Salud Pública y Asistencia Social
19	Sr. Samuel Conde	EDUCA
20	Mons. Dr. Ramón Benito Ángeles	Conferencia del Episcopado Dominicano
21	Lic. Pedro José Agüero	Iglesias cristianas no católicas
22	Licda. Kenia Xiomara Guante	Organización mayoritaria de los educadores
23	Srta. Samanta Ramona Suárez Hernández	Sector Estudiantil
24	Lic. Jaime Tolentino	APMAES
25	Rvda. Ana Julia Suriel	Colegio Católicos
26	Lic. Sebastiana Javier	Colegios Privados confesionales no católicos
27	Lic. Olga Espailat	Colegios Privados no confesionales.

Proceso de Cohesión y Ajustes al Diseño Curricular de la Modalidad en Artes Santo Domingo, D.N., 2019

Responsables del proceso:

José R. Remigio García Rodríguez, Director General de Currículo
Ydelsis Francisca Morel Jiménez, Directora General de Educación Secundaria
Fermín Alberto Cruz Miolán, Director de la Modalidad en Artes (DEMA).

Equipo de producción:

Glenny Bórquez Hernández, Coordinadora del proceso, Dirección General de Currículo.
Husmell Díaz, Técnico Docente Nacional Especialista en Teatro, Dirección de Educación Modalidad en Artes.
María del Carmen Rodríguez, Técnico Docente Nacional Especialista en Danza, Dirección de Educación Modalidad en Artes.
Anny Cruz, Técnico Docente Nacional Especialista en Danza, Dirección de Educación Modalidad en Artes.
Lucía Méndez, Técnico Docente Nacional Especialista en Artes Plásticas, Dirección de Educación Modalidad en Artes.
Marcia Guerrero y Emmanuel Peña, Técnico Docente Nacional Especialista en Cine y Fotografía, Dirección de Educación Modalidad en Artes.
Emmanuel Peña, Técnico Docente Nacional Especialista en Multimedia, Dirección de Educación Modalidad en Artes.
Helen Caesar Cruz, Técnico Docente Nacional Especialista en Música, Dirección de Educación Modalidad en Artes.
Ruahidy Lombert, Técnico Docente Nacional Especialista en Museo y Patrimonio Cultural, Dirección de Educación Modalidad en Artes.
Ruahidy Lombert, Marcia Guerrero y Lucía Méndez, Técnico Docente Nacional Especialista en Artes Aplicadas, Dirección de Educación Modalidad en Artes.

Colaboradores

Equipo de producción que colaboró en todas las áreas del arte. Trabajo interdisciplinar.

Javier Elena Morales, Dirección General de Currículo.
María Robles, Ministerio de Educación (MINERD).

Artes Plásticas

Manuel Toribio, Escuela Nacional de Artes Visuales (ENAV).
Carolina Sierra, Dirección de Educación Modalidad en Artes (DEMA)
Margarita Frías, Dirección de Educación Modalidad en Artes (DEMA)

Cine y fotografía

Emmanuel Abreu, Dirección de Educación Modalidad en Artes (DEMA).
Alexandra Fernández, Dirección de Educación Modalidad en Artes (DEMA)
Geivis Natera García, Cineasta.
Miguel Antonio Mariano Mora, Dirección de Educación Modalidad en Artes (DEMA)

Francisco N. Natera, Cineasta

Rosangela Mieses, Dirección de Educación Modalidad en Artes (DEMA)
Abel Rodríguez, Asistente de Dirección y profesor de cine de la UASD.
Estefani Hasbún Maggiolo, Directora de Arte

Multimedia

Kenny Flores, Dirección de Educación Modalidad en Artes (DEMA).
Ariel Morales, Dirección de Educación Modalidad en Artes (DEMA).
Frederick Cruz, Dirección de Educación Modalidad en Artes (DEMA).

Especialistas consultados

Andreína Jiménez, Dirección General de Currículo.
Freddy García, Dirección General de Currículo.
Generoso Polanco, Dirección General de Currículo.
Mariano Nine, Dirección General de Currículo.
Paula Disla, Ministerio de Cultura.
Ramón Castillo, Área de Educación Artística, Dirección General de Currículo.
Rogers Peralta, Área de Educación Artística, Dirección General de Currículo.
Ronald Félix, Área de Educación Artística, Dirección General de Currículo.

Artes Plásticas

Johan Jiménez, Escuela Nacional de Artes Visuales (ENAV).
Mirna Ledesma, Escuela Nacional de Artes Visuales (ENAV).
Luis José Aguavivas, Escuela Nacional de Artes Visuales (ENAV).

Cine y Fotografía

Yamil Orozco, Dirección de Educación Modalidad en Artes (DEMA).
Leo Silverio, Cineasta.

Coherencia y cuidado de la estructura curricular

José R. Remigio García Rodríguez, Director General de Currículo
Glenny Bórquez Hernández, Coordinadora Docente de la Dirección General de Currículo
Helen Caesar, Técnico Docente Nacional Especialista en Música de la Modalidad en Artes

Versión Preliminar para Revisión y Retroalimentación del Bachillerato en Artes Mención Artes Visuales, Cine y Fotografía y Multimedia. Santo Domingo, D.N., 2017

Dirección General de Currículo

Carmen Sánchez, Directora General
David Capellán, Director de la Revisión Curricular

Dirección General del Nivel Medio

Sobeyda Sánchez, Directora General de Educación Secundaria.

Equipo de la Modalidad en Artes

María Soledad Lockhart, Directora de la Modalidad en Artes.
Gilda Matos, Encargada Docente de la Gestión Pedagógica.
Werner Ramírez, Encargado Docente de Gestión Institucional.
Ruahidy Lombert, Encargado Docente.
Katherine Hernández, Encargada Docente de vinculación y pasantía.
Ana María Alcántara, Secretaria Ejecutiva de la Modalidad en Artes.
Ilianny De la Rosa, Encargada de la Modalidad en Artes.

Equipo de consultores para el diseño de asignaturas

Artes Visuales

Evelyn Lima Rivas
Fernando Rivas
Gilda Margarita Gross Bobadilla
Olga Roberts
Katherine Hernández Morales
Luis José Aguavivas Núñez
Lucía Méndez Rivas
Maya Oviedo
María de los Ángeles Legaña Ferra
María Soledad Lockhart Puchalt
Marcia Guerrero
Daniel Pizza

Dreaded Judith Pared Díaz
Werner A. Ramírez Sánchez

Cine y fotografía

Fénix Pérez Moya
Ninoska Moya R.
Carlos Mercado
Leonardo Rosario
Driade Judith Pared Díaz
Violeta Lockhart Guerrero
Juan José Tejada
Madelin Almonte Bruno.

Multimedia

Suany Rosario.
Driade Judith Pared Díaz
Juan José Tejada L.
Katherine Hernández M.
Amelia de León Roberts
Leonardo Rosario
Carolina Uribe
Pablo Sánchez
Kenny Flores Holguín
Lourdes J. Campos

Comisión Técnica Coordinadora General

David Arístides Capellán Ureña, Coordinador Técnico General

Rosalina Perdomo, Consultora Técnica

Sandra González Pons, Consultora Técnica

Margarita Heinsen, Consultora Técnica

Agradecimientos

Andrea Alcántara

José Florentino, revisión de redacción

Ayleem Betances Lee

Diseño y diagramación

Félix Rinaldi Gómez,

Unidad de Artes y Diagramación

Dirección General de Medios Educativos

Corrección de estilo

Por sus aportes a los diseños curriculares: Personal docente de los centros educativos de la Dirección de la Modalidad en Artes

Nombre del Centro	Distrito Educativo
Maestro Ramón Oviedo	01-03, Barahona
Pedro Henríquez Ureña	02-05, San Juan de la Maguana
Antonio Garabito Manuel	04-01, (Cambita)
Félix Peña	04-06, San Cristóbal (Haina)
El Buen Samaritano	05-04, (Hato Mayor)
Inmaculada Concepción	05-06, San Pedro de Macorís (Consuelo)
Pepe Álvarez	06-05, (La Vega)
Dr. José Francisco Peña Gómez	07-05 (San Francisco de Macorís)
Pastor Abajo	08-05, Santiago
Fabio Amable Mota	10-03, Sto. Dgo. Este (Los Minas)
Sabana Japón	10-02, Sto. Dgo. Norte (Sabana Perdida)
Eugenio María de Hostos	10-05, Sto. Dgo. Este (Boca Chica)
Manuel del Cabral	10-06, Sto. Dgo. Este (El Almirante)
Gerardo Jansen	12-01, Higüey
Centro de Excelencia Mercedes Bello	14-01, Nagua
Max Henríquez Ureña	15-01, Sto. Dgo. Oeste (Los Alcarrizos)
Santa Ana	15-02, Santo Domingo (Gualey)
Mauricio Báez	15-02, Santo Domingo (Villa Juana)
Centro de Excelencia República de Argentina	15-03, Santo Domingo (Zona Colonial)
Centro de Excelencia Salomé Ureña	15-03, Santo Domingo (Zona Colonial)
Juan Sánchez Ramírez	16-01, Cotuí
Padre Fantino	6-02, Juan Sánchez Ramírez (Fantino)
Ramón Agustín Corcino	16-06, Bonao
Félix Nova	17-03, (Bayaguana)

Presentación

Apreciada comunidad educativa:

Para el Ministerio de Educación es motivo de gran regocijo y satisfacción compartir con toda la comunidad educativa **el Diseño Curricular del Área de Visuales**, como parte del Proceso de Proceso de Cohesión y Ajustes al Diseño 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 Modalidad en Artes como oferta educativa 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 motivados con las artes como carrera profesional 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 la cultura, 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.

El proceso formativo de los estudiantes se orienta y se direcciona 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.

Antonio Peña Mirabal
Ministro de Educación

Introducción

Siendo las artes las protagonistas de promover cada vez, más y mejores oportunidades formativas para las y los adolescentes, que les permitan expandir al máximo todo su potencial, aumenta aún más el compromiso y la responsabilidad del Estado dominicano. La educación tiene como finalidad 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.

Desde el Nivel Secundario se persigue garantizar y continuar fortaleciendo la base cognitiva en valores, actitudinal y procedimental, que haga posible que los y las adolescentes puedan alcanzar las metas de aprendizaje previstas en el currículo, dando continuidad a los procesos que se han ido desarrollando en los niveles Inicial y Primario. Estos procesos van consolidando una plataforma para el desarrollo de competencias para la vida que propician el tránsito exitoso hacia otros tramos y niveles educativos superiores, en un contexto de diversidad de opciones formativas.

Desde este nivel se tiene la ineludible responsabilidad y el compromiso ético de crear todas las condiciones que sean necesarias para la promoción integral de los aprendizajes de los y las estudiantes, tomando en consideración sus necesidades, características, aspiraciones e intereses, a fin de que continúen desarrollando al máximo las Competencias Fundamentales planteadas en el currículo dominicano. Esto es especialmente significativo y necesario en un contexto en el que se tienen tantas expectativas sobre el aporte que hacen los jóvenes para la promoción del cambio y las transformaciones en todos los ámbitos de la vida.

El diseño del Nivel Secundario es el resultado del proceso de revisión y actualización curricular iniciado por mandato del Consejo Nacional de Educación en abril de 2011. Mediante la Ordenanza 02-2011 se instruyó realizar esta revisión partiendo de los Fundamentos del Currículo e incorporando avances y tendencias que operan en diversos órdenes, sin sustituir sus principios teóricos y metodológicos. Constituye una respuesta mediante la cual se procura asumir progresivamente el enfoque de competencias, en cumplimiento del mandato de la Política 3 del Plan Decenal de Educación 2008-2018. La asunción de este enfoque plantea retos importantes para la educación nacional y reafirma la intención de formar sujetos capaces de actuar de forma autónoma, con las habilidades para integrar conocimientos provenientes de diversidad de fuentes de información (científicas, académicas, escolares, populares) para responder a las demandas de los diversos contextos socioculturales.

El Pacto Nacional para la Reforma Educativa en la República Dominicana (2014-2030) plantea que 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”.

El Nivel Secundario ofrece opciones diversificadas para que, a partir de sus aptitudes, intereses, inclinaciones, posibilidades, y vocación los y las estudiantes puedan optar por las diferentes especialidades de las menciones de la **Modalidad en Artes**; todas ellas diseñadas como puentes sólidos en el desarrollo de competencias que ofrecen la oportunidad para incorporarse en el ejercicio profesional del campo del arte a la vez que favorece el acceso a continuar el proceso formativo, ya sea en el marco de la educación superior o en instituciones de estudios artísticos especializados nacionales o internacionales.

Desde la Modalidad en Artes la formación artística especializada es abordada como producción simbólica desde la dimensión social del hecho artístico a la luz de la relación que este posee con la historia y su contexto. Las posibilidades de vincular los distintos campos artísticos con otras áreas de conocimiento tales como la sociología, antropología, filosofía, comunicación, semiótica, literatura, etc., promueve reflexiones desde diferentes marcos teóricos y abre la posibilidad para la comprensión de los procesos culturales y la problematización de las producciones simbólicas.

En la primera parte del Diseño Curricular del Área de Visuales de la Modalidad en Artes se describen el perfil de egresado del alumno que culmina la Educación Secundaria en las menciones de **Artes Plásticas, Cine y Fotografía, Multimedia, Museo y Patrimonio Cultural**, el perfil del artista docente, los componentes del diseño curricular y las competencias de la mención. Esto conjuntamente con la segunda parte que plasma las asignaturas de la mención con su carga horaria y las mallas curriculares de cada asignatura, segmentada por años.

En consecuencia, quienes egresan de esta Modalidad en Artes, con la apropiación del perfil, las Competencias Fundamentales y las Competencias Laborales y Profesionales, asumen el compromiso personal de continuar profundizando en sus niveles de formación humana y académica a lo largo de toda su vida, fortaleciendo el cultivo de los valores humanos y sociales que les permitirán alcanzar sus metas, con la firmeza y la templanza que nuestro país necesita en un contexto de grandes desafíos, cambios y oportunidades.

Indice

I. PERFIL DEL EGRESADO	19
Perfil del egresado de la Mención Artes Plásticas	23
Perfil del egresado de la Mención Cine y Fotografía	23
Perfil del egresado de la Mención Multimedia	23
Perfil del egresado de la Mención Museo y Patrimonio cultural	24
II. PERFIL DEL ARTISTA-DOCENTE	25
III. COMPONENTES DEL DISEÑO CURRICULAR	35
Competencias Fundamentales	38
Los contenidos	39
Estrategias de enseñanza aprendizaje	41
Los medios y recursos para el aprendizaje	43
La evaluación de los aprendizajes	45
IV. ESTRATEGIAS DE PLANIFICACIÓN	49
V. DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO	55
Mención Artes Plásticas	57
Mención Cine y Fotografía	58
Mención Multimedia	59
Mención Museo y Patrimonio Cultural	60
VI. GESTIÓN DE CENTROS EDUCATIVOS EN LA MODALIDAD EN ARTES	63

VIII. MENCIÓN ARTES PLÁSTICAS	73
Dosificación Competencia Laboral Profesional MENCIÓN ARTES PLÁSTICAS	75
Asignaturas y carga horaria	81
Mallas curriculares Grado: 4to.	85
Mallas curriculares Grado: 5to.	101
Mallas curriculares Grado: 6to.	121
IX. MENCIÓN: CINE Y FOTOGRAFÍA	137
Dosificación Competencia Laboral Profesional MENCIÓN CINE Y FOTOGRAFÍA	139
Asignaturas y carga horaria	143
Mallas curriculares Grado: 4to	147
Mallas curriculares Grado: 5to	165
Mallas curriculares Grado: 6to	185
X. MENCIÓN: MULTIMEDIA	199
Dosificación Competencia Laboral Profesional MENCIÓN MULTIMEDIA	201
Asignaturas y carga horaria	205
Mallas curriculares Grado: 4to	209
Mallas curriculares Grado: 5to	227
Mallas curriculares Grado: 6to	243
XI. MENCIÓN MUSEO Y PATRIMONIO CULTURAL	257
Dosificación Competencia Laboral Profesional MENCIÓN MUSEO Y PATRIMONIO CULTURAL	259
Asignaturas y carga horaria	263
Mallas curriculares Grado: 4to	267
Mallas curriculares Grado: 5to	283
Mallas curriculares Grado: 6to	299
XII. BIBLIOGRAFÍA	319
Mención Artes Plásticas	321
Mención Cine y Fotografía	321
Mención Multimedia	322
Mención de Museos y Patrimonio Cultural	322

PRIMERA PARTE

I.PERFIL DEL EGRESADO

La Modalidad en Artes asume el perfil de la educación secundaria y complementa otros rasgos que reflejan sus aportes en la formación especializada del egresado.

El o la joven que finaliza la educación secundaria:

- Conoce y cuida responsablemente su cuerpo, practica adecuados hábitos de vida y de alimentación encaminados a promover su salud física, emocional y mental.
- Piensa de forma lógica, analítica y reflexiva, lo cual le permite asumir posturas coherentes y pertinentes.
- Piensa por sí mismo o sí misma, desarrolla su creatividad y los talentos que posee en el marco de los valores personales y sociales, a la vez que dialoga a través de diferentes manifestaciones artísticas.
- Evidencia habilidad para construir argumentos válidos utilizando métodos y técnicas de indagación y construcción del conocimiento conforme a la lógica del pensamiento científico, aplicado a las realidades en que se desenvuelve desde un compromiso ético.
- Se sitúa en capacidad de diálogo con otros contextos y busca soluciones a situaciones y problemas de la realidad con miras a elevar la calidad de vida de su comunidad y la sostenibilidad ambiental
- Decide su proyecto de vida y toma decisiones significativas ante los desafíos personales, familiares e institucionales con autonomía y asertividad.
- Asume el compromiso de aportar al logro de metas comunes para fomentar la convivencia democrática y la felicidad desde los contextos familiares, comunitarios y sociales en los que participa.
- Respeta y valora la diversidad de los seres vivos que habitan el planeta y asume un compromiso con la preservación continua del medio ambiente como patrimonio colectivo fundamental.
- Se reconoce como parte de la comunidad nacional y global y se pregunta con conciencia histórica sobre la calidad de la convivencia y el respeto en el medio social, económico, político y cultural, en función de lo cual asume en libertad un compromiso ciudadano, participativo y transformador con sentido de justicia, responsabilidad y solidaridad.
- Asume una actitud crítica frente a diversas herencias culturales, sean estas locales, nacionales o globales.
- Comunica sus ideas y sentimientos de manera eficaz en su lengua materna, en otros idiomas y códigos diversos, con sentido incluyente y en distintos escenarios de intervención utilizando diversas formas de expresión, herramientas y recursos.
- Valora y utiliza eficazmente las tecnologías para aprender y resolver problemas.

- Actúa con sentido de prevención y proactividad en situaciones imprevistas o ante la eventual ocurrencia de desastres.
- Se involucra voluntariamente en actividades recreativas y experimenta su tiempo libre como oportunidad para expandir las distintas dimensiones de su ser.
- Se valora y confía en sí mismo o sí misma, partiendo del reconocimiento de sus fortalezas y debilidades, y se relaciona con los y las demás respetando su dignidad, capacidades y sentimientos.
- Se reconoce como parte de un todo que lo trasciende, profundiza en el sentido de su existencia y, por tanto, promueve valores éticos, morales, sociales, culturales y espirituales de carácter universal que tienen por referente la Declaración Universal de los Derechos Humanos para el ejercicio de la ciudadanía.
- Preserva y cuida el medio ambiente poniendo en práctica los conceptos de reciclar, reusar y reducir.
- Planifica su proyecto de vida en íntima relación con sus intereses, posibilidades y sueños.

El egresado de la Modalidad en Artes

- Manifiesta creatividad en el proceso artístico recombina elementos tangibles, intangibles y tecnológicos que surgen desde el imaginario individual y colectivo.
- Sistematiza procedimientos y técnicas para lograr un propósito artístico determinado.
- Disfruta el proceso de producción y ejecución artística y a la vez es capaz de expresar un juicio crítico respecto a ésta.
- Es un ente sensible hacia el entorno que le rodea, dándole sentido a la calidad humana, la naturaleza, el legado histórico-cultural y las artes.
- Manifiesta en sus acciones, autogestión y autocrítica controlando sus pensamientos, emociones y motivaciones a través de estrategias personales para el desarrollo de proyectos artísticos.
- Diseña estrategias dentro del marco de gestión cultural para promover iniciativas y proyectos artísticos y socioculturales asociados al desarrollo de las industrias culturales y creativas y/o el mercado laboral.
- Comprende que su formación en la modalidad en artes lo prepara para insertarse en la sociedad y en el mercado laboral de manera activa, tomando en cuenta que los conocimientos se actualizan y cambian lo que implica asumir responsabilidad en la autoformación y la continuidad de los estudios.
- Asume un liderazgo colaborativo, incentivando el trabajo en equipo y compartiendo responsabilidades en diferentes acciones.

Perfil del egresado de la Mención en Artes Plásticas

El/la egresada de la Modalidad en Artes, Mención Artes Plásticas, podrá desempeñarse como:

- Ilustrador
- Práctico/a de técnicas pictóricas: paisajes, naturalezas muertas y retratos.
- Diseñador gráfico.
- Productor de imágenes tridimensionales.
- Labora en instituciones culturales, galerías de arte, trabajando como guía, ayudante en el montaje de exposiciones y talleres dirigidos a niños.
- Asistente de artistas-docentes de arte.
- Asistentes de decoradores de interiores.
- Asistente de fotógrafos.
- Asistente de escenógrafos.
- Asistente de artes gráficas.

Perfil del egresado de la Mención Cine y Fotografía

Los egresados de la Mención Cine y Fotografía podrán desempeñarse como:

- Fotógrafos.
- Asistente de dirección.
- Asistente en dirección de arte.
- Productor de sus propios proyectos audiovisuales.
- Editor de vídeos.

Perfil del egresado de la Mención Multimedia

Los egresados de la Modalidad en Artes, Mención Multimedia, podrán desempeñarse como:

- Técnico en diseño gráfico.
- Diseñador editorial.
- Manejador de contenido en redes sociales.
- Diseñador de páginas web.
- Ilustrador de personajes.
- Animación digital.
- Fotógrafo.
- Videógrafo.
- Editor de video.
- Editor de audio.

Los/las egresados/as de las menciones tienen las bases para continuar sus estudios superiores en academias artísticas especializadas y universidades nacionales y extranjeras.

Perfil del egresado de la Mención de Museo y Patrimonio Cultural

Al concluir sus estudios, el egresado de la Mención Museo y Patrimonio Cultural:

- Analiza críticamente factores y cuestiones propias del patrimonio y las prácticas culturales en su conjunto, en el contexto local, nacional e internacional.
- Utiliza sus conocimientos para proponer soluciones que den respuesta a las necesidades de su comunidad.
- Participa en prácticas relacionadas con el diseño de proyectos que contribuyen a la preservación y difusión del patrimonio cultural, tangibles e intangibles, a través de procedimientos metodológicos para contribuir en la dinámica sociocultural de su comunidad con una actitud innovadora.
- Genera ideas originales o soluciones nuevas empleando las capacidades de observación, análisis y crítica para desarrollar proyectos congruentes al patrimonio cultural de la República Dominicana, aplicando las nuevas tecnologías digitales y audiovisuales.
- Maneja los conceptos fundamentales para la realización de inventario, catalogación y realización de informes, a fin de auxiliar a especialistas de la conservación en archivos, bibliotecas, museos, fundaciones o centros culturales, pertenecientes a instituciones públicas y privadas.
- Participa en el diseño de campañas y programas de concientización y preservación del patrimonio cultural desde la investigación, la gestión y la promoción, asumiendo una actitud flexible y conciliadora ante los fenómenos culturales y artísticos tanto de la comunidad local, regional y nacional.
- Debate libre y racionalmente sobre sus propios valores y creencias, manifestando respeto y tolerancia sobre las opiniones de los demás.
- Pone de manifiesto su capacidad para hacer el trabajo de acuerdo con estándares de calidad establecidos, respetando y valorando las diferentes habilidades de cada uno de los miembros del equipo para lograr el mejor resultado.
- Valora de manera propositiva los bienes culturales como un hecho histórico compartido que permite la comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y el espacio, a la vez que desarrolla un sentido de identidad.

II. PERFIL DEL ARTISTA-DOCENTE

Si partimos de la base de que: "Un profesional es aquella persona que sabe explicar en teoría lo que en la práctica hace", entonces los artistas docentes llamados a cubrir plazas en la Modalidad en Artes deben ser profesionales competentes en cada una de sus áreas artísticas. La naturaleza del artista docente es primero artístico, luego pedagógico; porque está llamado ante todo a tener una conexión con su arte de manera directa, material, sensorial y psicológica de forma activa.

Los/las artistas docentes de la Modalidad en Artes:

A. Sobre el/la estudiante y su aprendizaje

Desarrollo de el/la estudiante

- Demuestran conocimiento y comprensión de la adolescencia como etapa de desarrollo.
- Colaboran con el autoconocimiento de cada estudiante y lo acompañan en sus retos de desarrollo y aprendizaje.
- Toman en cuenta la diversidad en los patrones de desarrollo y aprendizaje de los/las estudiantes en las dimensiones cognitiva, lingüística, social, emocional y física.
- Diseñan e implementan experiencias y situaciones de aprendizaje apropiadas a la etapa adolescente, tomando en cuenta la influencia de los contextos naturales, sociales y escolares en el desarrollo y aprendizaje de sus estudiantes.
- Identifican las aptitudes y los intereses de sus alumnos y de esta manera canalizar sus talentos en las diferentes áreas de especialización.

Diferencias en el aprendizaje

- Realizan adaptaciones y ajustes curriculares para responder a las diferencias individuales, a la diversidad cultural y a las particularidades de la comunidad escolar donde se encuentran.
- Diseñan ambientes y experiencias de aprendizajes significativos, inclusivos y holísticos que permiten a cada estudiante desarrollar las competencias propuestas en el currículo de su nivel, ciclo, grado, modalidad y subsistema.
- Diseñan actividades, aplican estrategias y utilizan recursos pertinentes a los y las adolescentes, involucrándolos/las activamente y ofreciéndoles oportunidades diversas según sus diferencias individuales y los diferentes estilos de aprendizaje.

Ambientes de aprendizaje

- Trabajan y colaboran con otros y otras para crear ambientes que fomentan el aprendizaje tanto individual como colaborativo.
- Promueven ambientes saludables que estimulan las interacciones sociales positivas, el compromiso con el aprendizaje y la automotivación de el/la estudiante.
- Propician ambientes que garantizan los derechos de los y las estudiantes, así como el cumplimiento de sus deberes.
- Brindar espacios y oportunidades a sus alumnos para que desarrollen su creatividad, independencia y autonomía en la creación.

B. Sobre el contenido curricular y su conocimiento

- Dominan la estructura conceptual de su área: conceptos, procedimientos, métodos de investigación, aplicaciones y sus relaciones con otros campos de conocimiento.
- Comprenden y aplican el diseño curricular: las competencias que se van a desarrollar, los conceptos, los procedimientos, las actitudes y los valores, así como los indicadores de logro de las competencias.
- Procuran mantenerse actualizados en su área de conocimiento a través de la investigación, combinando experiencias propias con informaciones y prácticas docentes y artísticas vigentes.

Desarrollo de habilidades y competencias

- Diseñan situaciones de aprendizaje que integran los conceptos, procedimientos y actitudes que componen la competencia para asegurar el desarrollo de la misma en los estudiantes.
- Integran las diferentes perspectivas de las áreas curriculares en el estudio de una situación para evitar la fragmentación del conocimiento y favorecer un aprendizaje holístico.
- Comprenden la naturaleza específica y la didáctica de su área o disciplina: principios y estrategias metodológicas que orienten la enseñanza de esta.
- Dominio teórico-práctico de la plástica que le permitan tener una guía eficaz, personalizada y objetiva de la enseñanza.
- Dominio de técnicas y formas de expresión pictórica y escultórica, de procesos creativos y procedimentales que le permiten estructurar y transferir su experiencia tanto en la obra propia como en el campo de la enseñanza.

Planificación

- Demuestran creatividad e innovación en sus planificaciones enfocando siempre los indicadores de logro, la selección de estrategias pertinentes, recursos variados y técnicas de evaluación acordes a la competencia que se quiere desarrollar.
- Diseñan situaciones de aprendizaje para generar en los y las estudiantes adolescentes motivación, curiosidad, preguntas, indagación y búsqueda de alternativas de solución a los problemas.
- Planifican tomando en cuenta la etapa de desarrollo de los y las adolescentes, sus experiencias y conocimientos previos, las condiciones y características del contexto y el diseño curricular vigente.
- Diseñan su planificación anual en coherencia con el Proyecto Educativo de su Centro (PEC) y a partir del Currículo Nacional.
- Planifican de forma pertinente de acuerdo con las orientaciones consignadas en el diseño curricular: a) Unidades de aprendizaje, b) Proyectos de investigación, c) Proyectos participativos de aula, d) Proyectos de intervención de aula.
- Diseñan planes diarios de clase en coherencia con la estrategia de planificación que implementan (Unidades de aprendizaje, Proyectos de investigación, Proyectos participativos de aula, Proyectos de intervención de aula).
- Planifican utilizando los medios virtuales disponibles en el centro y la comunidad.
- Aprovechan al máximo el horario establecido en el calendario escolar; proponen alternativas para la optimización y administración exitosa de este importante recurso.
- Tienen la capacidad de diseñar situaciones o estrategias que requieran un pensamiento divergente y convergente.

Estrategias de enseñanza y de aprendizaje

- Utilizan diversos métodos para explorar los conocimientos previos de cada estudiante, a la vez que van creando un clima de motivación y curiosidad.
- Facilitan la conexión y articulación de los conocimientos previos con los nuevos saberes utilizando estrategias y desarrollando actividades que involucran a el/la estudiante.
- Seleccionan, recrean y aplican estrategias metodológicas pertinentes para el desarrollo de las competencias, tales como Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), estudios de caso, aprendizaje por proyectos y otras.
- Promueven el trabajo colaborativo como estrategia de aprendizaje y de desarrollo de competencias.

Gestión del aprendizaje

- Desarrollan su planificación regulando su actuación a partir del análisis de lo que va sucediendo en el entorno de aprendizaje para asegurarse de alcanzar los logros esperados.
- Desarrollan las actividades de aprendizaje focalizando en todo momento las Competencias Fundamentales.
- Manejan adecuadamente las interacciones docente-estudiante y estudiante-estudiante y su influencia en el clima de la clase y el aprendizaje.
- Utilizan eficazmente diversos entornos de aprendizaje (aula, laboratorios, visitas guiadas, excursiones, etc.) en coherencia con su planificación didáctica y los intereses y necesidades de el/la estudiante adolescente.
- Planifican y desarrollan actividades simultáneas con diversas estrategias en variados entornos de aprendizaje que promueven la atención a la diversidad y a las necesidades especiales de sus estudiantes (atención individualizada) en coordinación con Orientación y Psicología.
- Realizan el seguimiento tutorial tomando en cuenta las necesidades y el estilo de aprendizaje de cada estudiante.
- Asesoran a sus estudiantes en la identificación de sus necesidades y estilos de aprendizaje y en la elaboración de un plan para gestionar su proceso de aprendizaje.
- Creatividad para motivar la exploración y experimentación, aspectos fundamentales en el desarrollo de la práctica artística.

Recursos

- Utilizan la realidad del entorno natural y sociocultural como primer recurso didáctico.
- Evalúan y seleccionan los recursos (en función de su planificación, las posibilidades del contexto y las características/intereses de sus estudiantes) más adecuados para desarrollar los procesos de enseñanza-aprendizaje y lograr el desarrollo de determinadas competencias.
- Elaboran recursos (en función de su planificación, las posibilidades del contexto y las características/intereses de sus estudiantes) para desarrollar los procesos de enseñanza-aprendizaje y lograr el desarrollo de determinadas competencias.
- Evalúan y desarrollan procesos de investigación-acción sobre el aprovechamiento y la pertinencia de los recursos utilizados en función de los resultados de aprendizaje de sus estudiantes.

- Planifican y realizan actividades didácticas que promueven en sus estudiantes el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como un recurso que favorece el aprendizaje individual y el trabajo cooperativo.
- Utilizan plataformas virtuales de aprendizaje adecuadas a las necesidades de sus estudiantes y a la naturaleza de la asignatura que se imparte, como parte integral de sus recursos didácticos.
- Diseñan materiales y recursos educativos utilizando las TIC.

Técnicas, instrumentos y tipos de evaluación

- Planifican el proceso de evaluación tomando en cuenta los actores que intervienen (autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación) de acuerdo a las orientaciones del currículo.
- Planifican el proceso de evaluación tomando en cuenta los distintos momentos del proceso (diagnóstica, formativa y sumativa).
- Evalúan seleccionando modalidades, técnicas e instrumentos que respondan a las características y necesidades especiales de sus estudiantes.
- Utilizan diferentes modalidades, técnicas e instrumentos de evaluación (observación, pruebas, portafolios, registro anecdótico, etc.) de acuerdo a la competencia que se quiere evaluar y sus indicadores de logro.
- Diseñan y aplican instrumentos que les permitan evaluar los niveles de desarrollo alcanzados por cada estudiante en determinadas competencias.
- Seleccionan los indicadores de logro adecuados para la evaluación de las competencias; diseñan y realizan actividades que permiten observar el nivel alcanzado para emitir juicios de valor sobre el grado de desarrollo de las competencias.
- Utilizan los resultados de la evaluación para reorientar su enseñanza y los aprendizajes de sus estudiantes, aprovechando los errores como oportunidades de aprendizaje.
- Las evaluaciones deben estar orientadas hacia los procesos y los resultados con elementos que requieren un producto audiovisual.

Investigación

- Diseñan e implementan proyectos de investigación-acción para mejorar debilidades y situaciones de su práctica educativa.

- Investigan y proponen innovaciones educativas para solucionar problemas y mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje en uno o varios centros, considerando factores asociados.
- Capacidad de investigación y transmisión de conocimientos en su área artística como en el desempeño docente, motivando con carácter lúdico, actitudes y comportamientos del ser humano ante las formas, a través de los códigos de expresiones plásticas que determinan los fundamentos del dibujo, la pintura, el grabado y la escultura.

C. Compromiso personal y profesional. Comunicación y lenguaje

- Expresan sus ideas, opiniones y sentimientos de manera efectiva y apropiada en su lengua materna de forma oral y escrita.
- Se comunican adecuadamente en una lengua extranjera (de forma oral y escrita) y pueden acceder a fuentes de información en esta lengua.
- Aprecian y promueven la diversidad cultural, étnica, económica y social de las poblaciones con las que trabajan, y manifiestan sensibilidad hacia las necesidades especiales de sus estudiantes.
- Modelan estrategias efectivas de comunicación y formulan preguntas que estimulan en el estudiantado el pensamiento crítico y creativo.
- Valoran las variadas formas en que las personas pueden comunicarse, y motivan a los/as estudiantes a desarrollar y utilizar diferentes maneras de comunicación.

Desarrollo profesional y prácticas éticas

- Manifiestan compromiso ético con los valores de la profesión docente, mostrando un alto nivel de interés por la ciencia y la cultura, así como con los más elevados valores de la convivencia, de la paz y la fraternidad.
- Valoran a las personas, respetan y aprecian a los/las estudiantes.
- Se sienten a gusto con la profesión elegida y con el compromiso ético de dar lo mejor de sí, para contribuir a la formación de seres humanos plenos e integrales en todas las dimensiones de su ser.
- Participan en experiencias y actividades de formación continua que responden a sus necesidades de desarrollo personal y profesional y a las del centro educativo en el que se desempeñan.

- Reflexionan de manera permanente, individual y colectiva, sobre su práctica profesional, así como sobre los resultados de aprendizaje que obtienen sus estudiantes, con el fin de mejorarlos.
- Registran y sistematizan sus reflexiones con el propósito de evaluar los resultados del proceso de enseñanza-aprendizaje, afianzar y enriquecer sus prácticas e innovar su desempeño.
- Utilizan con destreza las tecnologías de la información y la comunicación para mantenerse actualizados en la profesión y para participar con propiedad en grupos y redes de su interés profesional y social.
- Aplican las bases legales, los enfoques y las políticas curriculares del sistema educativo dominicano en su ejercicio docente.
- Modelan principios éticos que responden a la visión humanística, multicultural y de respeto a los valores y normas de una sociedad democrática para la promoción de una cultura de paz.
- Manejan adecuadamente sus emociones en su interacción con otros actores del proceso educativo.
- Evidencian un sentido de justicia en sus actuaciones cotidianas dentro y fuera del aula.
- Naturaleza artística en el proceder de frente al estudiantado, es decir, tener un discurso personal coherente con las enseñanzas que imparte y demostrar en sus acciones que el arte permea formas de actuar y pensar.

Liderazgo y colaboración

- Colaboran de forma activa en la construcción y puesta en práctica del proyecto educativo de su centro y se comprometen con el logro de sus metas.
- Participan activamente en la toma de decisiones y aportan a la consolidación de mejoras que impacten su centro educativo.
- Intercambian experiencias y construyen conocimientos al participar en comunidades de aprendizaje y de prácticas con otros colegas.
- Ejercen un liderazgo positivo en el aula, en el centro y su comunidad para potenciar sus posibilidades de contribuir con el aprendizaje y bienestar de sus estudiantes.
- Se relacionan de forma efectiva con el estudiantado y sus familias, así como con los/las colegas y equipos directivos del centro educativo.
- Integran a las familias y promueven su participación en el proceso educativo de sus hijos e hijas.

- Ejercen una ciudadanía activa y responsable y se comprometen con el desarrollo de su medio natural y social.
- Participan en grupos y asociaciones profesionales con miras al avance de la profesión docente.
- Sus habilidades de liderazgo han de estar sustentadas en actitudes como la tolerancia y la empatía.

III. COMPONENTES DEL DISEÑO CURRICULAR

La nueva estructura del diseño curricular del nivel secundario consta de los siguientes componentes: competencias, contenidos, estrategias de enseñanza y de aprendizaje, actividades, medios y recursos para el aprendizaje y orientaciones para la evaluación.

Uno de los cambios más importantes que el reciente Proceso de Revisión y Actualización Curricular introduce al currículo dominicano es la incorporación del enfoque de competencias. La incorporación de las competencias, además de expresar las intenciones educativas, permite enfatizar la movilización del conocimiento, la funcionalidad del aprendizaje para la integración de conocimientos de diversas fuentes en un contexto específico, dando así lugar a un aprendizaje significativo. La adopción de este enfoque realza y coloca en primer plano un conjunto de principios presentes en los *Fundamentos del Currículo*.

- **Aprendizaje significativo.** Aprender implica la construcción del conocimiento en función de referentes con sentido para la persona, a partir de lo cual transforma sus esquemas mentales para dar respuestas a las diferentes situaciones que se le presentan. La significatividad de los aprendizajes es psicológica, sociocultural y lógica.
- **Funcionalidad del aprendizaje.** El aprendizaje significativo implica la construcción y movilización del conocimiento y su aplicación en un determinado contexto para responder a una situación, resolver un problema o producir nuevas realidades. Implica, además, según Ausubel, los procesos que el individuo pone en juego para aprender: lo que ocurre en el aula cuando los estudiantes aprenden, la naturaleza de esos aprendizajes, las condiciones requeridas para aprender, sus resultados y su evaluación.

Hay dos aspectos importantes para que el estudiantado aprenda de manera significativa:

- o Que tenga conocimientos previos (conceptuales, procedimentales y actitudinales) organizados coherentemente.
- o Que el o la docente considere al estudiantado como el centro de la actividad escolar.
- **Integración de conocimientos.** El desempeño competente implica la integración de conceptos, procedimientos, actitudes y valores de distintas disciplinas partiendo de que el ser humano ve la realidad integrada, la articulación se facilita a partir de estrategias que vinculan diferentes áreas del conocimiento en torno a las competencias y situaciones de aprendizaje. Para facilitar dicha vinculación pueden emplearse y/o diseñarse diversas estrategias. Estrategias basadas en centros de interés, proyectos, problemas, casos, unidades de aprendizaje, entre otras, resultan útiles para fines de integración. La estrategia de proyectos es particularmente importante para garantizar la vinculación de las competencias y las diversas áreas curriculares.

Las competencias

En el presente diseño curricular **competencia** es:

La capacidad para actuar de manera eficaz y autónoma en contextos diversos movilizando de forma 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.

En la Modalidad en Artes, Segundo Ciclo del Nivel Secundario, el Diseño Curricular se estructura en función de tres tipos de competencias:

- a) Fundamentales b) Específicas c) Laborales Profesionales

Competencias fundamentales

Las **competencias fundamentales** expresan las intenciones educativas de mayor relevancia y significatividad. Son competencias transversales que permiten conectar de forma significativa todo el currículo. Son esenciales para el desarrollo pleno e integral del ser humano en sus distintas dimensiones, se sustentan en los principios de los derechos humanos y en los valores universales. Describen las capacidades necesarias para la realización de las individualidades del ser humano y para su adecuado aporte y participación en los procesos democráticos.

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, los subsistemas y las distintas áreas del currículo. No se refieren a contextos específicos. Se ejercitan en contextos diversos, aunque en los distintos escenarios de aplicación tienen características comunes.

Las competencias fundamentales del currículo dominicano son:

1. Competencia Ética y Ciudadana
2. Competencia Comunicativa
3. Competencia de Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
4. Competencia de Resolución de Problemas
5. Competencia Científica y Tecnológica
6. Competencia Ambiental y de la Salud
7. Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual

En las Bases de la Revisión y Actualización Curricular se incluye un apartado que fundamenta cada una de estas competencias: justifica su elección, las define de manera breve, indica sus componentes, enuncia criterios para su evaluación y describe los niveles de dominio. Estos niveles de dominio describen etapas sucesivas en el desarrollo de las competencias fundamentales.

Competencias específicas

Las competencias específicas corresponden a las áreas curriculares. Estas competencias 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.

Competencias Laborales Profesionales

Las Competencias Laborales Profesionales 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 Artes, así como en la formación laboral que incluyen los subsistemas de Educación de Personas Jóvenes y Adultas y Educación Especial.

Los contenidos

Los contenidos son mediadores de aprendizajes significativos. Son los conocimientos o saberes propios de las áreas curriculares a través de los cuales se concretan y desarrollan las competencias específicas.

Los 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.

Existen diversas maneras de clasificar los saberes. En este diseño curricular se clasifican en: informaciones sobre hechos, conceptos, procedimientos, valores y actitudes. Un concepto es la forma de representar ideas, situaciones, estructuras o procesos.

Por ejemplo, el concepto “aprendizaje significativo” es un concepto que se refiere al aprendizaje con sentido para las personas.

Las informaciones sobre hechos se refieren a situaciones, acontecimientos, procesos personales, naturales y/o sociales. Por ejemplo, las fechas de sucesos muy significativos, elementos de la biografía de héroes, heroínas y próceres de la Patria.

Los datos son informaciones sobre dimensiones o aspectos cambiantes de la realidad. Por ejemplo, las alturas de las montañas, los volúmenes de lluvia, las temperaturas, la cantidad de población que habita en un país.

Los procedimientos son un tipo de contenidos referidos a cómo hacer, es decir, estrategias de acción para transformar la realidad o para organizarse mejor. Son “modos de hacer” en y sobre la realidad. Han sido definidos como “un conjunto de acciones ordenadas, orientadas a alcanzar un propósito determinado”. Existen procedimientos de diversos tipos y de distintos grados de complejidad.

Son ejemplos de procedimientos atarse los cordones de los zapatos, lavarse los dientes, buscar una bibliografía, escribir una monografía, organizar el tiempo disponible para realizar determinada tarea, organizar el espacio disponible en el aula, el análisis, la síntesis, la creación. En todos los campos del saber y del hacer existen procedimientos. El empleo de buenos procedimientos permite utilizar más y mejores conceptos según las circunstancias e incluso construir otros nuevos, permite manipular información y datos con menor esfuerzo. De igual forma, el manejo de un mayor y más pertinente universo conceptual puede contribuir a emplear mejor los procedimientos y a crear otros, a integrar datos a sistemas de información y a retenerlos con mayor facilidad.

Los valores son las convicciones acerca de aquello que se considera deseable. Son principios de conducta que provocan determinadas actitudes. Por ejemplo, el respeto y amor a las personas mayores, a la Patria; el sentido de justicia, equidad, la apertura a la espiritualidad y a la trascendencia. Las actitudes se refieren a la disposición interna de las personas a juzgar favorable o desfavorablemente una situación, un hecho. Es una tendencia estable a comportarse de determinada manera. La solidaridad, la disposición al cambio, a la crítica y a la autocrítica, la búsqueda de la verdad son actitudes

Las actitudes se diferencian de las conductas en que se supone que están interiorizadas. Se pueden exhibir conductas automáticamente, porque se espera que se actúe de una determinada manera, mientras que una disposición interior difícilmente pueda ser manipulada. Es deseable que las conductas de las personas respondan a sus verdaderas actitudes interiores. Por eso hoy la educación no se limita a promover el desarrollo de conductas, sino que pretende la conformación de ciertas actitudes. Por otra parte, las actitudes pueden ser conscientes o inconscientes. Son conscientes cuando se puede razonar acerca de ellas.

Los *Fundamentos del Currículo* establecen y describen una serie de criterios para la selección y organización de los contenidos. Se recomienda tener presente la concepción de educación asumida, las características de las personas en las distintas edades y etapas de su desarrollo, la variedad, diversidad, flexibilidad, apertura y la articulación vertical y horizontal de los contenidos. Este diseño mantiene todos estos criterios, algunos con ligeras variaciones.

Dado que los contenidos son mediadores de aprendizajes significativos, el criterio fundamental para su selección es su posibilidad de aportar al desarrollo de las competencias. Una vez que se han seleccionado las competencias el siguiente paso es preguntarse qué contenidos (conceptuales, procedimentales y actitudinales) son necesarios para su desarrollo y en qué situaciones de aprendizaje se pueden desarrollar y evaluar su alcance.

La integración de los contenidos es otro de los criterios de organización planteados en los *Fundamentos del Currículo*. En este diseño la principal estrategia de integración es su organización alrededor de las competencias, ya que estas constituyen intenciones educativas cuyo desarrollo requiere la movilización de conceptos, procedimientos, actitudes (la vinculación efectiva entre teoría y práctica) y valores, así como la articulación de saberes de diversas fuentes disciplinares y populares.

Estrategias de enseñanza y aprendizaje

Las 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/diseñadas por el o la docente con intencionalidad pedagógica para apoyar el desarrollo de las competencias en el marco de las situaciones de aprendizaje. El desarrollo de las competencias en los estudiantes requiere de un o una docente capaz de modelar procesos y habilidades de pensamiento, curiosidad, actitud científica, objetividad, reflexividad, sistematicidad, creatividad, criticidad, etc.

De igual forma, el desarrollo de las competencias fundamentales requiere que las estrategias puedan ofrecer oportunidades para integrar las distintas áreas curriculares en el abordaje de las situaciones y/o problemas. Esta integración permite encontrar puntos de contacto o complementariedad entre las áreas de conocimiento a la hora de formular y responder preguntas sobre la realidad social y natural, de formular explicaciones o diseñar alternativas de solución a problemas planteados.

En un contexto curricular que busca el desarrollo de competencias en el estudiantado, el o la docente orientará toda estrategia, técnica o actividad a:

- La pertinencia, es decir, tener como punto de partida del proceso los intereses, saberes y tendencias presentes en el/la estudiante y que al mismo tiempo estos correspondan con las necesidades de su desarrollo personal-social, y de la propuesta del currículo.
- Fomentar la integración del medio social en la enseñanza de las artes visuales hasta convertirla en algo propio, aplicable y significativo que trascienda su entorno.
- Desarrollar la creatividad a fin de potenciar el pensamiento abstracto y divergente, la lógica, la experimentación y la resolución de problemas.
- Crear ambientes educativos basados en el apoyo mutuo, respeto, colaboración, comunicación y diálogo entre los actores para lograr así el aprendizaje colaborativo.
- Establecer criterios de calidad claros para que el estudiante pueda evaluar en forma continua y autónoma su proceso de aprendizaje y desarrollo.

- Crear un clima afectivo que haga posible el desarrollo humano y el pensamiento reflexivo y crítico, es decir, un clima de libertad, tolerancia y cuidado, en el que los y las estudiantes experimenten que el/la docente se ocupa por entender y atender las necesidades del desarrollo de su pensamiento y el proceso de su desarrollo humano.

Las estrategias son efectivas en la medida en que promuevan en el o la estudiante:

Aprendizaje significativo

- Relaciona el estudio con sus necesidades e intereses.
- Establece propósitos y se involucra afectivamente.
- Trabaja a un nivel apropiado para su desarrollo y estilos de aprendizaje.
- Desarrolla competencias en la ejecución instrumental.

Actividad constructiva

- Lleva a cabo procesos cognitivos y corporales que propician la creación de ideas y habilidades artísticas.

Reflexión

- Ejercita sus habilidades de pensamiento.
- Planifica y supervisa su proceso de estudio y aprendizaje.
- Autoevalúa los resultados de su aprendizaje.

Colaboración en las artes visuales

- Intercambia e incorpora nuevas informaciones y aprendizajes.
- Coordina sus metas y acciones con las de los otros.
- Reconoce la participación de sus iguales en su formación.
- Reconoce sus funciones y las de otros en los proyectos artísticos.
- Se compromete en el cumplimiento de los comportamientos, actitudes y valores necesarios referentes a la práctica artística.
- Articula ideas para el logro de un propósito común en proyectos de arte en diversos contextos.

Proactividad y autonomía

- Desarrolla competencias y habilidades.
- Supera la pasividad frente a la realidad.
- Transforma o domina un aspecto de la realidad.
- Acciona efectivamente ante los imprevistos.

Los medios y recursos para el aprendizaje

Desde un enfoque de educación por competencias, que tome en cuenta la realidad histórico-cultural, las necesidades de autonomía cognitiva y las aspiraciones vocacionales de las y los jóvenes dominicanos/as, es necesario definir los apoyos y medios que sustentan el proceso de formación. De esta forma, los recursos de aprendizaje se definen como instrumentos, productos y materiales auxiliares que, al ser utilizados durante las situaciones didácticas, favorecen el desarrollo de las Competencias Fundamentales y Específicas asumidas desde cada asignatura o área curricular del Nivel Secundario.

De acuerdo con sus características evolutivas, los y las estudiantes del Nivel Secundario están constantemente haciendo uso de su capacidad crítica, reflexionando, analizando las informaciones que perciben de la realidad, con la finalidad de interpretarlas, transformarlas y conectarlas con las diferentes áreas del saber humano. Por esta razón, en el Nivel Secundario se potencia la enseñanza de las asignaturas desde una perspectiva particular, pero a la vez globalizadora, integral y significativa que permita al estudiantado aprender con sentido sobre las ciencias, su cultura y su contexto, brindando herramientas para que estos y estas se expresen y argumenten adecuadamente; potencializando en ellos y ellas el análisis de situaciones, la resolución de problemas y la valoración de los posibles desafíos de su futuro profesional.

Para esto, las situaciones de aprendizaje deben plantearse secuencialmente y con pertinencia, promoviendo el uso de recursos de aprendizaje que faciliten el desarrollo progresivo de las Competencias Fundamentales y Laborales Profesionales establecidas para desarrollarse en la Modalidad en Artes, Área de Artes Visuales. Estos recursos deben apoyar el proceso de aprendizaje, enriquecer la experiencia sensorial de los y las estudiantes, estimular la imaginación, el pensamiento creativo, crítico y reflexivo, al tiempo de favorecer la transferencia del conocimiento de lo simple a lo complejo, de lo concreto a lo abstracto y viceversa.

Es fundamental que la elección de los recursos se realice atendiendo a las características específicas del proceso de enseñanza y de aprendizaje de las artes visuales y especialmente a las características del contexto.

Se recomienda el uso de recursos didácticos y lúdicos diversos, material gráfico impreso o digital para facilitar la enseñanza de las artes visuales, la creación de guiones, libros de arte y

fotografía, entre otros. El/la docente debe concebir que, para la enseñanza de las artes, utiliza cualquier recurso que se pueda adaptar a los fines del desarrollo de competencias artísticas de los/las estudiantes.

Otro aspecto a considerar es la selección y organización de los espacios. Es necesario tomar en cuenta que el espacio y el uso de los recursos afecta en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Los espacios deben ser seleccionados, equipados y organizados tomando como criterio las características y condiciones requeridas para la realización cinematográfica, la fotografía, la pintura, dibujo, y multimedia, así como también la necesidad de traslado en prácticas y visitas de museo y patrimonio.

Dadas las características de la población estudiantil, son particularmente efectivos los recursos de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en sus distintos formatos y aplicaciones. Su sugiere sacar provecho de las diferentes plataformas digitales, programa de redacción de guion aplicaciones móviles, páginas webs, bibliotecas virtuales, ambientes lúdicos virtuales, redes sociales y dispositivos móviles.

De esta forma los/las estudiantes podrán desarrollar destrezas, conectar con diferentes periodos históricos, realizar producciones, además de registrar sus avances expresivos, visionar su ejecución y conectar con las oportunidades que el mundo artístico actual local e internacional ofrece.

A continuación, una lista de recursos indispensables para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje en el área de las artes visuales:

- Cámara fotográfica tipo reflex
- Maleta de luces para cine y fotografía
- Estudio de fotografía
- Estudio de cine
- Laboratorio para edición
- Cámara de cine
- Proyector o televisor
- Sillas sin brazos
- Mesas de dibujo
- Caballetes
- Taburetes altos para escultura
- Mesas largas de taller
- Prensas para grabado
- Planchas de plywood para soportes de dibujo
- Estantería para almacenaje de los materiales de pintura, grabado y dibujo.
- Archivo o armario para almacenar
- Computadora portátil o de escritorio
- Acceso a internet.

La evaluación de los aprendizajes

En un currículo basado en el desarrollo de competencias, la evaluación es una guía para los actores del proceso educativo que posibilita determinar la eficacia de la enseñanza y la calidad de los aprendizajes. El fin último de la evaluación en este currículo es promover aprendizajes en función de las Competencias Fundamentales.

Lo que se enseña y se aprende tiene la finalidad de ser practicado en situaciones de la vida real. Siendo las competencias un conjunto complejo de aprendizajes, requieren de un proceso evaluativo riguroso y sistemático. Las pruebas de lápiz y papel, por ejemplo, siguen siendo válidas, pero no son suficientes para evaluar todos los aprendizajes que integrados han de convertirse en competencias para la vida. Los cuadernos y trabajos de los/las estudiantes también siguen siendo instrumentos adecuados para evaluar el proceso de aprendizaje y sus productos, siempre y cuando la retroalimentación del/la docente oriente la marcha hacia el dominio de las competencias.

Evaluar el desarrollo de las competencias supone usar instrumentos y medios diversos acordes a la competencia que se pretende evaluar y en contextos similares a las situaciones reales que vivirá el/la estudiante. No se trata solo de evaluar conceptos y hechos, sino también procedimientos y actitudes que integrados constituyen la competencia. Esto supone de parte del/la docente ser crítico/a de los métodos, de las estrategias, técnicas e instrumentos hasta ahora utilizados, pero también supone ser abierto y creativo para incorporar otras formas de evaluar acordes al nuevo currículo, en el contexto de las distintas situaciones de aprendizaje.

Las competencias del/la docente se pondrán de manifiesto no solo en su forma de enseñar, sino también en su manera de evaluar, ya que ambas tienen que estar en concordancia. De hecho, la forma en que el/la docente evalúa condiciona el modo como el/la estudiante busca aprender. En este sentido es interesante notar que algunas estrategias de aprendizaje pueden ser también estrategias de evaluación y viceversa: cualquier actividad de evaluación es a la vez una actividad de aprendizaje.

La evaluación persigue identificar lo que el/la estudiante ha logrado y lo que le falta por lograr. Algunas de las técnicas e instrumentos de evaluación que se sugieren en un currículo del área de artes visuales orientado al desarrollo de competencias son:

Técnicas:

- Simulaciones
- Estudios de casos
- Cambio de roles
- Observación de los aprendizajes
- Puestas en común
- Intercambios orales
- Resolución de problemas
- Casos para resolver
- Pruebas situacionales

Instrumentos:

- Rúbricas
- Fichas de observación
- Escala estimativa
- Registro anecdótico
- Portafolios
- Diarios reflexivos de clase
- Registros digitales auditivo o audiovisual.

La evaluación es continua, es decir, no debe darse ruptura durante el proceso enseñanza-aprendizaje. Esta genera información que permite a los docentes valorar el desempeño de los aprendizajes de los estudiantes y la pertinencia de los elementos que intervienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje, para tomar decisiones que puedan encaminarse mejor hacia el dominio de las competencias. Por esto cada unidad o proyecto que se inicia considerar la evaluación de acuerdo a sus funciones: diagnóstica, formativa y sumativa.

Tipos de evaluaciones	Evaluaciones	Descripción
Según sus funciones	Diagnóstica	Tiene como propósito conocer el estado inicial de los/las estudiantes. Para que el docente pueda realizar los ajustes necesarios para su planificación.
	Formativa	Permite la retroalimentación a el/la estudiante para que reoriente la marcha de su aprendizaje si fuera necesario, realizando los ajustes de lugar.
	Sumativa	Es la que se aplica al final de la intervención pedagógica, y su función es determinar hasta qué grado se ha alcanzado de los aprendizajes.
Según los actores que participan.	Autoevaluación	Cada estudiante valora sus logros, fortalezas y debilidades.
	Coevaluación	Los pares estudiantes participan en el establecimiento y valoración de los aprendizajes logrados.
	Heteroevaluación	La realiza el/la docente respecto del trabajo, actuación, rendimiento del estudiante.

La evaluación formativa permite la retroalimentación a los estudiantes para que se reoriente la marcha de su aprendizaje, realizando los ajustes necesarios de lugar. Se realiza de forma continua y en determinados momentos del proceso, después de terminar con segmentos significativos de este. Su finalidad es identificar los logros o fortalezas y las debilidades que pudieran ser utilizadas como referencia para la retroalimentación. Esta evaluación es el parámetro a partir del cual se diseñan las actividades con que se construirá la recursividad del proceso pedagógico.

La reflexión del estudiante sobre su propio proceso conlleva a descubrir la lógica de su error para poder rectificarlo e incidir en la mejora del mismo. El error constructivo es una oportunidad para propiciar la reflexión como proceso de metacognición tanto del estudiante como del docente.

La metacognición se refiere al proceso mediante el cual quien aprende reflexiona sobre su propio proceso para juzgar su desempeño, el dominio de los conceptos y la forma en que los ha aprendido y aplicado. Es ir sobre el proceso y el producto de su ejecución y sus propias actitudes. La metacognición implica el control voluntario o autorregulado de los procesos de aprendizaje.

La evaluación también es participativa, reflexiva y crítica. Todos los que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje tienen la oportunidad de valorar los aprendizajes: las madres y padres, los/las docentes, los/las compañeros/as y sobre todo el/la propio/a estudiante.

Indicadores de Logro

Para evaluar el alcance de las Competencias Laborales Profesionales se establecen Indicadores de Logro. Estos permiten determinar si se han logrado los aprendizajes en las asignaturas o desarrollo de las competencias laborales profesionales de la mención. Los indicadores caracterizan la competencia y se refieren a sus aspectos claves. Ellos son pistas, señales, rasgos de la competencia que evidencian el dominio de la misma y su manifestación en un contexto determinado. Dependiendo de su nivel de concreción y el énfasis del conocimiento, los indicadores de logro pueden referirse específicamente a contenidos conceptuales, procedimentales o actitudinales; se pueden referir también a una combinación de algunos de ellos, o a los tres integrados. Las actividades e instrumentos de evaluación estarán estrechamente relacionados con esos indicadores de logro.

Ejemplo 1:

Competencia Laboral Profesional de la Mención Artes Plásticas

Crea productos artísticos aplicando elementos formales del lenguaje plástico-visual socialmente contextualizados que en la práctica implica una experiencia lúdica y estética en el proceso creación de la obra, haciendo uso de técnicas y materiales diversos que en plástica potencian saberes integrales significativos, creatividad e imaginación como resultado de un análisis crítico reflexivo y el reconocimiento de lo tangible y lo intangible.

Indicadores de Logro

- Aplica los fundamentos del color en la construcción de sus pinturas.
- Crea obras pictóricas aplicando leyes compositivas tomando como referente modelos del natural, implicando una experiencia lúdica.
- Muestra en la obra artística los efectos de la luz y el color logrando representar el volumen de los cuerpos.

IV. ESTRATEGIAS DE PLANIFICACIÓN

LA PLANIFICACIÓN

La planificación concreta el diseño curricular de la Modalidad en Artes; implica el proceso de trabajo sistemático del educador o educadora de este nivel para organizar la intervención pedagógica, de manera que permita favorecer los aprendizajes significativos de los estudiantes mediante la participación de estos. En la planificación se articulan una serie de elementos, tales como la situación de aprendizajes (depende de la estrategia de planificación), las competencias, los contenidos, secuencia de las actividades que se realizarán, los indicadores de logro, las estrategias, los recursos a ser utilizados, así como las técnicas de evaluación.

Dentro de las acciones propias de la planificación está la de realizar un diagnóstico al iniciar el año escolar que incluya identificar los conocimientos, las necesidades (habilidades y destrezas físicas, de pensamiento, sociales y comunicativas), fortalezas de los estudiantes, aspectos relevantes de su familia, del contexto donde viven y donde se desarrollará el trabajo pedagógico. También al inicio de cada planificación o actividad se debe partir de una exploración diagnóstica de los conocimientos previos e intereses individuales y grupales.

Criterios para tomar en cuenta a la hora de planificar la intervención pedagógica:

- **Coherencia:** responde a los fundamentos, principios pedagógicos y los diferentes elementos de la planificación.
- **Flexibilidad:** las prácticas deben ser apropiadas al desarrollo y características de los estudiantes, como son: ritmos, estilos de conocimiento previo, al tiempo que se consideran sus necesidades generales o particulares, intereses talentos, y su contexto.
- **Apertura:** se deben aprovechar las oportunidades de aprendizaje que surgen al interior de un grupo, para modificar la planificación, tomando en cuenta el desarrollo de las competencias de las/los estudiantes. Igualmente, se deben incorporar las experiencias y situaciones de aprendizaje, así como materiales propios de la cultura y el folklore que caracterizan cada contexto educativo.
- **Continuidad y progresión:** se debe proporcionar a los y las estudiantes la oportunidad de aproximarse al conocimiento, considerando los ritmos y estilos de aprendizaje, desde diferentes situaciones de aprendizaje, secuencias de actividades, estrategias, recursos, entre otros. Esto promueve el desarrollo progresivo de las competencias y permite una atención adecuada a la diversidad.
- **Equilibrio:** favorece el desarrollo de las diferentes competencias y en los diferentes tipos contenidos para evitar enfatizar en unos más que en otros. Así como de tipos, momentos y espacios en que se desarrollan las actividades, cuidando la cantidad, variedad y tipo de recursos de aprendizaje.

- **Contextualización:** favorece el diseño de planificaciones a partir de la realidad natural, social, cultural de los educandos, sus familias y sus comunidades.

Estrategias de planificación

Existe una diversidad de estrategias de planificación, por lo que los educadores y las educadoras pueden seleccionar la que mejor se ajuste, según las características e intereses de los y las estudiantes.

En el marco de la inclusión en relación con los adolescentes con necesidades educativas especiales, asociados o no a una discapacidad, se debe contar con las adaptaciones curriculares necesarias, en coherencia con los criterios anteriores.

Las situaciones de aprendizaje

Las situaciones de aprendizaje son condiciones, circunstancias, temas, problemas o escenarios reales o ficticios, que se vinculan a intereses o al contexto de las/los estudiantes. Esta estrategia ofrece oportunidad para la organización del proceso enseñanza aprendizaje y la elaboración de secuencias de actividades que favorecen la construcción de conocimientos significativos y el desarrollo de competencias de los estudiantes.

Las situaciones de aprendizaje contribuyen tanto a la planificación como los procesos de evaluación de los aprendizajes. Mantienen una coherencia con las estrategias de planificación, ya que estas contienen o consisten en una situación a partir de la cual se organiza la intervención pedagógica para el desarrollo de los aprendizajes.

Las situaciones de aprendizaje son planteadas por el educador o la educadora, tomando en cuenta los intereses, necesidades, el contexto inmediato, la cotidianidad de los estudiantes, así como problemas e interrogantes identificados por el grupo.

La secuencia didáctica

La secuencia didáctica es una selección de acciones y procedimientos concatenados entre sí, organizadas en progresivos niveles de complejidad de los contenidos aprender y las competencias a desarrollar, sigue un orden lógico, la experiencias y conocimientos previos para favorecer el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Unidades de aprendizaje

Las unidades de aprendizaje son una estrategia de planificación que parte de una situación de aprendizaje real o ficticia, la cual puede ser sugerida por el docente o por las/los estudiantes. Es responsabilidad del docente organizar la intervención pedagógica, redactando los elementos de la planificación, considerando los criterios establecidos.

Tanto la situación de aprendizaje como las secuencias de actividades deben favorecer a la curiosidad, el descubrimiento de nuevos conocimientos, a la resolución de problemas, movilizandolos conocimientos, procedimientos, valores y actitudes en situaciones auténticas. Es importante que los y las estudiantes asuman un rol activo en todo momento, se sientan desafiados a conocer, hacer y experimentar. De igual manera debe propiciarse el trabajo en equipo.

Al planificar las unidades de aprendizaje se consideran los elementos: situaciones de aprendizaje, competencias específicas, los contenidos, las estrategias, las secuencias de actividades, los recursos que se utilizarán y la evaluación. Esta estrategia de planificación es pertinente para el Segundo Ciclo del Nivel Secundario. La duración de la planificación varía según el interés del grupo, oscilando entre una o dos semanas.

Proyectos de artes

Los proyectos organizan los procesos de enseñanza y de aprendizaje mediante el abordaje de situaciones problemáticas, o temas de interés de las/los estudiantes. Dan respuesta a un problema concreto, favoreciendo la exploración, el descubrimiento y el desarrollo de las competencias, a través de experiencias significativas desde una perspectiva integral y globalizadora.

Los proyectos propician una mayor participación de los y las estudiantes en la planificación y desarrollo del proceso en el aula. Una característica de esta estrategia de planificación es que el problema o tema que se aborda surge de propuestas hechas por las/los estudiantes, las cuales parten de sus intereses, observaciones, preguntas o por la identificación de un problema de su contexto inmediato. Se contemplan las competencias específicas, los contenidos, se integran las estrategias, las actividades, los recursos que se utilizarán y la evaluación.

Esta estrategia de planificación parte de la elección del tema, se nombra el proyecto, se rescatan los conocimientos previos y preguntas de los y las estudiantes sobre el problema o el tema y propuestas de posibles actividades que surgen del grupo.

Otro aspecto importante son las actividades de cierre de los proyectos, donde se evidencian las acciones que se realizaron para resolver el problema identificado, o los resultados de investigaciones y acciones para la comprensión de un tema determinado. En los proyectos es de vital importancia la participación del mayor número de actores y actrices del proceso. Esta estrategia de planificación es pertinente para el Segundo Ciclo del Nivel Secundario. La duración de la planificación varía según el interés del grupo, oscilando entre dos o tres semanas.

Fase I	Fase II	Fase III
<ul style="list-style-type: none"> · Definir el tema a partir de los intereses de los estudiantes. · Plantear los objetivos y preguntas exploratorias. · Seleccionar en conjunto el nombre del proyecto. · Seleccionar las competencias y contenidos que se estarán desarrollando. · Definir el tiempo de duración. 	<ul style="list-style-type: none"> · Diseñar las actividades que permitirán a los estudiantes construir las respuestas a sus preguntas y probar hipótesis. · Definir recursos a utilizar y expertos que pueden contribuir desde su experiencia. 	<ul style="list-style-type: none"> · Diseñar actividades de cierre que permiten evidenciar los aprendizajes de los estudiantes. · Confirmar con el grupo si se constataron las preguntas iniciales o si se lograron los objetivos. Aquí se determina si hay nuevos objetivos.
<p>La evaluación es continua y sistemática, ocurre durante todas las fases del proceso.</p>		

V. DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO

Distribución del tiempo

Las siguientes tablas detallan la distribución del tiempo del componente académico de la Modalidad Artes y el componente especializado de la Mención Música.

MENCIÓN ARTES PLÁSTICAS

SEGUNDO CICLO MENCIÓN EN ARTES PLÁSTICAS 4TO.GRADO (PRIMER AÑO)	
Asignaturas	Horas
Historia del Arte Universal	2
Técnicas de Expresión Plástica	5
Fotografía	4
Técnicas de Escultura I	4
Lectura y Apreciación de las Artes Visuales	2
Identidad Visual Dominicana	2
Gestión y Desarrollo Personal y Social	2
Industrias Culturales y Creativas en Artes Plásticas	2
Inglés	4
Matemática	3
Ciencias Sociales	2
Ciencias de la Naturaleza	3
Formación Integral Humana y Religiosa	1
Educación Física	1
Total	40

SEGUNDO CICLO MENCIÓN EN ARTES PLÁSTICAS 5TO. GRADO (SEGUNDO AÑO)	
Asignaturas	Horas
Historia del Arte de Latinoamérica, el Caribe y República Dominicana	2
Dibujo Artístico	3
Creación Pictórica I	4
Fundamentos del Diseño	2
Técnicas de Impresión	3
Técnicas de Escultura II	3
Estética y Filosofía del Arte	2
Gestión Profesional en Artes Plásticas	2
Diseño de Proyectos de Artes Plásticas I	2
Inglés	4
Lengua Española	3
Matemática	3
Ciencias Sociales	2
Ciencias de la Naturaleza	3
Formación Integral Humana y Religiosa	1
Educación Física	1
Total	40

SEGUNDO CICLO MENCIÓN ARTES PLÁSTICAS 6TO. GRADO (TERCER AÑO)	
Asignaturas	Horas
Artes en Contexto y Cultura Visual	2
Dibujo Artístico y Creativo	4
Creación Pictórica II	4
Dibujo Técnico, Arquitectónico y Digital	2
Técnicas Experimentales de Arte Contemporáneo	3
Semiótica del Arte	2
Pasantía en Artes Plásticas	4
Diseño de Proyectos de Artes Plásticas II	2
Inglés	4
Lengua Española	3
Matemática	3
Ciencias Sociales	2
Ciencias de la Naturaleza	3
Formación Integral Humana y Religiosa	1
Educación Física	1
Total	40

MENCIÓN CINE Y FOTOGRAFÍA

SEGUNDO CICLO MENCIÓN CINE Y FOTOGRAFÍA 4TO.GRADO (PRIMER AÑO)	
Asignaturas	Horas
Historia del Arte Universal	2
Fotografía I	3
Guion I	4
Producción Cinematográfica	4
Registro Sonoro	2
Estética del Cine	2
Identidad Visual Dominicana	2
Gestión de Desarrollo Personal y Social	2
Industrias Culturales y Creativas en Cine y Fotografía.	2
Lengua Española	3
Matemática	3
Ciencias Sociales	2
Ciencias de la Naturaleza	3
Inglés	4
Educación Física	1
Formación Integral Humana y Religiosa	1
Total	40

SEGUNDO CICLO MENCIÓN CINE Y FOTOGRAFÍA 5TO.GRADO (SEGUNDO AÑO)	
Asignaturas	Horas
Historia del Cine	2
Fotografía II	3
Guion II	3
Realización Cinematográfica	4
Edición	2
Diseño De Producción	3
Estética y Filosofía del Arte	2
Gestión Profesional en Cine y Fotografía	2
Proyectos Cinematográficos I	2
Lengua Española	3
Matemática	4
Ciencias Sociales	3
Ciencias de la Naturaleza	2
Inglés	3
Educación Física	1
Formación Integral Humana y Religiosa	1
Total	40

SEGUNDO CICLO MENCIÓN CINE Y FOTOGRAFÍA 6TO.GRADO (TERCER AÑO)	
Asignaturas	Horas
Historia del Cine Latinoamericano, el Caribe, República Dominicana	2
Asistencia de Dirección	2
Rodaje	6
Postproducción y Musicalización	3
Semiótica Audiovisual	2
Pasantías en Cine y Fotografía	4
Proyectos Cinematográficos II	4
Lengua Española	3
Matemáticas	3
Ciencias Sociales	2
Ciencias de la Naturaleza	3
Inglés	4
Formación Integral Humana y Religiosa	1
Educación Física	1
Total	40

MENCIÓN MULTIMEDIA

SEGUNDO CICLO MENCIÓN ARTE MULTIMEDIA 4TO.GRADO, (PRIMER AÑO)	
Asignaturas	Horas
Historia del Arte Universal	2
Diseño Bidimensional y Tridimensional	4
Diseño Gráfico	4
Fotografía I	3
Guion	2
Estrategias de Construcción de Marca	2
Identidad Visual Dominicana	2
Industrias Culturales y Creativas en Multimedia	2
Introducción al Diseño de Proyectos en Multimedia	2
Lengua Española	3
Matemática	3
Ciencias Sociales	2
Ciencias de la Naturaleza	3
Inglés	4
Educación Física	1
Formación Integral Humana y Religiosa	1
Total	40

SEGUNDO CICLO MENCIÓN ARTE MULTIMEDIA 5TO.GRADO, (SEGUNDO AÑO)	
Asignaturas	Horas
Historia de las Artes Visuales en Latinoamérica, el Caribe y República Dominicana	2
Caligrafía y Escritura Artística	2
Ilustración Digital	4
Fotografía Publicitaria	2
Animación Digital 2D	4
Campaña Publicitaria	3
Estética y Filosofía del Arte	2
Gestión Profesional en Multimedia	2
Diseño de Proyectos de Multimedia	2
Lengua Española	3
Matemática	4
Ciencias Sociales	3
Ciencias de la Naturaleza	2
Inglés	3
Educación Física	1
Formación Integral Humana y Religiosa	1
Total	40

SEGUNDO CICLO MENCIÓN ARTE MULTIMEDIA 6TO.GRADO, (TERCER AÑO)	
Asignaturas	Horas
Historia del Diseño, Publicidad y Multimedia	2
Tipografía Digital	2
Diseño de Envases y Embalaje	3
Edición Fotográfica Digital	3
Edición y Postproducción	3
Marketing Digital y Diseño Web	2
Semiótica Audiovisual	2
Pasantía en Artes	4
Desarrollo de Proyectos de Multimedia	2
Lengua Española	3
Matemáticas	3
Ciencias Sociales	2
Ciencias de la Naturaleza	3
Inglés	4
Formación Integral Humana y Religiosa	1
Educación Física	1
Total	40

MENCIÓN EN MUSEO Y PATRIMONIO CULTURAL

SEGUNDO CICLO MENCIÓN EN MUSEO Y PATRIMONIO CULTURAL 4TO.GRADO (PRIMER AÑO)	
Asignaturas	Horas
Historia Universal del Arte	2
Arte Contemporáneo y Patrimonio Cultural	2
Fotografía Digital	4
Dibujo	2
Patrimonio Cultural: Fuente de Investigación	2
Diseño Gráfico	4
Identidad Visual Dominicana	2
Gestión de Desarrollo Personal y Social	2
Industrias Culturales y Creativas	3
Lengua Española	3
Matemática	3
Ciencias Sociales	2
Ciencias de la Naturaleza	3
Inglés	4
Educación Física	1
Formación Integral Humana y Religiosa	1
Total	40

SEGUNDO CICLO MENCIÓN EN MUSEO Y PATRIMONIO CULTURAL 5TO.GRADO (SEGUNDO AÑO)	
Asignaturas	Horas
Historia de los Museos y Teoría de la Conservación	3
Fundamentos del Diseño	3
Patrimonio Inmaterial e Identidad Cultural	3
Campaña Publicitaria	4
Inventario, Registros Documentales y Fotográficos de Bienes Culturales	3
Filosofía y Estética del Arte	2
Gestión Profesional en Patrimonio Cultural y Museos	2
Diseño de Proyectos	3
Lengua Española	3
Matemática	4
Ciencias Sociales	3
Ciencias de la Naturaleza	2
Inglés	3
Educación Física	1
Formación Integral Humana y Religiosa	1
Total	40

SEGUNDO CICLO MENCIÓN EN MUSEO Y PATRIMONIO CULTURAL 6TO.GRADO (TERCER AÑO)	
Asignaturas	Horas
Artes en Contexto y Cultura Visual	2
Coleccionismo, Mecenazgo y Mercado del Arte	2
Dibujo Técnico, Arquitectónico y Digital	3
Conservación Preventiva en Exposiciones Temporales y Permanentes	2
Museología	3
Marketing Digital y Diseño Web	3
Semiología del Arte	2
Pasantía	4
Gestión del Patrimonio Cultural, Turismo y Comunidad (Proyecto)	2
Lengua Española	3
Matemáticas	3
Ciencias Sociales	2
Ciencias de la Naturaleza	3
Inglés	4
Formación Integral Humana y Religiosa	1
Educación Física	1
Total	40

VI GESTIÓN DE CENTROS EDUCATIVOS DE LA MODALIDAD EN ARTES

El centro educativo es la instancia responsable de desarrollar los planes y programas curriculares en los niveles, modalidades y subsistemas, de conformidad con las directrices establecidas por el sistema para ofrecer servicios educativos de calidad a la población. Funciona como una comunidad de aprendizaje comprometida con la atención personalizada y diversificada para satisfacer las necesidades de formación y expectativas del estudiantado. Las funciones del centro educativo son:

1. Orientar el proceso educativo hacia el logro de una formación integral mediante el desarrollo progresivo de las Competencias Fundamentales, tomando en cuenta las características, necesidades e intereses particulares y sociales de los/las estudiantes en sus distintos contextos.
2. Desarrollar procesos de planificación de la gestión institucional y pedagógica que contribuyan con la calidad y la innovación de los servicios educativos.
3. Promover el desarrollo profesional de los/las docentes a través de espacios formativos, de acompañamiento y reflexión sobre su práctica.
4. Promover un clima escolar motivador y una convivencia armónica, participativa y ética entre los/las integrantes de la comunidad educativa.
5. Propiciar la atención a la diversidad, la equidad e igualdad de oportunidades en los espacios escolares.
6. Fomentar la integración y participación del estudiantado, el personal docente, la familia y la comunidad a través de los órganos de participación.
7. Procurar la valoración, desarrollo y difusión de las manifestaciones culturales locales, nacionales e internacionales.
8. Gestionar los recursos asignados (infraestructura, mobiliario, materiales y equipos) garantizando su preservación y buen uso.
9. Garantizar el cumplimiento de la normativa, acuerdos y disposiciones emanadas de las instancias competentes y viabilizar el cumplimiento de las decisiones de la junta del centro educativo.
10. Rendir cuenta a la comunidad educativa y a la sociedad en general sobre los logros de aprendizaje alcanzados por los/las estudiantes y el manejo de los recursos asignados. La gestión del centro requiere de un estilo democrático y participativo tanto en el ámbito institucional como en el pedagógico.

En el ámbito institucional, los directivos deben establecer, por consenso con su equipo de gestión y toda la comunidad educativa, el Proyecto Educativo del Centro (PEC) ajustado a los niveles, ciclos y modalidades educativas, y subsistemas, así como a las características sociales y culturales de la población que atienden. La institución debe contar, además, con una serie de instrumentos formalmente organizados para asumir la gestión y apoyar el logro de la calidad educativa propuesta. Entre estos, el Proyecto Curricular de Centro (PCC), el Plan Operativo Anual (POA) y el Plan Anual de Clases.

El equipo de gestión, junto al personal docente, es responsable de diseñar el Proyecto Curricular de Centro (PCC) que no es más que la adecuación del Currículo Nacional a las características del contexto. El personal docente planifica y evalúa el proceso de enseñanza aprendizaje y crea las condiciones para el desarrollo de las Competencias Fundamentales. Además, acompaña a los y las estudiantes brindándoles atención individual y colectiva. Entre los roles que el/la docente debe asumir están la mediación, la motivación, el seguimiento a los aprendizajes y la participación en la gestión del centro.

En el ámbito pedagógico, el centro educativo debe funcionar como un espacio idóneo para la interacción armoniosa entre estudiantes, docentes, equipo directivo y equipo de gestión y, como parte de este último, los orientadores y coordinadores pedagógicos, además del personal administrativo y de apoyo y las familias.

Los y las estudiantes son los actores principales del centro educativo. El mayor desafío que tiene la escuela secundaria es lograr que cada estudiante desarrolle al máximo su potencial, independientemente de las desigualdades sociales de origen. La gran diversidad psicológica, social y cultural del estudiantado de este nivel requiere de centros educativos flexibles e inclusivos, caracterizados por relaciones personales cercanas, el uso del diálogo como estrategia fundamental para la prevención del conflicto y el fortalecimiento de la cultura de paz, así como el seguimiento individual y permanente a cada estudiante en condición vulnerable y en riesgo de fracaso.

En el centro educativo es importante fortalecer el espíritu de amistad, aceptación e integración social, como base de las relaciones que los/las estudiantes establecen entre sí. La dirección habrá de incentivar que los/las estudiantes con liderazgo ejerzan influencia educativa positiva sobre sus pares y que aquellos/as con mejor rendimiento asuman el papel de tutores/as de los que necesiten apoyo en sus esfuerzos de mejora.

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, dada la integración interdisciplinar y transdisciplinar que lo caracteriza, un carácter sociocultural dado cuyo

punto de partida es la identidad que proporciona el arte y la cultura como patrimonio de las comunidades.

Los centros de la Modalidad en Artes deben ser referentes de construcción de ciudadanía efectiva, así como un ambiente de armonía y relajación. Es la puerta a un mundo donde los espacios están rediseñados de acuerdo a las menciones que ofrece o se especializa. Donde los profesores y alumnos tienen un buen vivir y se evidencia una excelente comunicación positiva. En donde las bibliotecas se ven en cualquier esquina o espacio que uno o dos alumnos habiliten para leer y compartir. Un lugar donde todos los gestores del saber se tratan con respeto y amabilidad, impulsando un espacio de solidaridad y compañerismo. Un espacio en donde los alumnos no piensan en sus casas, pues se sienten ya dentro de ella y lo que es mejor, sienten que pueden adaptarse y adaptar los espacios a ellos mismos. Se les respeta su opinión y se toman en consideración las ideas de todos.

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 en 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 multidisciplinarios y el desarrollo de proyectos artísticos-culturales del centro, que será parte de su imagen institucional.

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.

Las disciplinas artísticas por naturaleza se enriquecen de su diversidad temática y aplicación. En este sentido, además de requerir de talleres y espacios adecuados, es necesario definir los tiempos durante la jornada escolar en los cuales se potencializa el desarrollo de competencias de los estudiantes y se propicia mayor armonía con el entorno y convivencia escolar en general.

De esta forma:

- Las asignaturas con mayor carga teórica serán impartidas en la jornada de la mañana.
- Las asignaturas con mayor carga práctica o uso de aula-taller serán impartidas en la jornada de la tarde teniendo en cuenta no colocar asignaturas que demanden esfuerzo físico en horarios después del almuerzo.
- Se debe contemplar dentro del tiempo de la clase la organización del aula-taller y la preparación del estudiante en los casos que requiera un cambio de vestuario.

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-taller: 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). Es importante tener en cuenta que algunos de estos talleres requieren de una readecuación específica de las aulas como es el caso del Área de Artes Visuales. En este sentido, la dirección de la modalidad junto a los centros evaluará la pertinencia y posibilidades de aplicación de estrategias técnicas.

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.

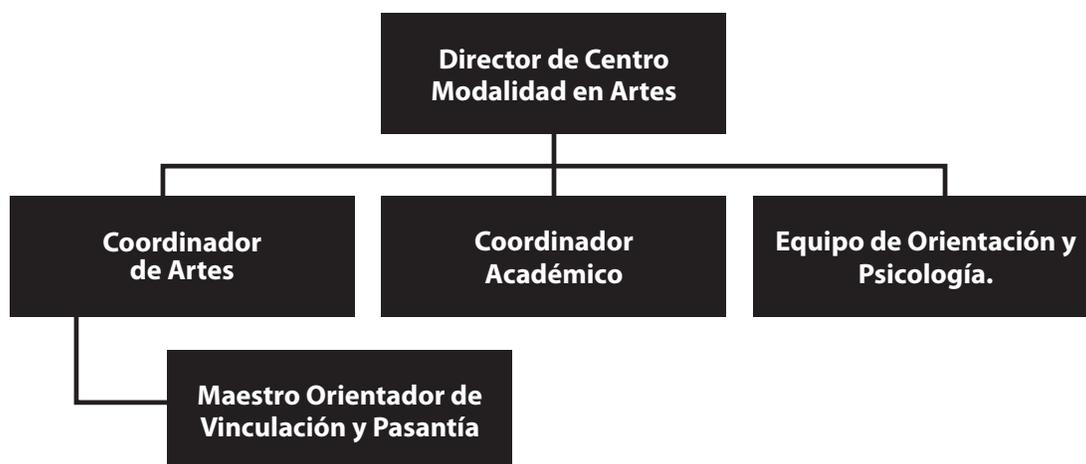
Cada disciplina de conocimiento tiene su propio espacio construido y adaptado como parte del proyecto del aula. En función de esta dinámica los alumnos se trasladan de un espacio a otro en los cambios de períodos de clase, según el horario. La dinámica en todo momento es constructivista, participativa, 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 postindustrial 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 la búsqueda de la creatividad y de la solución de problemas y creación de aplicaciones necesarias para el ser humano y su entorno. Este enfoque constituye además un aporte a la sociedad dominicana.



Para la construcción de dichos perfiles se tomó en cuenta el Manual Operativo de Centro Educativo Público, Santo Domingo, República Dominicana, julio 2013, la Ordenanza No. 4'99, el Reglamento de Instituciones Educativas Públicas y la Ordenanza 23-2017, que norma la entrada en validación del diseño curricular revisado y actualizado de la Modalidad en Artes del segundo ciclo del nivel secundario a partir del año 2017-2018.

SEGUNDA PARTE

VI MENCION ARTES PLASTICAS

Dosificación de las Competencias Laborales Profesionales

Dosificación de las Competencias Laborales Profesionales de la Mención Artes Plásticas

4to.	5to.	6to.
<p>Contextualización artístico cultural</p> <p>Comprende las artes plásticas y accede a conocimientos de carácter histórico, social, psicológico y antropológico que enriquecen el contexto cultural fundamentado en referentes estéticos de las imágenes que conforman la historia del arte universal.</p>	<p>Contextualización artístico cultural</p> <p>Analiza las artes plásticas y la identidad y accede a conocimientos de carácter histórico, social, psicológico y antropológico que enriquecen el contexto cultural fundamentado en referentes estéticos de las imágenes de la historia del arte de Latinoamérica, el Caribe y Rep. Dominicana audiovisual nacional y regional.</p>	<p>Contextualización artístico cultural</p> <p>Cuestiona desde las artes plásticas y accede a conocimientos de carácter histórico, social, psicológico y antropológico que enriquecen el contexto cultural nutrido por la experiencia artística y los recursos técnicos y tecnológicos fundamentados en referentes estéticos de las imágenes en la historia del arte, la cultura visual y audiovisual nacional, regional y global contemporánea.</p>
<p>Producción artística</p> <p>Construye productos artísticos aplicando elementos formales del lenguaje plástico-visual socialmente contextualizados que en la práctica implica una experiencia lúdica haciendo uso de técnicas y materiales diversos que en plástica potencian saberes integrales significativos, la creatividad y la imaginación.</p>	<p>Producción artística</p> <p>Crea productos artísticos aplicando elementos formales del lenguaje plástico-visual socialmente contextualizados que en la práctica implica una experiencia lúdica y estética en el proceso de creación de la obra, haciendo uso de técnicas y materiales diversos que en plástica potencian saberes integrales significativos, creatividad e imaginación como resultado de un análisis crítico reflexivo y el reconocimiento de lo tangible y lo intangible.</p>	<p>Producción artística</p> <p>Produce imágenes y objetos artísticos a partir de la conceptualización de ideas aplicando elementos formales del lenguaje plástico-visual socialmente contextualizados que en la práctica implica una experiencia lúdica, estética y metafórica, haciendo uso de técnicas y materiales diversos que en plástica potencian saberes integrales significativos, creatividad e imaginación, además del desarrollo motriz, cognitivo, afectivo y social como resultado del análisis crítico reflexivo y el reconocimiento de lo tangible y lo intangible.</p>

<p>Apreciación estética</p> <p>Aprecia obras y hechos artísticos de las artes visuales, manifestando sensibilidad y reconocimiento de elementos formales del lenguaje plástico en las costumbres, hechos y objetos estéticos de la cultura de los pueblos, generando disfrute, aceptación, rechazo o apropiación, así como comprensión de los diversos lenguajes artísticos.</p>	<p>Apreciación estética</p> <p>Valora obras y hechos artísticos de las artes visuales manifestando sensibilidad y reconocimiento de elementos formales del lenguaje plástico en las costumbres, hechos y objetos estéticos de la cultura de los pueblos a partir de observación, para el análisis y criticidad de obras de arte generando disfrute, aceptación, rechazo o apropiación y comprensión de los diversos lenguajes artísticos.</p>	<p>Apreciación estética</p> <p>Analiza obras y hechos artísticos de las artes visuales manifestando sensibilidad y reconocimiento de los elementos formales del lenguaje plástico contribuyendo a la construcción, deconstrucción y documentación, y recreación de costumbres, hechos y objetos estéticos de la cultura de los pueblos, para aportar carácter objetivo a la producción artística propia generando disfrute, aceptación, rechazo o apropiación de los diversos lenguajes artísticos.</p>
<p>Profesionalización en las artes</p> <p>Comprende el campo laboral y la industria cultural para potenciar sus capacidades en la práctica y continuidad de los estudios en artes plásticas ejerciendo funciones y tareas que se manifiestan en liderazgo, trabajo autónomo y colaborativo, intercambio o interacción con otros colegas de forma presencial o virtual.</p>	<p>Profesionalización en las artes</p> <p>Valora el campo laboral y la industria cultural para potenciar sus capacidades en la práctica y continuidad de los estudios en artes plásticas y áreas afines ejerciendo diferentes roles, funciones y tareas que se manifiestan en liderazgo, trabajo autónomo y colaborativo, intercambio o interacción con otros colegas de forma presencial o virtual.</p>	<p>Profesionalización en las artes</p> <p>Asume coresponsabilidad en el acercamiento al campo laboral y a la industria cultural de manera analítica, formal y reflexiva, potenciando las capacidades en la práctica y continuidad de los estudios en artes plásticas y áreas afines de manera analítica, formal, ética y reflexiva, potenciando sus capacidades en la práctica ejerciendo diferentes roles, funciones y tareas que se manifiestan en liderazgo, trabajo autónomo y colaborativo, intercambio o interacción con otros colegas de forma presencial o virtual.</p>

<p>Empleabilidad y emprendimiento artístico-cultural</p> <p>Adquiere destrezas artísticas en el lenguaje plástico para la creación de productos con valor artístico de carácter comercial y desarrolla la valoración del trabajo en equipo y la creatividad para insertarse en el mercado considerando el contexto inmediato, local, regional y global.</p>	<p>Empleabilidad y emprendimiento artístico-cultural</p> <p>Incorpora destrezas artísticas del lenguaje plástico para la creación de productos con valor artístico de carácter comercial, con actitud emprendedora, valoración del trabajo en equipo y la creatividad para insertarse en el mercado, en simulaciones de empleabilidad considerando el contexto inmediato, local, regional y global, que contribuyen al desarrollo de la economía individual o colectiva.</p>	<p>Empleabilidad y emprendimiento artístico-cultural</p> <p>Aplica conocimientos, estrategias y destrezas artísticas de la plástica en la creación de productos con valor artístico de carácter comercial, con actitud emprendedora, iniciativa, autosuficiencia, valoración del trabajo en equipo y la creatividad para insertarse en el mercado, con simulaciones de empleabilidad, considerando el contexto inmediato, local, regional y global, que contribuyen al desarrollo de la economía individual o colectiva.</p>
--	---	---

Asignaturas y carga horaria

Asignaturas y carga horaria de la Mención Artes Plásticas

Competencias Laborales Profesionales de la modalidad	Asignaturas					
	4to.	H/S	5to.	H/S	6to.	H/S
Contextualización artístico cultural	Historia del Arte Universal	2	Historia del Arte en Latinoamérica, el Caribe y República Dominicana	2	Artes en Contexto y Cultura Visual	2
Producción artística	Técnicas de Expresión Plástica	5	Dibujo Artístico	3	Dibujo Artístico y Creativo	4
			Creación Pictórica I	4	Creación Pictórica II	4
	Fotografía	4	Fundamentos del Diseño	2	Dibujo Técnico y Arquitectónico Digital	2
	Técnicas de Escultura I	4	Técnicas de Impresión	3		
Técnicas de Escultura II			3			
Apreciación estética	Lectura y Apreciación de las Artes Visuales	2	Estética y Filosofía del Arte	2	Semiótica del Arte	2
	Identidad Visual Dominicana	2				
Profesionalización en las artes	Gestión y de Desarrollo Personal y Social	2	Gestión Profesional en Artes Plásticas	2	Pasantía en Artes Plásticas	4
Empleabilidad y emprendimiento artístico-cultural	Industrias Culturales y Creativas en Artes Plásticas.	2	Diseño de Proyectos en Artes Plásticas I	2	Diseño de Proyectos en Artes Plásticas II	2
Total		23		23		23

Mallas curriculares
Mención Artes Plásticas
Nivel Secundario - 4to Grado

Mención Artes Plásticas

Asignatura: Historia del Arte Universal

Grado: 4to.

Asignatura de carácter teórico-práctico, tiene el propósito del análisis y la reinterpretación de los procesos acontecidos en la historia del arte, en diálogo permanente entre el pasado y el presente. Con ella se pretende que los/las estudiantes conozcan y comprendan los referentes del arte universal y la lectura visual de la imagen.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana Competencia Resolución de Problemas Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Competencia Autoestima y Desarrollo Personal</p> <p>Comprende las artes plásticas y accede a conocimientos de carácter histórico, social, psicológico y antropológico que enriquecen el contexto cultural fundamentado en referentes estéticos de las imágenes que conforman la historia del arte universal.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Valores estéticos a lo largo de la historia del arte universal a través de las cuatro edades en que ha sido clasificada: la Prehistoria, la Antigüedad, la Edad Media, la Edad Moderna y la Edad Contemporánea.</p> <p>Función del arte en la sociedad. Relación entre los sucesos históricos y el papel de las artes en las revoluciones, los cambios sociales, políticos y científicos.</p> <p>Principales exponentes del arte universal y sus aportes.</p> <p>El registro de la historia a través del arte.</p> <p>La producción artística de la mujer en la historia del arte. Grandes artistas femeninas invisibilizadas</p> <p>Procedimientos</p> <p>Investigación de las zonas geográficas donde se desarrollaron las manifestaciones artísticas de la prehistoria y el por qué.</p> <p>Elaboración de cronologías entre los sucesos históricos y el papel de las artes en las revoluciones, cambios sociales, políticos y científicos.</p> <p>Análisis de las manifestaciones artísticas de la Edad Antigua y su contribución a la sociedad de ese tiempo.</p> <p>Reflexiona sobre la visión teocéntrica de la Edad Media y su influencia en las manifestaciones artísticas.</p> <p>Investigación de las características de la Edad Moderna. Cambios fundamentales sobre la visión de la vida.</p> <p>Comparación de la Edad Media y la Edad Moderna.</p> <p>Investigación del desarrollo del arte en diferentes zonas geográficas al final de la Edad Moderna (Asia, África, América) usando cuadros comparativos.</p> <p>Categorización del arte moderno. Características de los movimientos artísticos y sus principales exponentes.</p>	<p>Explica las características y valores estéticos de las manifestaciones artísticas de las diferentes edades históricas.</p> <p>Valora las manifestaciones artísticas y su contribución a la sociedad.</p> <p>Explica los hechos artísticos más relevantes de la historia del arte situándose en el tiempo y espacio, valorando su significación en el proceso histórico-artístico.</p> <p>Conoce las obras más destacadas del patrimonio artístico universal, desde posiciones críticas.</p> <p>Participa de manera activa en las dramatizaciones y recreaciones a través de diferentes lenguajes artísticos realizados en el ámbito escolar.</p> <p>Valora la participación de los demás en las diferentes actividades.</p> <p>Aplica el uso de la luz interpretando la técnica del claroscuro. En fotografías y videos.</p> <p>Reconoce el papel de las artistas a través de la historia del arte.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Procedimientos:</p> <p>Aplicación del claroscuro en dibujos o pinturas a partir de recreaciones de obras del arte universal.</p> <p>Producción de imágenes con técnicas plásticas diversas a partir de la técnica del claroscuro.</p> <p>Construcción de mapas conceptuales y cronológicos identificando las grandes artistas de la historia.</p> <p>Elaboración de presentaciones multimedia exponiendo a las principales artistas de la historia y sus obras.</p> <hr/> <p>Actitudes y valores:</p> <p>Apreciación de los aspectos formales de las obras artísticas en las diferentes épocas.</p> <p>Valoración del patrimonio cultural de la humanidad.</p> <p>Sensibilización hacia las diferentes manifestaciones artísticas.</p> <p>Curiosidad por los procesos creativos y técnicos.</p> <p>Interés por conocer, desarrollar y participar en las actividades artísticas.</p> <p>Muestra respeto por las diferentes manifestaciones artísticas.</p> <p>Respeto y valora las ideas propias y las de sus compañeros.</p> <p>Valora el papel histórico de las mujeres artistas y reconoce sus aportes.</p>	

Mención Artes Plásticas

Asignatura: Técnicas de Expresión Plástica

Grado: 4to.

Asignatura que consiste en el conocimiento y aplicación de técnicas de dibujo artístico, dibujo técnico y pintura, que permiten la construcción de imágenes fundamentadas en ideas y proyectos individuales o colectivos, desarrollando en el/la estudiante la capacidad de comunicarse a través de los lenguajes artísticos, con sensibilidad y creatividad.

Competencia(s) fundamental(es):	Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Producción artística</p> <p>Construye productos artísticos aplicando elementos formales del lenguaje plástico-visual socialmente contextualizados que en la práctica implica una experiencia lúdica haciendo uso de técnicas y materiales diversos que en plástica, potencian saberes integrales significativos, la creatividad y la imaginación.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Origen y evolución del dibujo.</p> <p>Técnicas húmedas, secas y grasas.</p> <p>El estampado.</p> <p>Lenguaje plástico- visual: el punto, la línea, el color, la forma, la composición y las texturas.</p> <p>Los grafismos: puntillismo, tramado, esgrafiado, entre otros.</p> <p>Teoría del color.</p> <p>Técnicas de dibujo y pintura en la producción de imágenes.</p> <p>Fundamentos del dibujo técnico.</p> <p>Instrumentos de precisión.</p> <hr/> <p>Procedimientos</p> <p>Investigación del origen y evolución del dibujo: principales exponentes y sus aportes a las técnicas de dibujo.</p> <p>Identificación de las técnicas húmedas, secas y grasas.</p> <p>Aplicación del lenguaje visual en el trabajo artístico contextualizado en el entorno: el punto, la línea, el color, la forma, la composición y las texturas.</p> <p>Realización de dibujos con grafismos, tramados, puntillismos, entre otras técnicas gráficas.</p> <p>Interpretación de las texturas visuales a través del dibujo y la pintura.</p> <p>Aplicación de principios básicos de dibujo y pintura en los géneros artísticos.</p> <p>Uso de los elementos básicos del dibujo técnico: punto, línea, plano, semirrecta y segmento.</p> <p>Uso de los Instrumentos en la interpretación de las formas geométricas.</p> <p>Aplicación básica de la teoría del color.</p>	<p>Compara los aspectos del dibujo artístico, origen y evolución, artistas más destacados, obras y aportes.</p> <p>Aplica los elementos del lenguaje visual en el trabajo artístico denotando el carácter lúdico en la práctica artística.</p> <p>Compara los resultados de las técnicas húmedas, secas y grasas.</p> <p>Crea texturas visuales a través del dibujo y la pintura en forma creativa.</p> <p>Elabora estampados con partes del cuerpo y vegetales.</p> <p>Elabora ejercicios básicos de dibujo técnico con instrumentos.</p> <p>Aplica los fundamentos básicos de la teoría del color con creatividad e imaginación en la construcción del trabajo artístico.</p> <p>Aplica los procedimientos de técnicas pictóricas diversas tanto secas y húmedas.</p> <p>Demuestra Interés por conocer, desarrollar y participar en actividades artísticas lúdicas, individuales o colectivas.</p>	
		Continúa	

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Actitudes y valores:</p> <p>Apreciación de los aspectos formales de la obra artística en las diferentes épocas.</p> <p>Muestra sensibilidad hacia los aspectos estilísticos de luz y el color sobre los objetos del entorno.</p> <p>Valora el arte y sus diferentes manifestaciones.</p> <p>Muestra Interés en los procesos creativos y técnicos.</p> <p>Demuestra interés por conocer, desarrollar y participar en actividades artísticas lúdicas, individuales o colectivas.</p> <p>Demuestra respeto por el trabajo de arte propio y el de los demás.</p>	

Mención Artes Plásticas

Asignatura: Fotografía

Grado: 4to.

Esta asignatura tiene como objetivo utilizar la cámara fotográfica y los dispositivos móviles como herramienta para captar imágenes artísticas a partir de su contextualización en el tiempo y el espacio. Pretende que los/las estudiantes vean en la fotografía un medio idóneo para expresarse artísticamente.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Producción artística</p> <p>Construye productos artísticos aplicando elementos formales del lenguaje plástico-visual socialmente contextualizados que en la práctica implica una experiencia lúdica haciendo uso de técnicas y materiales diversos que en plástica, potencian saberes integrales significativos, la creatividad y la imaginación.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Historia y antecedentes de la fotografía.</p> <p>Componentes de la cámara fotográfica y soportes de almacenamiento digital.</p> <p>Triángulo de exposición.</p> <p>Formatos fotográficos.</p> <p>Sistemas ópticos, la profundidad de campo.</p> <p>Composición fotográfica: fundamentos.</p> <p>Iluminación básica en fotografía.</p> <p>Dispositivos móviles y cámara DSRL.</p> <p>Fotografía dominicana y sus principales exponentes.</p> <p>Fotografía como medio de expresión.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Análisis de la historia y antecedentes de la fotografía.</p> <p>Manejo de la exposición fotografía, diafragma, obturador e ISO.</p> <p>Identificación de los componentes del triángulo de exposición.</p> <p>Evaluación del ambiente para realizar fotografías artísticas.</p> <p>Manejo de la profundidad de campo, destacando un elemento y escena lo más nítido posible.</p> <p>Investigación sobre la fotografía dominicana y sus principales exponentes.</p> <p>Realización fotografías utilizando dispositivos móviles y cámara DSRL.</p>	<p>Explica antecedentes y evolución de la fotografía.</p> <p>Realiza fotografías artísticas respondiendo a los procedimientos técnicos. Básicos de la composición y la iluminación.</p> <p>Evalúa el ambiente a fotografiar para captar imágenes artísticas contextualizadas en el tiempo y el espacio.</p> <p>Identifica los mecanismos adecuados a ser usados dependiendo del tipo de iluminación.</p> <p>Explica acerca de la fotografía dominicana y sus principales exponentes.</p> <p>Valora la fotografía como medio de expresión artística y de comunicación.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Actitudes y valores:</p> <p>Respeto y valora las ideas propias, las de sus compañeros y compañeras.</p> <p>Cumple con sus deberes en el plazo establecido.</p> <p>Demuestra responsabilidad y cuidado por los equipos.</p> <p>Valora la fotografía como medio de expresión artística y de comunicación.</p>	

Mención Artes Plásticas

Asignatura: Técnicas de Escultura I

Grado: 4to.

Asignatura que aborda técnicas de construcción de esculturas o imágenes tridimensionales mediante el modelado y ensamble de materiales representando ideas y modelos de natural o imaginarios que desarrollan en el/la estudiante habilidades motrices, capacidad de expresarse, valorar imágenes y piezas escultóricas nacionales y globales.

Competencia(s) fundamental(es):	Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Producción artística</p> <p>Construye productos artísticos aplicando elementos formales del lenguaje plástico-visual socialmente contextualizados que en la práctica implica una experiencia lúdica haciendo uso de técnicas y materiales diversos que en plástica, potencian saberes integrales significativos, la creatividad y la imaginación.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Historia y evolución de la escultura y la técnica del modelado.</p> <p>La escultura y el modelado. Tipos de escultura.</p> <p>Elementos plásticos de la escultura. Volumen, forma, espacio y materia.</p> <p>La textura, el volumen y el plano. Superficies cóncavas y convexas.</p> <p>Aspectos técnicos: modelado con soporte y sin soporte.</p> <p>Herramientas y materiales. Características y limitaciones.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Explicación de la historia y evolución de la escultura y la técnica del modelado.</p> <p>Creación de obra en tres dimensiones de acuerdo a la clasificación de la escultura.</p> <p>Aplicación de los elementos plásticos de la escultura. El volumen y la forma utilizando principios del espacio y la materia en la construcción del trabajo artístico a partir de modelos de figuras geométricas.</p> <p>Modelado directo, modelado indirecto, modelado mixto y ensambles en trabajos artísticos individuales o colectivos a partir de la observación e interpretación de modelos del natural o modelos pre elaborados.</p> <p>Comparación del volumen y el plano en la técnica del modelado, tallado y ensamblado diferenciando técnicas aditivas, sustractivas, y texturas en obras tridimensionales.</p> <p>Herramientas y materiales. Características y limitaciones.</p>	<p>Argumenta sobre la historia y evolución de la escultura y la técnicas contextualizadas en tiempo y espacio.</p> <p>Compara la tipología de la escultura: exenta de bulto redondo y de relieve.</p> <p>Utiliza los elementos plásticos en la construcción de esculturas con carácter lúdico a partir de modelos de figuras geométricas básicas.</p> <p>Modela, talla o ensambla imágenes tridimensionales y con texturas a partir de la observación.</p> <p>Manipula el barro para crear figuras a partir de la observación de modelos naturales o modelos preelaborados utilizando técnicas y materiales diversos.</p> <p>Demuestra interés y responsabilidad en el cuidado de las medidas de seguridad del taller, herramientas, materiales y muestra preocupación y cuidado por el medioambiente.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Actitudes y valores:</p> <p>Valora los aspectos estéticos de la escultura como forma de comunicación y expresión de ideas.</p> <p>Colabora con sus compañeros/as en el proceso de producción artística.</p> <p>Vela por la seguridad en el taller y el cuidado del medioambiente.</p> <p>Muestra paciencia, orden y respeto.</p> <p>Demuestra actitud de colaboración, solidaridad y trabajo en equipo.</p> <p>Pondera el valor de los procedimientos, se desempeña con pulcritud, perseverancia y determinación ante los desafíos.</p>	

Mención Artes Plásticas

Asignatura: Lectura y Apreciación en Artes Visuales

Grado: 4to.

Esta asignatura trata acerca del conocimiento de los elementos constitutivos de la comunicación visual y la lectura de obras o hechos artísticos que pretende desarrollar en el/la estudiante la capacidad de analizar, interpretar, apreciar, construir imágenes y manejar recursos para entender y elaborar mensajes con significado.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Apreciación estética</p> <p>Aprecia obras y hechos artísticos de las artes visuales, manifestando sensibilidad y reconocimiento de elementos formales del lenguaje plástico en las costumbres, hechos y objetos estéticos de la cultura de los pueblos, generando disfrute, aceptación, rechazo o apropiación, así como comprensión de los diversos lenguajes artísticos.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Lectura de la imagen. Clasificación de las imágenes y su finalidad.</p> <p>Características generales de la imagen: grado de figuración, grado de iconicidad, complejidad, simplicidad, calidad técnica y originalidad.</p> <p>La percepción visual, fases y leyes de imágenes visuales y audiovisuales.</p> <p>Metodologías para el estudio de la obras de arte: formalista, estilística, semiótica, psicoanálisis e iconográfica.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Análisis y lectura de la imagen.</p> <p>Clasificación de las imágenes y su finalidad.</p> <p>Descripción de la asignatura: de las características generales de la imagen. Grado de figuración, grado de iconicidad, complejidad, simplicidad, calidad técnica y originalidad.</p> <p>Identificación de fases y leyes de la percepción visual en la imágenes visuales y audiovisuales.</p> <p>Análisis de aspectos formales de la obra de arte o hecho artístico.</p> <p>Investigación de metodologías para el estudio de la obra de arte o hecho artístico: formalista, estilística, semiótica, psicoanálisis e iconográfica.</p> <p>Actitudes y valores:</p> <p>Colabora con compañeros/as en el proceso de clase.</p> <p>Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.</p> <p>Muestra sensibilidad, reflexiva y críticamente, a lo que otras personas piensan, creen y sienten acerca de sí mismas y su entorno.</p> <p>Aprecia técnicas y lenguajes artísticos producidos en clase.</p>	<p>Analiza una imagen, obra o hecho artístico según la clasificación y reconoce su finalidad.</p> <p>Visualiza en forma grupal, imágenes de arte, cine, fotografía, multimedia, entre otras para debatir sobre el mensaje de las mismas.</p> <p>Identifica elementos formales del lenguaje plástico y las características de la imagen.</p> <p>Compara aspectos de la percepción visual, sus fases y leyes.</p> <p>Describe las metodologías para el estudio de las obras de arte o hecho artístico en forma colaborativa y con medios digitalizados.</p> <p>Argumenta sobre las imágenes, obras y hechos artísticos de las artes visuales con la terminología propia de la crítica y apreciación estética.</p> <p>Aprecia técnicas y lenguajes artísticos producidos en clase.</p>	

Mención Artes Plásticas

Asignatura: Gestión de Desarrollo Personal y Social

Grado: 4to.

Asignatura en la que se abordan técnicas y herramientas laborales y profesionales, que pretende desarrollar en el/la estudiante destrezas y habilidades que le permitan insertarse en el mercado laboral, artístico y cultural.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Profesionalización en las artes</p> <p>Comprende el campo laboral y la industria cultural para potenciar sus capacidades en la práctica y continuidad de los estudios en artes plásticas ejerciendo funciones y tareas que se manifiestan en liderazgo, trabajo autónomo y colaborativo, intercambio o interacción con otros colegas de forma presencial o virtual.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Autoconocimiento y las emociones.</p> <p>Elementos y procesos de comunicación asertiva.</p> <p>El trabajo colaborativo y cooperativo: organización, procedimientos y roles.</p> <p>Manejo de conflictos.</p> <p>Liderazgo, autocontrol y autorregulación.</p> <p>Proyecto de vida. Estructura. Características</p> <p>Procedimientos</p> <p>Investigación de estrategias de autoconocimiento y reconocimiento de las emociones.</p> <p>Explicación de la importancia de la inteligencia emocional para su desarrollo humano y su relación con el mundo que le rodea.</p> <p>Observación de videos relacionados con los elementos de una comunicación eficaz y la escucha activa.</p> <p>Análisis en grupos mixtos sobre la importancia de la buena comunicación en las áreas de trabajo.</p> <p>Aplicación de los conceptos del trabajo en equipo, el trabajo autónomo y colaborativo. Roles y ventajas.</p> <p>Elaboración de los acuerdos y compromisos, para la resolución de conflictos.</p> <p>Dramatización sobre diferentes tipos de liderazgo, autocontrol y autorregulación.</p> <p>Elaboración de currículum vitae. Reconocimiento de su importancia, estructura y tipos de currículum.</p> <p>Comparación de las entrevistas de trabajo. Tipos y modalidades. Técnicas de las respuestas.</p> <p>Realización de proyecto de vida.</p>	<p>Argumenta sobre las diferentes estrategias de autoconocimiento e inteligencia emocional</p> <p>Comprende las habilidades blandas y las competencias conscientes e inconscientes.</p> <p>Respecta a sus compañeros y compañeras y el medio que le rodea.</p> <p>Reconoce los elementos y los procesos de comunicación asertiva.</p> <p>Argumenta sobre la importancia de la buena comunicación en las áreas de trabajo.</p> <p>Aplica los conceptos del trabajo en equipo. Roles y ventajas.</p> <p>Comprende los acuerdos y compromisos en la resolución de conflictos.</p> <p>Asume liderazgo positivo y autocontrola sus emociones y las regula.</p> <p>Elabora su currículum y de sus compañeras y compañeros.</p> <p>Realiza proyecto de vida.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Actitudes y valores:</p> <p>Muestra capacidad de iniciativa y adaptabilidad.</p> <p>Demuestra capacidad para resolver problemas.</p> <p>Valoración del trabajo en equipo.</p> <p>Respeto y valora las ideas propias, las de sus compañeros y compañeras.</p> <p>Demuestra capacidad de autocontrol al relacionarse con las demás personas.</p>	

Mención Artes Plásticas

Asignatura: Introducción al Diseño de Proyectos en Artes Plásticas

Grado: 4to.

Esta asignatura tiene como objetivo el acercamiento a un conjunto de actividades concretas, interrelacionadas para que los/las estudiantes sean agentes de cambio social mediante proyectos artísticos emprendedores, innovadores en forma colaborativa y sean capaces de crear determinados productos o servicios en el área de plástica para satisfacer necesidades, resolver problemas, desarrollar la creatividad y transformar el entorno.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Empleabilidad y emprendimiento artístico-cultural</p> <p>Adquiere destrezas artísticas en el lenguaje plástico para la creación de productos con valor artístico de carácter comercial y desarrolla la valoración del trabajo en equipo y la creatividad para insertarse en el mercado considerando el contexto inmediato, local, regional y global.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Proyecto. Emprendimiento. Creatividad en proyectos emprendedores.</p> <p>Proyecto artístico-cultural, según el contexto inmediato y factores de riesgo.</p> <p>Aspectos artísticos, aspectos físicos, aspectos organizativos y aspectos materiales.</p> <p>Desarrollo de un proyecto artístico:</p> <p>la idea, el material, los roles en la producción, montaje y exhibición, la obra y el público, evaluación del proyecto.</p> <hr/> <p>Procedimientos</p> <p>Investigación sobre el concepto de proyecto, emprendimiento y creatividad en proyectos emprendedores.</p> <p>Análisis del proyecto artístico-cultural fundamentado en el contexto Inmediato y factores de riesgo: ecología y medioambiente, violencia y delincuencia juvenil, embarazo en adolescentes, entre otros.</p> <p>Diseño de proyecto considerando aspectos artísticos, aspectos físicos, aspectos organizativos y aspectos materiales.</p> <p>Desarrollo de un proyecto artístico emprendedor:</p> <p>la idea, el material, los roles en la producción, montaje y exhibición, la obra y el público, evaluación del proyecto.</p> <hr/> <p>Actitudes y valores:</p> <p>Demuestra asertividad, iniciativa y adaptabilidad.</p> <p>Muestra habilidades comunicativas en el trato con sus compañeros/as.</p> <p>Muestra actitud de liderazgo y valoración del trabajo en equipo.</p> <p>Colabora en el trabajo en equipo y asume de manera responsable el rol que le corresponde en el desarrollo del proyecto.</p> <p>Valora el arte como medio productivo.</p>	<p>Argumenta sobre los conceptos de proyecto, emprendimiento y creatividad en proyectos emprendedores.</p> <p>Diseña proyecto colaborativo a partir del estudio de aspectos artísticos, aspectos físicos, aspectos organizativos y aspectos materiales fundamentado en la reflexión de un caso.</p> <p>Desarrolla proyecto artístico:</p> <p>la idea, el material, los roles en la producción, montaje y exhibición, la obra y el público, evaluación del proyecto.</p> <p>Simula la ejecución del proyecto para insertarse en el mercado.</p> <p>Demuestra iniciativa, adaptabilidad y capacidad para resolver problemas.</p> <p>Crea presentación digitalizada (video, álbum o portafolio electrónico) en forma colaborativa con la documentación completa del desarrollo del proyecto.</p>	

Mención Artes Plásticas

Asignatura: Industrias Culturales y Creativas en Artes Plásticas

Grado: 4to.

Se persigue que el estudiante adquiera el conocimiento de los elementos fundamentales que abarcan el amplio abanico de bienes, servicios y actividades de contenido cultural, artístico y patrimonial, vinculados a sectores estratégicos y de ocio que se encargan de su producción, reproducción, promoción, difusión y comercialización. Se analizará en esta asignatura tanto la industria del cine, la música, la danza, las artes visuales, artesanías, moda, diseño y servicios vinculados al patrimonio cultural y natural (museos, sitios históricos, arqueológicos...). Este acercamiento a las industrias culturales permitirá que el estudiante adquiera herramientas que les permita mostrar su producción artística ofreciendo una visión actual de los procesos de difusión.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
--	---	--	--

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
<p>Empleabilidad y emprendimiento artístico- cultural</p> <p>Adquiere destrezas artísticas en el lenguaje plástico para la creación de productos con valor artístico de carácter comercial y desarrolla la valoración del trabajo en equipo y la creatividad para insertarse en el mercado considerando el contexto inmediato, local, regional y global.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Fundamentos teóricos de las industrias culturales y creativas.</p> <p>Tipología y naturaleza de los sectores de la cultura.</p> <p>Derechos de autor y propiedad intelectual.</p> <p>Cuenta satélite de la República Dominicana.</p> <p>Políticas culturales en la República Dominicana.</p> <p>Economía naranja: emprendimiento, innovación y tecnología.</p> <p>Ocio, patrimonio, turismo y gestión cultural.</p> <p>Ciudades creativas: ecosistemas creativos locales.</p> <p>Estética, arte e industria cultural: la escuela de Frankfurt.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Análisis de diversos tipos de proyectos relacionados con la producción y gestión de bienes y servicios culturales de la cultura mediática y la cultura popular.</p> <p>Análisis crítico sobre el origen de los objetos de consumo implicados en el derecho de autor y la propiedad intelectual.</p> <p>Uso de componentes de las artes audiovisuales y que promuevan la industria cultural y creativa en el contexto de su comunidad.</p> <p>Diseño de estrategias generales de promoción del legado cultural material e inmaterial.</p> <p>Análisis de las acciones de gestión en el desarrollo de proyectos culturales y creativos.</p> <p>Actitudes y valores:</p> <p>Valora las industrias culturales y creativas.</p> <p>Aprecio de las prácticas culturales y artísticas, tradicionales y contemporáneas.</p> <p>Criticidad ante la importancia de las industrias culturales y creativas.</p>	<p>Analiza situaciones y circunstancias reales teniendo en cuenta los propósitos en el campo de las industrias culturales y creativas.</p> <p>Comprende las relaciones entre industrias culturales, industrias creativas, identidad cultural, economía cultural y mercado del arte.</p> <p>Compara las características del mercado del arte, el consumo de producciones artísticas, el coleccionismo y de las industrias culturales a nivel local, regional, nacional e internacional.</p> <p>Analiza propuestas de proyectos que dan a conocer manifestaciones artísticas tradicionales y contemporáneas de su comunidad.</p> <p>Asume una postura crítica, de análisis y de síntesis ante las producciones artísticas.</p> <p>Respeto las manifestaciones y bienes culturales indistintamente del género de su autor o transmisor.</p>

Mallas curriculares
Mención Artes Plásticas
Nivel Secundario - 5to Grado

Mención Artes Plásticas

Asignatura: Historia del Arte de Latinoamérica, el Caribe y República Dominicana **Grado:** 5to.

Esta asignatura aborda el análisis, registro y documentación de obras de arte y hechos artísticos en Latinoamérica, el Caribe y República Dominicana como base de desarrollo integral en estudiantes de arte partiendo del conocimiento de obras artísticas contextualizadas en momentos históricos, aspectos sociales, políticos y religiosos, posibilitando la interacción dialógica a través de la percepción de las imágenes artísticas más representativas que les servirá a lo largo de la vida profesional fortaleciendo la memoria visual, la práctica artística y el acervo artístico-cultural.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana Competencia Resolución de Problemas Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Contextualización artístico-cultural</p> <p>Analiza las artes plásticas y la identidad y accede a conocimientos de carácter histórico, social, psicológico y antropológico que enriquecen el contexto cultural fundamentado en referentes estéticos de las imágenes de la historia del arte de Latinoamérica, el Caribe y República Dominicana (audiovisual nacional y regional).</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Sucesos históricos que influenciaron el arte de Latinoamérica, el Caribe y la República Dominicana.</p> <p>Arte prehispánico en Latinoamérica, el Caribe y la República Dominicana: expresión artística y mitología.</p> <p>Arte del periodo virreinal (arquitectura y artes plásticas) y el papel de la religión en el arte colonial de Latinoamérica, el Caribe y República Dominicana.</p> <p>República Dominicana: arte republicano. Siglo XIX.</p> <p>Arte del siglo XX: artes plásticas antes y después de la fundación de la Escuela Nacional de Bellas Artes en la República Dominicana: el arte neoclásico hasta las vanguardias.</p> <p>Arte en Latinoamérica: muralismo mexicano. Modernismo brasileño. Movimiento martinfierrista argentino.</p> <p>Arte en el Caribe: la modernidad en Cuba, Venezuela y Puerto Rico. El desarrollo de las artes visuales en las Antillas Menores.</p> <p>Desarrollo del arte moderno y contemporáneo en Latinoamérica, el Caribe y la República Dominicana.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Construcción de mapas conceptuales, periodizaciones y cronologías entre los sucesos históricos y el papel de las artes.</p> <p>Análisis y relación de las distintas obras de arte sustentado en los rasgos que cualifican los movimientos y estilos y su relación con el contexto, importancia histórica y repercusiones.</p> <p>Las técnicas de artes plásticas utilizadas en las obras de arte que conforman la historia del arte de Latinoamérica, el Caribe y la República Dominicana.</p> <p>Creación de portafolio, álbum o medio digital con documentación de obras relevantes de la historia del arte latinoamericano, caribeño y dominicano.</p> <p>Modificación de imágenes integrando e intercambiando elementos culturales en el diseño de una obra de arte bidimensional resignificada en forma individual o colaborativa.</p>	<p>Elabora periodizaciones y cronologías entre los sucesos históricos y el papel de las artes en las revoluciones, cambios sociales, políticos y científicos.</p> <p>Investiga las zonas geográficas donde se desarrollaron las manifestaciones artísticas de Latinoamérica, el Caribe y la República Dominicana.</p> <p>Construye mapas conceptuales identificando el contexto político, social, religioso de las grandes culturas y características del arte de cada época.</p> <p>Analiza las distintas obras de arte sustentado en los rasgos que cualifican los movimientos, estilos y su relación con el contexto, importancia histórica y repercusiones.</p> <p>Recrea obras de arte y técnicas de los diferentes movimientos y periodos de la historia del arte latinoamericano, caribeño y dominicano integrando e intercambiando elementos de cada cultura.</p> <p>Dramatiza y recrea a las imágenes de la historia del arte de Latinoamérica, el Caribe y la República Dominicana a través de diferentes lenguajes artísticos realizados en el ámbito escolar.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Actitudes y valores:</p> <p>Valora las manifestaciones artísticas y su contribución a la sociedad.</p> <p>Valora y respeta la participación de las compañeras y compañeros en las diferentes actividades.</p> <p>Muestra respeto por la expresión del arte de cada cultura.</p> <p>Aprecia el entorno espacial urbano y arquitectónico.</p> <p>Concentración e interés por la lectura.</p> <p>Apreciación de los aspectos formales de la obra artística en las diferentes épocas.</p> <p>Interés por conocer, desarrollar y participar en las actividades artísticas.</p>	<p>Respeto la participación de las compañeras y compañeros en las diferentes actividades.</p> <p>Muestra respeto por la expresión del arte de cada cultura.</p>

Mención Artes Plásticas

Asignatura: Dibujo Artístico y Creativo

Grado: 5to.

Asignatura que consiste en el conocimiento de los elementos formales del lenguaje plástico y la conceptualización de ideas para realizar dibujos del natural o de la imaginación. Pretende desarrollar en los/as estudiantes las capacidades propias de la construcción de obras artísticas con esta técnica tales como la observación, la percepción, la motricidad, la cognición y la creatividad aplicados a proyectos de dibujo individuales y colaborativos.

Competencia(s) fundamental(es):	Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
--	---	--	--

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
<p>Producción artística</p> <p>Crea productos artísticos aplicando los elementos formales del lenguaje plástico-visual socialmente contextualizados que en la práctica implica una experiencia lúdica y estética en el proceso creación de la obra, haciendo uso de técnicas y materiales diversos que en plástica potencian saberes integrales significativos, creatividad e imaginación como resultado de un análisis crítico reflexivo y el reconocimiento de lo tangible y lo intangible.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Dibujo artístico: técnicas, materiales, soportes, procedimientos, presentación y montaje.</p> <p>Observación, retentiva y memoria visual en el dibujo artístico.</p> <p>Procesos de representación de la forma mediante el apunte, el esquema, el boceto y acabado.</p> <p>Leyes de la composición: psicología de la forma y la composición.</p> <p>La técnica del claroscuro: valores expresivos de la luz.</p> <p>Géneros artísticos: la naturaleza muerta, el paisaje, la figura humana y el retrato.</p> <p>Transformación plástica con fines expresivos: ilustración, comic, manga.</p> <p>El libro de artista.</p> <p>La anamorfosis y la perspectiva artística.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Investigación sobre el dibujo artístico, técnicas, materiales, soportes, procedimientos, presentación y montaje.</p> <p>Aplicación de métodos de observación, retentiva y memoria visual en el dibujo artístico.</p> <p>Estudio y representación de la forma mediante el apunte, el esquema, el boceto y acabado.</p> <p>Aplicación de leyes de la composición y psicología de la forma y la composición en dibujo artístico.</p> <p>Incorporación de la técnica del claroscuro en los géneros artísticos: la naturaleza muerta, el paisaje, la figura humana y el retrato.</p> <p>Representación creativa con métodos de transformación plástica con fines expresivos: ilustración, comic, manga.</p>	<p>Analiza aspectos relevantes del dibujo artístico: técnicas, materiales, soportes, procedimientos, presentación y montaje.</p> <p>Aplica métodos de observación, retentiva y memoria visual en el dibujo artístico.</p> <p>Crea dibujos representando las formas mediante el apunte, el esquema, el boceto y acabado.</p> <p>Aplica las leyes de la composición y la psicología de la forma en relación con el espacio.</p> <p>Representa a través del dibujo, imágenes tridimensionales naturales con la técnica del claroscuro en composiciones de naturaleza muerta y paisaje.</p> <p>Analiza y representa las relaciones de proporcionalidad de la figura humana y el retrato.</p> <p>Dibuja creativamente diferentes expresiones gráficas: ilustración, comic, manga.</p> <p>Usa el libro de artista como proyecto de desarrollo personal.</p> <p>Aplica la anamorfosis y la perspectiva artística en dibujos de espacios exteriores e interiores.</p>

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Procedimientos Utilización del libro de artista.</p> <p>Diseño de dibujos con técnicas de la anamorfosis y la perspectiva artística.</p> <hr/> <p>Actitudes y valores: Valora la calidad expresiva en el dibujo artístico propio, en el de los demás y en toda la historia del arte.</p> <p>Muestra interés en las técnicas del dibujo.</p> <p>Muestra actitud colaborativa en el montaje de los trabajos.</p> <p>Demuestra compromiso con la producción propia.</p> <p>Valora el arte producido por artistas del dibujo nacionales.</p> <p>Coopera con el orden y limpieza del espacio del taller.</p>	

Mención Artes Plásticas

Asignatura: Creación Pictórica I

Grado: 5to.

Asignatura que profundiza en los procedimientos y técnicas pictóricas que sirven para expresar ideas y pensamientos conceptualizados y representados en imágenes en las que predomina el color y la composición. Esta asignatura busca desarrollar en los/las estudiantes el pensamiento creativo, el juicio estético y habilidades técnicas para la configuración de la obra pictórica en forma individual o colectiva.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
--	---	--	--

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
<p>Producción artística</p> <p>Crea productos artísticos aplicando los elementos formales del lenguaje plástico-visual socialmente contextualizados que en la práctica implica una experiencia lúdica y estética en el proceso creación de la obra, haciendo uso de técnicas y materiales diversos que en plástica potencian saberes integrales significativos, creatividad e imaginación como resultado de un análisis crítico reflexivo y el reconocimiento de lo tangible y lo intangible.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>La luz y el color como elementos configuradores de la forma.</p> <p>Materiales y soportes en pintura.</p> <p>Representación del volumen: el claroscuro en la pintura.</p> <p>La textura visual.</p> <p>Propiedades del color: tono, valor e intensidad. Psicología del color: equilibrio de los colores. Gama melódica y gama armónica simple.</p> <p>La composición: organización y representación de formas tridimensionales en el espacio.</p> <p>Los géneros artísticos: el paisaje, la naturaleza muerta y el retrato.</p> <p>La atmósfera del paisaje.</p> <p>Técnicas creativas de pintura y el lenguaje plástico digital.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Clasificación de materiales y soportes en pintura y su tratamiento: acuarela, acrílica, óleo, pasteles grasos.</p> <p>Representación del volumen: zonas de luz, de penumbra y de sombra. La textura visual.</p> <p>Combinación de los colores según sus propiedades: tono, valor e intensidad.</p> <p>Análisis de la psicología del color: significado de los colores. Equilibrio de los colores: mezclas aditivas y sustractivas.</p> <p>Creación de composiciones pictóricas en diferentes géneros artísticos.</p> <p>Creación de autorretratos y retratos de pares, amistades, miembros de la familia atendiendo a rasgos físicos propios de la fisonomía nacional.</p> <p>Exploración lúdica de técnicas creativas de pintura conceptualizando temas culturales y sociales: género, religión, familia, adolescencia y factores de riesgo.</p>	<p>Aplica los fundamentos del color en la construcción de sus pinturas.</p> <p>Crea obras pictóricas aplicando leyes compositivas tomando como referente modelos del natural, implicando una experiencia lúdica.</p> <p>Muestra en la obra artística los efectos de la luz y el color logrando representar el volumen de los cuerpos.</p> <p>Pinta los géneros artísticos haciendo uso de materiales y soportes diversos.</p> <p>Crea obras pictóricas a partir de la reflexión de una idea y recrea obras de la historia del arte con la combinación de los colores según sus propiedades: tono, valor e intensidad.</p> <p>Crea texturas visuales aplicando técnicas mixtas y creativas empleando zonas de luz, penumbra y sombra.</p> <p>Explora en forma lúdica técnicas creativas de pintura conceptualizando temas culturales y sociales: género, religión, familia, adolescencia y factores de riesgo.</p> <p>Muestra interés y actitud crítica ante su propio trabajo y el de los demás.</p>
		Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Actitudes y valores:</p> <p>Valora la calidad expresiva de la pintura y sus diferentes técnicas.</p> <p>Demuestra empatía y solidaridad ante los problemas sociales.</p> <p>Muestra actitud crítica ante su propio trabajo y ante el de los demás.</p> <p>Colabora y trabaja en equipo en el montaje de los trabajos.</p> <p>Compromiso con la producción propia.</p> <p>Valora el arte producido por artistas visuales nacionales.</p> <p>Coopera con el orden y limpieza del espacio del taller.</p>	

Mención Artes Plásticas

Asignatura: Fundamentos del Diseño

Grado: 5to.

Asignatura que aborda el conocimiento de los elementos del diseño fundamentales en de la bidimensionalidad y la tridimensionalidad desarrollando en el/la estudiante la capacidad de crear imágenes, expresando ideas a través de la composición, las formas, el color y la tecnología haciendo uso de metáforas, códigos y referencias simbólicas para desarrollarlo en proyectos de arte individuales y colaborativos.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
--	---	--	--

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
<p>Producción artística</p> <p>Crea productos artísticos aplicando los elementos formales del lenguaje plástico-visual socialmente contextualizados que en la práctica implica una experiencia lúdica y estética en el proceso de creación de la obra, haciendo uso de técnicas y materiales diversos que en plástica potencian saberes integrales significativos, creatividad e imaginación como resultado de un análisis crítico reflexivo y el reconocimiento de lo tangible y lo intangible.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Diseño. Antecedentes y campos de aplicación. Tipos de diseño.</p> <p>Fundamentos del diseño. Elementos conceptuales.</p> <p>Fundamentos del diseño bidimensional: elementos prácticos. Elementos conceptuales de la forma.</p> <p>Figuras retóricas en diseño.</p> <p>Formas positivas y negativas. Variables del diseño bidimensional.</p> <p>El diseño tridimensional y sus elementos: conceptuales, visuales, de relación y constructivas.</p> <p>Diseño tridimensional digital: tipos de programas y sus características. Renderizado de objetos en tres dimensiones.</p> <p>Técnicas de presentación de proyectos y documentos.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Investigación del diseño. Antecedentes y campos de aplicación.</p> <p>Manejo de los fundamentos del diseño: elementos conceptuales y elementos visuales.</p> <p>Aplicación de los fundamentos del diseño bidimensional. Representación de las formas positivas y negativas.</p> <p>Creación de diseño tridimensional incorporando imágenes metafóricas, simbólicas o históricas.</p> <p>Manipulación y configuración de programa informático a utilizar en el diseño tridimensional.</p> <p>Creación de figuras sólidas en programas de informáticas e imágenes en renderizado.</p> <p>Edición de elementos creados en 3D.</p>	<p>Argumenta sobre el diseño, sus antecedentes y campos de aplicación.</p> <p>Diseña.</p> <p>Maneja los fundamentos del diseño: elementos conceptuales y elementos visuales.</p> <p>Aplica los fundamentos del diseño bidimensional, representando formas positivas y negativas</p> <p>Crea obra artística aplicando fundamentos del diseño tridimensional incorporando imágenes metafóricas, simbólicas o históricas.</p> <p>Manipulación y configuración de programa informático a utilizar en el diseño tridimensional.</p> <p>Creación de figuras sólidas en programas de informáticas e imágenes en renderizado.</p> <p>Edición de elementos creados en 3D.</p> <p>Analiza aspectos fundamentales del diseño, antecedentes y campos de aplicación.</p> <p>Crea diferentes tipos de diseño con materiales diferentes implicando una experiencia lúdica y estética.</p>

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Actitudes y valores:</p> <p>Muestra interés en los conceptos impartidos.</p> <p>Responsabilidad.</p> <p>Muestra interés en las técnicas.</p> <p>Demuestra respeto hacia el trabajo propio y el de sus compañeros/as.</p> <p>Creatividad y curiosidad.</p>	<p>Crea composiciones aplicando los fundamentos del diseño y haciendo uso de técnicas, medios tecnológicos.</p> <p>Utiliza medios tecnológicos para crear diseños bidimensionales y tridimensionales sólidos y virtuales.</p> <p>Edita elementos creados en 3D en renderizado, reconociendo diferencias entre lo tangible y lo intangible.</p> <p>Muestra interés en los conceptos impartidos y las técnicas gráficas.</p>
<p>*Los contenidos de la asignatura que incluyen herramientas digitales, no indican un programa en específico. Dependerá del software que maneje el maestro o que decida el centro utilizar, para dar respuesta a estos contenidos.</p>		

Mención Artes Plásticas

Asignatura: Técnicas de Impresión

Grado: 5to.

Asignatura que aborda el conocimiento de los procedimientos utilizados en la transferencia de imágenes creadas con intención de expresar las ideas propias y desarrolla en el/la estudiante la creatividad y el manejo de las técnicas de estampado en forma individual o colaborativa.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
--	---	--	--

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
<p>Producción artística</p> <p>Crea productos artísticos aplicando los elementos formales del lenguaje plástico-visual socialmente contextualizados que en la práctica implica una experiencia lúdica y estética en el proceso de creación de la obra, haciendo uso de técnicas y materiales diversos que en plástica potencian saberes integrales significativos, creatividad e imaginación como resultado de un análisis crítico reflexivo y el reconocimiento de lo tangible y lo intangible.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Técnicas de estampación a través del tiempo.</p> <p>Principios y fundamentos del grabado: la estampa original, reproducibilidad y estética del grabado.</p> <p>Materiales, herramientas y soportes de la estampa gráfica.</p> <p>Proceso de estampación monocromática y a color.</p> <p>Las propiedades de la tinta. Presión con prensa y estampación a mano. Matriz y transferencia de la imagen al soporte aplicando los elementos formales del lenguaje plástico-visual.</p> <p>Proyectos de elaboración del grabado en relieve: linografía y xilografía.</p> <p>Técnicas experimentales: colografía, punta seca, grabado con materiales reciclados y serigrafía.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Análisis de las técnicas de estampación a través del tiempo.</p> <p>Investigación de la historia del grabado, su uso como medio de difusión cultural, política y social.</p> <p>Aplicación de los principios y fundamentos del grabado.</p> <p>Aplicación del proceso de estampación monocromática y policromática.</p> <p>Creación de matriz y transferencia de la imagen al soporte.</p> <p>Realización de técnicas experimentales: colografía, punta seca, grabado con materiales reciclados y serigrafía.</p>	<p>Investiga las técnicas de estampación a través del tiempo y la historia del grabado.</p> <p>Aplica los elementos formales del lenguaje plástico-visual en forma lúdica y estética en el proceso de creación de la obra artística.</p> <p>Integra principios y fundamentos del grabado con materiales diversos en la obra gráfica bidimensional y tridimensional.</p> <p>Estampa imágenes monocromáticas y policromáticas acorde con procedimientos técnicos diversos.</p> <p>Construye imágenes de manera creativa o imaginativa a partir del contexto sugerido (temas socioculturales: barrio, medioambiente, familia, género, factores de riesgo, entre otros).</p> <p>Disena imágenes metafóricas, simbólicas e históricas a partir de la conceptualización de ideas de contexto personal y social.</p> <p>Crea matriz en soportes amigables con el medioambiente aplicando técnicas experimentales.</p>

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Actitudes y valores:</p> <p>Apreciación de los aspectos formales de la obra artística en las diferentes épocas.</p> <p>Muestra respeto, sensibilidad y valora las ideas propias y la de sus compañeros /as y hacia las diferentes manifestaciones artísticas.</p> <p>Colabora y muestra interés en asumir su rol dentro del trabajo en equipo.</p> <p>Muestra respeto por las normas de convivencia y los cuidados del equipamiento del taller.</p> <p>Curiosidad por los procesos creativos y técnicos e interés por conocer, desarrollar y participar en las actividades artísticas.</p> <p>Conciencia medio ambiental con el uso de materiales reciclados aplicados al grabado.</p>	<p>Transfiere la imagen al soporte de manera manual o con prensa con la colaboración de los demás compañeros.</p> <p>Experimenta distintos métodos de estampación como resultado.</p> <p>Conciencia medio ambiental con el uso de materiales reciclados aplicados al grabado.</p>

Mención Artes Plásticas

Asignatura: Técnicas de Escultura II

Grado: 5to.

Asignatura que profundiza el proceso de enseñanza y aprendizaje de la escultura en los aspectos procedimentales y conceptuales. Pretende desarrollar la formación integral de los/as estudiantes mediante la producción artística a partir de la comprensión de la realidad tridimensional y la concreción de una idea, el conocimiento de los materiales y su aplicación en procedimientos técnicos y proyectuales individuales y colectivos.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
--	---	--	--

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
<p>Producción artística</p> <p>Crea productos artísticos aplicando los elementos formales del lenguaje plástico-visual socialmente contextualizados que en la práctica implica una experiencia lúdica y estética en el proceso de creación de la obra, haciendo uso de técnicas y materiales diversos que en plástica potencian saberes integrales significativos, creatividad e imaginación como resultado de un análisis crítico reflexivo y el reconocimiento de lo tangible y lo intangible.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>La escultura clásica y su evolución en los siglos XX y XXI.</p> <p>Herramientas y materiales: uso, cuidado, características, limitaciones y potencialidades expresivas.</p> <p>Medidas de seguridad en el manejo de herramientas y sustancias. Normas de convivencia en el taller.</p> <p>Elementos plásticos de la escultura: el volumen y la forma. El espacio y la materia, la luz, el color y la textura.</p> <p>Principios de tridimensionalidad: los múltiples puntos de vista y las direcciones del espacio. Estructura formal (organización del volumen, ejes y direccionales). La proporción. El volumen y el plano, la textura.</p> <p>Composición tridimensional: unidad, equilibrio, tensión y movimiento.</p> <p>Técnicas aditivas, constructivas y sustractivas. Recursos proyectuales: el boceto y la maqueta.</p> <p>Proyecto escultórico colectivo de expresión creativa.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Investigación y la argumentación de la escultura clásica y las transformaciones ocurridas a lo largo del siglo XX y XXI.</p> <p>Uso y cuidado de herramientas y materiales.</p> <p>Aplicación de los elementos plásticos de la escultura.</p> <p>Construcción de modelo tridimensional partiendo del modelo natural planteando la estructura formal, proporción y textura.</p> <p>Diseño de escultura abstracta con formas orgánicas y geométricas aplicando principios de composición tridimensional: unidad, equilibrio, tensión y movimiento con técnicas aditivas, constructivas y sustractivas.</p> <p>Realización de proyecto de expresión creativa en obra escultórica colectiva.</p>	<p>Investiga la escultura clásica y su evolución en los siglos XX y XXI.</p> <p>Construye modelo tridimensional aplicando los conocimientos de la estructura formal y la proporción, implicando una experiencia lúdica y estética en la práctica.</p> <p>Diseña aplicando las reglas de composición tridimensional con uso de técnicas y materiales diversos.</p> <p>Aplica técnicas aditivas, constructivas, sustractivas y de recursos proyectuales resultado de análisis crítico reflexivo.</p> <p>Diseña en forma colaborativa proyecto de reciclaje: esculturas con objetos encontrados (ready-made) reconociendo posibilidades del material.</p> <p>Actitud de colaboración, compañerismo, organización y trabajo en grupo.</p> <p>Valora y cuida herramientas personales, equipos y mobiliarios.</p>

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Actitudes y valores:</p> <p>Demuestra sensibilidad crítica en la percepción del entorno y de la naturaleza.</p> <p>Actitud de colaboración, compañerismo, organización y trabajo en grupo.</p> <p>Valora y cuida herramientas personales, equipos y mobiliarios.</p> <p>Muestra paciencia con los procesos, el entorno ambiental y las condiciones del trabajo.</p> <p>Muestra iniciativa el trabajo hasta conseguir sus objetivos con prolijidad y perseverancia e internaliza la técnica del modelado como una forma de expresarse.</p> <p>Colabora con sus compañeros ayudando durante el proceso de corte de materiales, cuida y se maneja de manera prudente en el uso de las herramientas.</p> <p>Es ordenado y consistente durante los procedimientos.</p>	<p>Transfiere la imagen al soporte de manera manual o con prensa con la colaboración de los demás compañeros.</p> <p>Experimenta distintos métodos de estampación como resultado.</p> <p>Conciencia medio ambiental con el uso de materiales reciclados aplicados al grabado.</p>

Mención Artes Plásticas

Asignatura: Estética y Filosofía del Arte

Grado: 5to.

Esta asignatura es de carácter teórico. Tiene como propósito que el estudiante conozca el marco estético y filosófico del arte a través del tiempo y el espacio con un sentido crítico de la estética. A partir de lo cual desarrolle un pensamiento reflexivo y crítico tanto del arte como de la vida.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Apreciación estética</p> <p>Analiza obras y hechos artísticos de las artes visuales manifestando sensibilidad y reconocimiento de elementos formales del lenguaje plástico en las costumbres, hechos y objetos estéticos de la cultura de los pueblos a partir de observación, análisis y criticidad de las obras de arte generando disfrute, aceptación, rechazo o apropiación, y comprensión de los diversos lenguajes artísticos.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>La estética como disciplina filosófica La filosofía: como reflexión y pensamiento crítico. Objeto de la estética. Lo bello y lo estético. La estética (métodos descriptivos y axiológicos). Posturas objetivas y subjetivas de la belleza, belleza natural y artística.</p> <p>Concepciones de la estética y el arte Teoría del arte como imitación Arte como poiesis (creación). Proceso formativo: del esquema a la imagen. Arte y religión.</p> <p>Estética y filosofía griega Estética presocrática. Estética platónica. Estética aristotélica. Estética estoica y epicúrea.</p> <p>Estética y filosofía medieval Estética cristiana (Plotino, San Agustín, época oscura, escolástica). Artes liberales y mecánicas.</p> <p>La influencia de la filosofía moderna al arte Ideas estéticas del humanismo italiano. Influencia grecorromana e inicio de la Edad Moderna. Renacimiento (manierismo). Barroco y Rococó. Racionalismo Kant y el juicio estético. Rousseau y su posición sobre las artes. Schilling, Schiller, Hegel y Schopenhauer. Idealismo Romanticismo Vanguardias Estéticas del siglo XX. Postmodernismo.</p>	<p>Analiza las implicaciones de la filosofía como pensamiento crítico a partir de los aportes generados en los diferentes momentos históricos.</p> <p>Identifica los elementos de la estética como disciplina filosófica en diferentes movimientos artísticos de la historia, utilizando recursos de la multimedia.</p> <p>Explica las implicaciones de las posturas objetivas y subjetivas de la belleza en obras artísticas a partir del análisis del contexto en el que se han producido.</p> <p>Compara en imágenes de obras artísticas la diferencia de la estética de Grecia Clásica y la Edad Media.</p> <p>Señala las principales características estéticas de las obras del renacimiento, el manierismo, el barroco y el rococó.</p> <p>Identifica los referentes estéticos utilizados en obras artísticas señalando los aportes diferentes movimientos.</p> <p>Identifica en diferentes obras artísticas los planteamientos principales de Gadamer y Heidegger de forma argumentada.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Conceptos:</p> <p>El arte y su manifestaciones Teoría del arte como imitación. Arte como creación. Proceso formativo: del esquema a la imagen. Arte como poiesis. Arte y artesanía. Arte y religión.</p> <p>Estética y hermenéutica Heidegger y Gadamer.</p> <p>Manifestaciones artísticas dominicanas Influencia en el arte dominicano de los pensamientos estéticos y filosóficos de las diferentes épocas. Precursores.</p> <hr/> <p>Procedimientos Comparación del punto de vista de autores griegos sobre la estética. Identificación de los elementos característicos de la estética renacentista. Uso del análisis subjetivo y objetivo en la comprensión de obras de artes y producciones artísticas. Comparación de los puntos de vista estéticos medievales y renacentistas y las visiones teocéntricas y antropocéntricas en estos. Interpretación de los planteamientos de filósofos modernos y contemporáneos sobre la estética. Señalamiento de las características estéticas en las vanguardias artísticas. Contrastación de opiniones argumentadas sobre la objetividad y la subjetividad en la estética. Comparación de los planteamientos de Gadamer y Heidegger sobre la estética. Señalamiento de la estética en los movimientos artísticos dominicanos. Establecimiento de criterios sobre la estética postmoderna. Análisis de los referentes estéticos utilizados en diferentes obras artísticas.</p> <hr/> <p>Actitudes y valores: Valoración de las expresiones estéticas en las distintas épocas. Respeto las opiniones de los demás sobre la creación artística. Disfruta y utiliza criterios estéticos al apreciar obras de artes. Sensibilidad ante producciones y obras artísticas de su comunidad.</p>	<p>Explica las implicaciones del arte como interpretación de los movimientos artísticos de las vanguardias mediante gráficos y audiovisuales.</p> <p>Identifica en imágenes los elementos estéticos característicos en el arte dominicano relacionadas a un período.</p> <p>Señala los aportes culturales, artísticos y religiosos que han influenciado en el arte dominicano.</p>

Mención Artes Plásticas

Asignatura: Gestión Profesional en Artes Plásticas

Grado: 5to.

Asignatura que aborda los aspectos de la gestión profesional que el/la artista en formación debe conocer sobre la profesión y profesional de arte, cuyo campo de trabajo, oficio o empleo, requiere constancia, facultad, capacidad y aplicación de las técnicas del arte plástico-visual aprendidas bajo el entendimiento de que en el futuro, este conocimiento le brindará retribución económica, desarrollo personal y profesional.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Profesionalización en las artes</p> <p>Valora el campo laboral y la industria cultural potenciando sus capacidades en la práctica y continuidad de los estudios en artes plásticas y áreas afines ejerciendo diferentes roles, funciones y tareas que se manifiestan en liderazgo, trabajo autónomo y colaborativo, intercambio o interacción con otros colegas de forma presencial o virtual.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Características del sector de las artes plásticas. Perfil del profesional de las artes plásticas según determinados criterios.</p> <p>Proceso de profesionalización en las artes plásticas.</p> <p>Tendencia de las artes plásticas en los campos de profesionalización nacional y global. Agentes y funciones del sector de las artes visuales.</p> <p>Antecedentes y políticas culturales para el sector de las artes plásticas- visuales dominicanas.</p> <p>Investigación y propuestas de políticas públicas de fomento a las artes plásticas-visuales a nivel nacional.</p> <p>Mercado del arte plástico-visual nacional y global. Importancia de la proyección personal y asociaciones organizadas de artistas.</p> <p>Dossier de artista: propósito, contenido, conceptualización e imágenes de los proyectos y formatos.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Investigación de las características del sector de las artes plásticas-visuales. Definición del perfil del profesional de las artes plásticas-visuales según determinados criterios.</p> <p>Análisis de las particularidades del proceso de profesionalización en las artes plásticas- visuales.</p> <p>Investigación la tendencia de las artes plásticas en los campos de profesionalización nacional y global. Agentes y funciones del sector de las Artes Visuales.</p> <p>Investigación sobre los antecedentes y políticas culturales para el sector de las artes plásticas dominicanas.</p> <p>Síntesis de propuestas de políticas públicas de fomento a las artes plásticas a nivel nacional.</p> <p>Análisis del mercado del arte plástico nacional y global. Proyección personal y asociaciones organizadas de artistas.</p> <p>Creación de dossier de artista: propósito, contenido, conceptualización e imágenes de los proyectos y formatos.</p>	<p>Comprende las características del sector de las artes plásticas y el perfil del profesional según determinados criterios.</p> <p>Analiza las particularidades del proceso de profesionalización en las artes plásticas.</p> <p>Investiga la tendencia de las artes plásticas en los campos de profesionalización nacional y global, agentes y funciones del sector de las artes visuales.</p> <p>Compara los antecedentes y políticas culturales para el sector de las artes plásticas dominicanas.</p> <p>Evalúa propuestas de políticas públicas de fomento a las artes plásticas a nivel nacional contextualizado en el trabajo autónomo y colaborativo, en el intercambio o interacción con otros colegas de forma presencial o virtual.</p> <p>Investiga el mercado del arte plástico nacional y global. Conceptualiza la proyección personal ejerciendo diferentes roles, funciones y tareas y la importancia de las asociaciones organizadas de artistas.</p> <p>Crea dossier de artista: propósito, contenido, conceptualización e imágenes de los proyectos y formatos.</p>	
		Continúa	

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Actitudes y valores:</p> <p>Muestra aptitud y capacidad de trabajo, esfuerzo y superación.</p> <p>Demuestra actitud de colaboración, compromiso y ética profesional.</p> <p>Muestra educación y respeto hacia quienes le rodean.</p> <p>Muestra ser proactivo/a y comparte su conocimiento. Adaptabilidad al cambio y liderazgo</p> <p>Visión global: se anticipa en la toma de decisiones, y evalúa riesgos y oportunidades.</p>	<p>Explica las implicaciones del arte como interpretación de los movimientos artísticos de las vanguardias mediante gráficos y audiovisuales.</p> <p>Identifica en imágenes los elementos estéticos característicos en el arte dominicano relacionadas a un período.</p> <p>Señala los aportes culturales, artísticos y religiosos que han influenciado en el arte dominicano.</p>

Mención Artes Plásticas

Asignatura: Diseño de Proyectos de Artes Plásticas

Grado: 5to.

Asignatura que aborda la iniciativa y el espíritu empresarial como competencia que responde a la importancia de fortalecer en el campo del arte, el pensamiento lógico, la resolución de problemas, la creatividad y el emprendimiento, bases para el desarrollo y la autorrealización con el objetivo de que el/la estudiante se inserte en el mundo laboral.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Empleabilidad y emprendimiento artístico-cultural</p> <p>Incorpora destrezas artísticas del lenguaje plástico para la creación de productos con valor artístico de carácter comercial, con actitud emprendedora, valoración del trabajo en equipo y la creatividad para insertarse en el mercado, en simulaciones de empleabilidad considerando el contexto inmediato, local, regional y global, que contribuyen al desarrollo de la economía individual o colectiva.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Simulaciones de empleabilidad y creación de productos con valor artístico de carácter comercial enfocado en el mercado nacional y global.</p> <p>Etapas de diseño de proyecto artístico-cultural. Puntos de partida: análisis del contexto, necesidades del entorno, comunidad y medioambiente. Beneficiarios e impacto. Antecedentes e Ideas preliminares.</p> <p>Elaboración de proyecto enfocado en la articulación de artes plásticas con la comunidad y el medio ambiente.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Realización de simulaciones de empleabilidad y creación de producto artístico enfocado en el mercado nacional y global.</p> <p>Aplicación de las etapas de diseño de proyecto individual o grupal.</p> <p>Análisis del contexto, necesidades del entorno, la comunidad y el medioambiente. Investiga antecedentes y genera ideas preliminares.</p> <p>Elaboración y Descripción de la asignatura: del proyecto artístico-cultural enfocado en la comunidad y el medio ambiente.</p> <p>Fundamentación o justificación y modelo de gestión. Realización de Cronograma. Presupuesto.</p> <p>Actitudes y valores:</p> <p>Muestra capacidad de iniciativa y adaptabilidad y capacidad para resolver problemas.</p> <p>Actitud colaboradora, proactiva y valoración del trabajo en equipo.</p> <p>Muestra actitud de liderazgo y capacidad de liderar equipos.</p> <p>Responsabilidad y respeto por el trabajo propio y el de los demás.</p> <p>Demuestra actitud positiva, lealtad y honestidad, sensibilidad en la percepción del entorno y de la naturaleza.</p>	<p>Realiza simulaciones de empleabilidad y crea producto artístico de carácter comercial enfocado en el mercado nacional y global.</p> <p>Aplica las etapas de diseño con actitud emprendedora, de proyecto individual o grupal enfocado en la comunidad y el medioambiente. Investiga antecedentes y conceptualiza ideas creativas para el desarrollo del proyecto.</p> <p>Elabora proyecto artístico-cultural enfocado en la comunidad y el medio ambiente en beneficio del desarrollo económico colectivo, aplicando todas las etapas que plantean los contenidos.</p> <p>Muestra capacidad de iniciativa y adaptabilidad y capacidad para resolver problemas y actitud colaboradora, proactiva en el trabajo en equipo.</p> <p>Demuestra actitud positiva, lealtad y honestidad.</p> <p>Muestra sensibilidad y responsabilidad hacia el entorno y la naturaleza.</p>	

**Mallas curriculares
Mención Artes Plásticas
Nivel Secundario - 6to Grado**

Mención Artes Plásticas

Asignatura: Artes en Contexto y Cultura Visual

Grado: 6to.

Esta asignatura consiste en el análisis y la importancia del arte nacional, identidad cultural, cultura visual nacional y global que pretende desarrollar en el/la estudiante la construcción de la mirada, la valoración de la imagen, los medios audiovisuales y reconocer la función del arte en el contexto social.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Contextualización artístico cultural</p> <p>Cuestiona desde las artes plásticas y accede a conocimientos de carácter histórico, social, psicológico y antropológico. Enriquece el contexto cultural nutrido por la experiencia artística y los recursos técnicos y tecnológicos fundamentados en referentes estéticos de las imágenes en la historia del arte, la cultura visual y audiovisual nacional, regional y global contemporánea.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Contexto cultural dominicano: museos, galerías y salas de exposiciones nacionales.</p> <p>Arte y cultura visual.</p> <p>Identidad cultural dominicana y los medios de comunicación.</p> <p>La sociedad mediatizada: tecnologías de la mirada y sistemas de comunicación.</p> <p>Televisión e identidad: estereotipos de carácter histórico, social, psicológico, antropológico, geográfico que enriquecen el contexto cultural.</p> <p>Alfabetización visual. Saturación de lo visual.</p> <p>Expresiones artísticas del arte posmoderno: minimalismo, arte como espectáculo, mezcla de géneros y estilos, hibridación y nueva figuración.</p> <p>Arte y nuevos medios.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Investigación y análisis de la cultura visual e identidad cultural.</p> <p>Análisis de la sociedad mediatizada: tecnologías de la mirada y sistemas de comunicación.</p> <p>Investigación de la televisión e identidad: estereotipos culturales. Televisión e identidad: estereotipos de carácter histórico, social, psicológico, antropológico, geográfico que enriquecen el contexto cultural.</p> <p>Análisis de la alfabetización visual, saturación de la imagen, los recursos técnicos y tecnológicos fundamentados en referentes estéticos de las imágenes en la historia del arte, la cultura visual y audiovisual.</p> <p>Investigación de las expresiones artísticas del arte posmoderno: minimalismo, arte como espectáculo, mezcla de géneros y estilos. La hibridación y la nueva figuración.</p> <p>Análisis y cuestionamiento sobre el arte y nuevos medios desde el papel de las artes plásticas.</p>	<p>Investiga sobre la cultura visual e identidad cultural.</p> <p>Analiza la sociedad mediatizada y comprende las tecnologías de la mirada y sistemas de comunicación.</p> <p>Critica la televisión e identidad cultural: estereotipos culturales nacionales, regionales y globales.</p> <p>Contrasta la alfabetización visual y la saturación de la imagen.</p> <p>Argumenta sobre las expresiones artísticas del arte posmoderno: minimalismo, arte como espectáculo, mezcla de géneros y estilos. La hibridación y la nueva figuración en la contemporaneidad.</p> <p>Debate sobre el arte y nuevos medios a través del cuestionamiento del papel de las artes plásticas en el contexto social.</p> <p>Relaciona las artes visuales, la cultura y la identidad dominicana desde una mirada reflexiva.</p>	
		Continúa	

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Actitudes y valores:</p> <p>Apreciación de los aspectos formales de la obra artística en las diferentes épocas.</p> <p>Valora las artes visuales, la cultura y la identidad dominicana desde una mirada reflexiva.</p> <p>Sensibilidad hacia las diferentes manifestaciones artísticas.</p> <p>Curiosidad por los procesos creativos y técnicos.</p> <p>Interés por conocer, desarrollar y participar en las actividades artísticas.</p> <p>Muestra respeto por las diferentes manifestaciones artísticas tanto nacionales y globales.</p> <p>Respeto y valora las ideas propias, las de sus compañeros y compañeras.</p>	<p>Explica las implicaciones del arte como interpretación de los movimientos artísticos de las vanguardias mediante gráficos y audiovisuales.</p> <p>Identifica en imágenes los elementos estéticos característicos en el arte dominicano relacionadas a un período.</p> <p>Señala los aportes culturales, artísticos y religiosos que han influenciado en el arte dominicano.</p>

Mención Artes Plásticas

Asignatura: Dibujo Artístico y Creativo

Grado: 6to.

Esta asignatura profundiza en los elementos formales técnicos y estéticos del dibujo artístico en la construcción de imágenes metafóricas, simbólicas, espirituales e históricas que pretende que los/as estudiantes desarrollen la reflexión, el pensamiento creativo, la percepción, el análisis, la síntesis y habilidades técnicas para expresar ideas y pensamientos a través de la concreción del dibujo en proyectos individuales y colectivos.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Producción artística</p> <p>Produce imágenes de y objetos artísticos a partir de la conceptualización de ideas aplicando elementos formales del lenguaje plástico-visual socialmente contextualizados que en la práctica implica una experiencia lúdica, estética y metafórica, haciendo uso de técnicas y materiales diversos que en plástica potencian saberes integrales significativos, creatividad e imaginación, además del desarrollo motor, cognitivo, afectivo y social como resultado del análisis crítico reflexivo y el reconocimiento de lo tangible y lo intangible.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>El dibujo artístico y creativo en el arte nacional y universal.</p> <p>Composición en el dibujo artístico: direcciones visuales y tensiones en la composición.</p> <p>La técnica del claroscuro: el volumen.</p> <p>Esquemas estructurales y volumétricos de la figura humana.</p> <p>Nociones de anatomía: sistemas óseo y muscular.</p> <p>Los géneros artísticos y el color en el dibujo artístico.</p> <p>La perspectiva artística.</p> <p>Memoria visual, Retentiva y generación de ideas haciendo uso de técnicas de transformación de imagen a partir de ideas sobre género, familia, medioambiente, factores de riesgo y contexto social.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Aplicación de los aspectos fundamentales de la composición: direcciones visuales y tensiones en la composición. Relación figura y fondo.</p> <p>Creación de dibujos con los elementos formales del lenguaje plástico-visual: la luz, el color, el claroscuro, las texturas, entre otros.</p> <p>Dibujo del cuerpo humano. Medidas de proporción de la figura humana en relación con el entorno.</p> <p>Construcción de dibujos de perspectiva artística: espacios urbanos y naturales.</p> <p>Aplica métodos de retentiva y transformación de las imágenes.</p> <p>Uso de las técnicas del dibujo como medio de expresión en la producción de imágenes científicas y de otros campos de conocimiento.</p>	<p>Analiza aspectos fundamentales sobre el dibujo artístico y creativo en el arte nacional y universal.</p> <p>Dibuja en forma lúdica, estética y metafórica, considerando direcciones visuales, tensiones y relaciones figura - fondo.</p> <p>Crea dibujos aplicando efectos de la luz, la sombra y el claroscuro e incorpora creativamente texturas visuales.</p> <p>Utiliza las propiedades del color en el dibujo artístico y elementos formales del lenguaje plástico-visual.</p> <p>Dibuja la perspectiva artística y demuestra memoria visual en la creación de imágenes, diseños creativos, caricaturas, comics, mangas, a mano alzada o con tecnología digital.</p> <p>Ilustra temas relacionados a otros campos de conocimiento (mapas, proyectos de escenografía, murales, ilustración de cuentos o novelas, tablas periódicas, entre otras) a mano alzada o con medios digitales o materiales diversos.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Actitudes y valores:</p> <p>Valora la calidad expresiva en el dibujo artístico y creativo.</p> <p>Muestra interés en las técnicas del dibujo.</p> <p>Muestra actitud colaborativa en el montaje de los trabajos.</p> <p>Compromiso con la producción propia.</p> <p>Valora el arte producido por artistas del dibujo nacionales y globales.</p>	<p>Dibuja la figura humana utilizando planos y encuadres creativos con diferentes puntos de vista.</p> <p>Valora la calidad expresiva en el dibujo artístico y creativo y muestra interés en las técnicas del dibujo.</p>

Mención Artes Plásticas

Asignatura: Creación Pictórica II

Grado: 6to.

Asignatura que permite la exploración y experimentación con técnicas y materiales para que los/las estudiantes profundicen en el conocimiento de procedimientos pictóricos que les permita expresarse a partir de criterios reflexivos, métodos de conceptualización y materialización de una idea que incluyan la observación, organización, resolución y concreción del proceso en la configuración de una obra plástica en proyectos individuales y colaborativos.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Producción artística</p> <p>Produce imágenes y objetos artísticos a partir de la conceptualización de ideas aplicando elementos formales del lenguaje plástico-visual socialmente contextualizados que en la práctica implica una experiencia lúdica, estética y metafórica, haciendo uso de técnicas y materiales diversos que en plástica potencian saberes integrales significativos, creatividad e imaginación, además del desarrollo motriz, cognitivo, afectivo y social como resultado del análisis crítico reflexivo y el reconocimiento de lo tangible y lo intangible.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Materiales, soportes y herramientas en la resolución técnica de la pintura.</p> <p>Métodos de conceptualización de ideas y su importancia en la producción artística.</p> <p>Proyectos colaborativos en pintura: el mural.</p> <p>Las asociaciones del color según la intención comunicativa: la textura visual y la atmósfera.</p> <p>Tratamiento de la luz y el color en la representación de la tridimensionalidad.</p> <p>La práctica artística en producciones creativas/ simbólicas y metafóricas.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Comparación de materiales, soportes y herramientas en la resolución técnica de la pintura.</p> <p>Aplicación de métodos de conceptualización de ideas en la producción artística.</p> <p>Diseño de proyectos colaborativos en pintura: el mural.</p> <p>Creación de las asociaciones del color según intencionalidad comunicativa: la textura visual y la atmósfera.</p> <p>Aplicación del tratamiento pictórico de la luz y el color en la representación de la tridimensionalidad.</p> <p>Análisis de la práctica artística en función de las producciones creativas/ simbólicas y metafóricas.</p> <p>Actitudes y valores:</p> <p>Valora la calidad expresiva de la pintura y sus diferentes técnicas.</p> <p>Muestra interés en las técnicas pictóricas.</p> <p>Muestra actitud crítica ante su propio trabajo y ante el de los demás.</p> <p>Muestra actitud colaborativa en el montaje de los trabajos, Compromiso con la producción propia.</p> <p>Valora el arte producido por artistas visuales nacionales y universales.</p> <p>Coopera con el orden y limpieza del espacio del taller.</p>	<p>Identifica materiales, soportes y herramientas en la exploración y experimentación de técnicas pictóricas en función de la obra.</p> <p>Aplica métodos de conceptualización de ideas en la producción artística personal o colectiva.</p> <p>Organiza proyectos colaborativos en pintura con creación de mural resultado del análisis de factores socioculturales.</p> <p>Aplica asociaciones de color en la creación de obra plástica considerando la textura visual y la atmósfera según la intención comunicativa.</p> <p>Crea obras artísticas atendiendo al tratamiento de la luz y el color en la representación de la tridimensionalidad de los objetos y el espacio.</p> <p>Realiza producciones de obras a partir de la práctica artística creativa /simbólica y metafórica resultado del análisis reflexivo de situaciones vigentes y del dominio técnico.</p>	

Mención Artes Plásticas

Asignatura: Dibujo Técnico, Arquitectónico y Digital

Grado: 6to.

Asignatura que consiste el conocimiento de las técnicas del dibujo técnico y arquitectónico que pretende desarrollar en el/la estudiante habilidades para la interpretación y construcción del dibujo con instrumentos de precisión o asistido por programas de computadora.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Producción artística</p> <p>Produce imágenes y objetos artísticos a partir de la conceptualización de ideas aplicando elementos formales del lenguaje plástico-visual socialmente contextualizados que en la práctica implica una experiencia lúdica, estética y metafórica, haciendo uso de técnicas y materiales diversos que en plástica potencian saberes integrales significativos, creatividad e imaginación, además del desarrollo motriz, cognitivo, afectivo y social como resultado del análisis crítico reflexivo y el reconocimiento de lo tangible y lo intangible.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Dibujo técnico, el lenguaje gráfico y su importancia. Aplicación del dibujo técnico. Instrumentos, materiales y formatos de dibujo.</p> <p>El uso de los instrumentos manuales: cartabón, escuadra, regla T, regla escala.</p> <p>Introducción al dibujo informatizado</p> <p>Dibujo arquitectónico: conceptos fundamentales. Representación gráfica de materiales y elementos arquitectónicos. Simbología en planos arquitectónicos.</p> <p>Dibujo digital 2D. Softwares de dibujo asistido por computador y sus características. Controles básicos de software de dibujo en 2D.</p> <p>Dibujo de elementos geométricos básicos en el computador. Dibujo plano arquitectónico en el computador.</p> <p>Uso de capas y propiedades en el dibujo computarizado. Uso de librerías. Acotado de un dibujo digital. Presentación de los dibujos e impresión de planos.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Aplicación del dibujo técnico, el lenguaje gráfico y su importancia. Instrumentos, materiales y formatos de dibujo.</p> <p>Uso de los instrumentos manuales: cartabón, escuadra, regla T, regla escala. Presentación y rotulación en el dibujo. Acotación en el dibujo. Trazado de líneas rectas paralelas, perpendiculares y líneas curvas.</p> <p>Aplicación de programas en el dibujo informatizado.</p> <p>Aplicación del dibujo arquitectónico: los conceptos fundamentales. Representación gráfica de materiales y elementos arquitectónicos. Simbología en planos arquitectónicos y planos dimensionados.</p> <p>Dibujo digital 2D. Softwares de dibujo asistido por computador y reconocimiento de sus características. Controles básicos de software de dibujo en 2D.</p>	<p>Aplica en el dibujo técnico el lenguaje gráfico y reconoce su importancia. Utiliza los Instrumentos, materiales y formatos de dibujo de acuerdo a los procedimientos técnicos.</p> <p>Utiliza los instrumentos manuales: cartabón, escuadra, regla T, regla escala en el dibujo.</p> <p>Utiliza herramientas digitales de manera lúdica, estética y metafórica en la construcción de dibujo informatizado y se expresa haciendo uso de técnicas y materiales diversos.</p> <p>Aplica en el dibujo arquitectónico los conceptos fundamentales con creatividad e imaginación.</p> <p>Representa gráficamente y utiliza materiales y elementos arquitectónicos como resultado de un análisis crítico reflexivo.</p> <p>Interpreta la simbología en planos arquitectónicos y planos dimensionados.</p> <p>Dibuja con tecnología digital 2D con softwares de dibujo asistido por computador, reconoce y aplica sus características.</p> <p>Aplica controles básicos de software de dibujo en 2D.</p> <p>Dibuja elementos geométricos básicos y del plano arquitectónico en el computador.</p> <p style="text-align: right;">Continúa</p>	

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Procedimientos Dibujo de elementos geométricos básicos en el computador y dibujo del plano arquitectónico en el computador.</p> <p>Uso de capas y propiedades en el dibujo computarizado. Uso de librerías. Acotado de un dibujo digital. Presentación de los dibujos e impresión de planos.</p> <hr/> <p>Actitudes y valores:</p> <p>Dibujo con precisión y nitidez en los dibujos realizados.</p> <p>Apreciación de los aspectos formales de las obras artísticas en las diferentes épocas.</p> <p>Sensibilidad hacia las diferentes manifestaciones artísticas.</p> <p>Curiosidad por los procesos creativos y técnicos.</p> <p>Interés por conocer, desarrollar y participar en las actividades artísticas</p> <p>Muestra respeto por el trabajo de arte propio y el de los demás.</p> <p>Valora las diferentes manifestaciones artísticas.</p> <p>Interés por los conceptos impartidos.</p> <p>Proactividad.</p> <p>Organización.</p> <p>Responsabilidad.</p>	<p>Estructura capas y propiedades en el dibujo computarizado. Usa librerías y acotaciones del dibujo digital.</p> <p>Aprecia los aspectos formales de las obras artísticas en las diferentes épocas y muestra sensibilidad ante las formas del entorno.</p>
<p>*Los contenidos de la asignatura que incluyen herramientas digitales, no indican un programa en específico. Dependerá del software que maneje el maestro o el que decida el centro utilizar, para dar respuesta a estos contenidos.</p>		

Mención Artes Plásticas

Asignatura: Técnicas Experimentales de Arte Contemporáneo

Grado: 6to.

Asignatura que aborda la práctica del arte desde la experimentación, investigación y provocación voluntaria de fenómenos estéticos a partir de técnicas pictóricas. Pretende desarrollar en el/la estudiante la capacidad de diseñar un proyecto artístico personal o colaborativo en el que integre la praxis, la investigación y el ensayo experimental como resultado del análisis reflexivo sobre situaciones de carácter personal, social y cultural.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Producción artística</p> <p>Produce imágenes y objetos artísticos a partir de la conceptualización de ideas aplicando elementos formales del lenguaje plástico-visual socialmente contextualizados que en la práctica implica una experiencia lúdica, estética y metafórica, haciendo uso de técnicas y materiales diversos que en plástica potencian saberes integrales significativos, creatividad e imaginación, además del desarrollo motor, cognitivo, afectivo y social como resultado del análisis crítico reflexivo y el reconocimiento de lo tangible y lo intangible.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Interdisciplinariedad en arte. Antecedentes y propuestas.</p> <p>Importancia de la experimentación en artes plásticas.</p> <p>Conceptualización de ideas con visión personal para el desarrollo de un producto artístico.</p> <p>Reflexión, observación y visión en la construcción de imágenes.</p> <p>Técnicas plásticas tradicionales integradas a técnicas experimentales del arte contemporáneo: mural, grafiti. Instalación. Intervención artística, arte performance. Cine, fotografía, multimedia, videoarte, arte efímero. Action paintings, pintura corporal o Body Paint. Net Art, entre otras.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Investigación de antecedentes y propuestas de interdisciplinariedad en arte.</p> <p>Análisis de la importancia de la experimentación en arte.</p> <p>Conceptualización de ideas con visión personal para el desarrollo de un producto artístico.</p> <p>Experimentación y exploración de materiales y soportes en técnicas plásticas tradicionales integradas a técnicas experimentales de arte contemporáneo: mural, grafiti. Instalación. Intervención artística, arte performance. Cine, fotografía, multimedia, videoarte. Arte efímero. Action paintings, pintura corporal o Body Paint. Net Art, entre otras.</p> <p>Actitudes y valores:</p> <p>Valora la calidad expresiva de las técnicas experimentales de arte contemporáneo.</p> <p>Muestra interés en las técnicas pictóricas actuales.</p> <p>Muestra actitud colaborativa en el montaje de los trabajos</p> <p>Compromiso con la producción propia.</p> <p>Valora el arte producido por artistas nacionales.</p> <p>Coopera con el orden y limpieza del espacio del taller.</p>	<p>Analiza los antecedentes y propuestas de Interdisciplinariedad en arte.</p> <p>Debate sobre la Importancia de la experimentación en arte.</p> <p>Crea y conceptualiza ideas personales haciendo uso de técnicas y materiales diversos.</p> <p>Experimenta con creatividad e imaginación las técnicas plásticas tradicionales combinadas con técnicas de arte contemporáneo resultado de un análisis crítico reflexivo y el reconocimiento de lo tangible y lo intangible.</p>	

Mención Artes Plásticas

Asignatura: Semiótica del Arte

Grado: 6to.

Esta asignatura trata sobre los fundamentos de la semiótica visual, que facilita la percepción y comprensión de una cultura que está inmersa en una gran variedad de códigos visuales y en particular, en lo audiovisual. En ella se pretende que los/las estudiantes reconozcan la estructura del signo, y su empleo en las creaciones en cine y fotografía.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Apreciación estética</p> <p>Evalúa obras y hechos artísticos, de las artes visuales, manifestando sensibilidad y reconocimiento de los elementos formales del lenguaje plástico, contribuyendo a la construcción, deconstrucción, documentación, recreación de costumbres, hechos y objetos estéticos de la cultura de los pueblos, aportando carácter objetivo a la producción artística propia, generando disfrute, aceptación, rechazo o apropiación de los diversos lenguajes artísticos.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Elementos de la comunicación. Importancia del contexto.</p> <p>Función individual y social de de la comunicación.</p> <p>Importancia del arte para el ser humano.</p> <p>Lenguaje y semiología. Diferencias.</p> <p>Función del rito y la religiosidad.</p> <p>Función del color, su utilización como símbolo, la luz, las señales, los contextos, la voz.</p> <p>Cultura e identidad en la comunicación visual.</p> <p>Tipos de signos.</p> <p>Significado, denotativo y connotativo.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Investigación de los elementos de la comunicación y el contexto</p> <p>Exposición sobre la función individual y social de la comunicación dentro de su entorno.</p> <p>Comenta sobre la importancia del arte para el ser humano. ¿Qué lo motiva a crear?</p> <p>Investigación sobre lenguaje y semiología para diferencias y similitudes.</p> <p>Investigación acerca del rito y la religiosidad, establece diferencias.</p> <p>Investigación sobre la simbología del color y su uso en la plástica.</p> <p>Visionado de imágenes, obras artísticas, películas seleccionadas donde el color juegue un papel importante.</p> <p>Valorización de la cultura e identidad como elementos fundamentales en sus producciones audiovisuales.</p>	<p>Explica los elementos de la comunicación desde su cultura visual.</p> <p>Analiza obras y hechos artísticos, de las artes visuales, manifestando sensibilidad y reconocimiento de los elementos formales del lenguaje plástico.</p> <p>Evalúa la función de la comunicación.</p> <p>Debate sobre arte manifestando sensibilidad y reconocimiento de los elementos formales del lenguaje plástico.</p> <p>Compara el lenguaje y semiótica audiovisual.</p> <p>Relaciona el rito y cómo se relaciona con la religiosidad.</p> <p>Aplica la simbología del color en un proyecto de artes plásticas o audiovisual.</p> <p>Representa elementos de la cultura e identidad en un proyecto de artes plásticas o audiovisual generando disfrute, aceptación, rechazo o apropiación de los diversos lenguajes artísticos.</p> <p>Identifica los tipos de signos en obras de arte plástico y utiliza lo denotativo y connotativo en un proyecto.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Procedimientos Investigación de los tipos de signos para entender aspectos del imaginario popular.</p> <p>Identificación del significado de lo denotativo y connotativo en las imágenes.</p> <hr/> <p>Actitudes y valores:</p> <p>Curiosidad por los procesos creativos y técnicos.</p> <p>Interés por conocer, desarrollar y participar en las actividades artísticas.</p> <p>Muestra respeto por las diferentes manifestaciones artísticas.</p> <p>Respeto y valora las ideas propias, las de sus compañeros y compañeras.</p>	

Mención Artes Plásticas

Asignatura: Pasantía en Artes Plásticas

Grado: 6to.

Asignatura que consiste en el conocimiento de técnicas y herramientas laborales y profesionales, que pretende desarrollar en el/la estudiante destrezas y habilidades que le permitan insertarse en el mercado laboral, artístico y cultural, y acceder a mecanismos y servicios que le ayuden a continuar con sus estudios artísticos.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Profesionalización en las artes</p> <p>Asume corresponsabilidad en el acercamiento al campo laboral y a la industria cultural de manera analítica, formal y reflexiva, potenciando las capacidades en la práctica y continuidad de los estudios en artes plásticas y áreas afines de manera analítica, formal, ética y reflexiva, potenciando sus capacidades en la práctica ejerciendo diferentes roles, funciones y tareas que se manifiestan en liderazgo, trabajo autónomo y colaborativo, intercambio o interacción con otros colegas de forma presencial o virtual.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Pasantía: conceptualización, tipos y características.</p> <p>Protocolo de pasantía.</p> <p>Informe de pasantía: redacción.</p> <p>Dossier de artista: propósito, contenido, conceptualización e imágenes de los proyectos y formatos.</p> <p>Continuidad de los estudios: oportunidades, procedimientos y requisitos. (Becas, pasantías, fondos, concursos nacionales e internacionales).</p> <p>Currículum vitae: tipos, estructuras, elaboración.</p> <p>Entrevistas de trabajo. Tipos y modalidades. Técnicas de las respuestas.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Análisis de la pasantía, sus tipos y característica de esta.</p> <p>Realización de las pasantías con el protocolo establecido.</p> <p>Comprensión de la aplicación y redacción de un informe de pasantía.</p> <p>Elaboración de su dossier artístico tomando en cuenta su propósito y características.</p> <p>Descripción de la asignatura: de los procedimientos y requisitos para aplicar a becas, pasantías, fondos, concursos nacionales e internacionales.</p> <p>Elaboración de su currículum vitae tomando en cuenta su propósito y características a partir del reconocimiento de su importancia.</p> <p>Participación en simulaciones de entrevistas de trabajo mostrando dominio de las técnicas de las respuestas.</p> <p>Resumen de las experiencias en el campo laboral de forma oral o escrita, mostrando valoración de este.</p>	<p>Analiza de forma crítica y reflexiva las experiencias de la pasantía en el campo laboral.</p> <p>Conceptualiza y realiza su pasantía siguiendo los protocolos establecidos.</p> <p>Elabora su dossier artístico tomando en cuenta su propósito y características.</p> <p>Describe los procedimientos y requisitos para aplicar a becas, pasantías, fondos, concursos nacionales e internacionales.</p> <p>Elabora su currículum vitae tomando en cuenta su propósito y características a partir del reconocimiento de su importancia.</p> <p>Participa en simulaciones de entrevistas de trabajo mostrando dominio de las técnicas de las respuestas.</p> <p>Resume las experiencias en el campo laboral de forma oral o escrita, mostrando valoración de este.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Actitudes y valores:</p> <p>Muestra compromiso en las pasantías y con el trabajo realizado.</p> <p>Manifiesta proactividad en el ejercicio de sus prácticas.</p> <p>Aprecia sus experiencias en el campo laboral.</p> <p>Muestra una conducta ética correcta en el ejercicio de sus prácticas.</p>	

Mención Artes Plásticas

Asignatura: Diseño de Proyectos de Artes Plásticas II

Grado: 6to.

Asignatura que consiste en llevar adelante una iniciativa o proyecto individual o colectivo, manejar una situación o problema en coherencia con la identidad cultural asociada a la enseñanza, ideas, creencias, creación, producción, difusión, comercialización y consumo de productos artísticos como resultado estratégico para que artistas en formación comprendan la manera en que la gestión cultural aporta a su labor particular y tener un accionar básico de conceptos, metodologías y herramientas de gestión que permitan optimizar su participación en el sistema cultural.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Empleabilidad y emprendimiento artístico-cultural</p> <p>Aplica conocimientos, estrategias y destrezas artísticas de la plástica en la creación de productos con valor artístico de carácter comercial, con actitud emprendedora, iniciativa, autosuficiencia, valoración del trabajo en equipo y la creatividad para insertarse en el mercado, con simulaciones de empleabilidad, considerando el contexto inmediato, local, regional y global, que contribuyen al desarrollo de la economía individual o colectiva.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Identidad, cultura y folklore.</p> <p>Identidad cultural dominicana en el contexto del Caribe y Latinoamérica.</p> <p>Sucesos históricos que marcaron la identidad dominicana.</p> <p>Elementos culturales de la identidad dominicana. Rasgos y características.</p> <p>Tradiciones de la cultura dominicana. La cultura religiosa. Objetos artísticos propios de la identidad dominicana. El rol del gestor cultural.</p> <p>Globalización e identidad. Elementos culturales del barrio. Producto artístico que destaque la identidad cultural dominicana.</p> <p>Proyecto colaborativo interdisciplinario o mural de artes plásticas enfocado en la articulación de estrategias en la creación de productos propios de la identidad cultural dominicana.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Investigación de los conceptos. Identidad, cultura y folklore.</p> <p>Investigación y explicación de la Identidad cultural dominicana en el contexto del Caribe y Latinoamérica y los sucesos históricos que marcaron la identidad dominicana.</p> <p>Análisis de los elementos culturales de la identidad dominicana, sus rasgos y características.</p> <p>Análisis de las tradiciones de la cultura dominicana, la cultura religiosa, hechos y objetos artísticos propios de la identidad dominicana y el rol del gestor cultural.</p> <p>Diseño y creación de producto artístico que destaque el folklore y la identidad cultural dominicana.</p> <p>Diseño de proyecto colaborativo mural enfocado en la articulación de las artes plásticas y la identidad cultural dominicana.</p>	<p>Contrasta los conceptos Identidad, cultura y folklore.</p> <p>Compara la identidad cultural dominicana en el contexto del Caribe y Latinoamérica y los sucesos históricos que marcaron la identidad dominicana.</p> <p>Analiza los elementos culturales de la identidad dominicana, sus rasgos y características.</p> <p>Investiga las tradiciones de la cultura dominicana.</p> <p>Relaciona las consecuencias de la globalización en la identidad cultural y los elementos culturales del barrio.</p> <p>Colabora en proyecto interdisciplinario o mural enfocado en la articulación de las artes plásticas y otras áreas relacionando aspectos de la identidad cultural dominicana.</p> <p>Muestra interés en la preservación de la identidad cultural dominicana.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Actitudes y valores:</p> <p>Valora la calidad expresiva de las diferentes manifestaciones artísticas nacionales.</p> <p>Colabora en los procesos del trabajo individual y grupal.</p> <p>Respeto, valora y participa de las tradiciones populares.</p> <p>Muestra interés en la preservación de la identidad cultural dominicana.</p> <p>Muestra compromiso con la producción propia.</p> <p>Valora el arte, la cultura y el folclore dominicanos.</p>	

VII MENCIÓN MENCIÓN CINE Y FOTOGRAFÍA

Dosificación de las Competencias Laborales Profesionales

Dosificación de las Competencias Laborales Profesionales de la Mención Cine y Fotografía

4to.	5to.	6to.
<p>Contextualización artístico cultural Comprende desde contextos diversos de carácter histórico, social, psicológico, antropológico, geográfico y biológico, interpretando pensamientos asociados al intercambio de símbolos y a la alfabetización cultural.</p>	<p>Contextualización artístico cultural Analiza desde contextos diversos, accede a conocimientos de carácter histórico, social, psicológico, antropológico, geográfico y biológico, argumentando sus ideas de obras cinematográficas y fotográficas, a la vez que desarrolla la mirada creativa, crítica y la lectura visual de la imagen.</p>	<p>Contextualización artístico cultural Cuestiona la realidad desde contextos diversos, accede a conocimientos de carácter histórico, social, psicológico, antropológico, geográfico y biológico con sentido crítico de lo que es una obra cinematográfica y fotográfica, evidenciados en la construcción y consolidación de propuestas innovadoras y creativas de bienes culturales y artísticos que propician la formación de actitudes participativas y solidarias.</p>
<p>Producción artística Maneja elementos del lenguaje del cine y la fotografía, socialmente contextualizados en el tiempo y en el espacio, como resultado del análisis de géneros y estilos cinematográficos y fotográficos.</p>	<p>Producción artística Aplica técnicas que conllevan los procesos de creación cinematográfica y fotográfica, socialmente contextualizados en el tiempo y en el espacio, como resultado del análisis de géneros y estilos cinematográficos y fotográficos.</p>	<p>Producción artística Produce audiovisuales a partir de procesos de creación cinematográfica y fotográfica, socialmente contextualizados en el tiempo y en el espacio, como resultado del análisis crítico reflexivo y el reconocimiento de los avances tecnológicos y los aportes al y del cine.</p>
<p>Apreciación estética Comprende los elementos formales del cine y la fotografía relacionándolo a obras, hechos artísticos, objetos y el entorno que le rodea, manifestando disfrute, aceptación o rechazo.</p>	<p>Apreciación estética Analiza pensamientos y teorías que sustentan la estética de obras, hechos artísticos, objetos y el entorno, manifestando sensibilidad y reconocimiento de la cultura visual y audiovisual, generando disfrute, aceptación, rechazo o sentido de pertenencia cultural.</p>	<p>Apreciación estética Analiza obras, hechos artísticos, objetos y el entorno que le rodea, manifestando sensibilidad y reconocimiento de los diferentes lenguajes artísticos que influyen y aportan al cine y la fotografía, generando disfrute, aceptación, rechazo o sentido de pertenencia cultural mediante el juicio estético y crítico.</p>

<p>Empleabilidad y emprendimiento artístico-cultural</p> <p>Analiza el funcionamiento de las industrias del cine y la fotografía como forma de inserción en el mercado local, regional y global, que contribuyen al desarrollo de la economía individual o colectiva.</p>	<p>Empleabilidad y emprendimiento artístico-cultural</p> <p>Comprende y recrea la elaboración de proyectos en cine y fotografía, presentados en simulaciones de empleabilidad y en experiencias que contribuyen al desarrollo de la economía individual o colectiva, considerando el contexto inmediato, local, regional y global.</p>	<p>Empleabilidad y emprendimiento artístico-cultural</p> <p>Aplica conocimientos, estrategias y destrezas en el diseño y desarrollo de proyectos cinematográficos y fotográficos, presentados en simulaciones de empleabilidad o en experiencias en el campo de industrias culturales y creativas, que contribuyen al desarrollo de la economía individual o colectiva, considerando el contexto inmediato, local, regional y global.</p>
<p>Profesionalización en las artes</p> <p>Interactuar con otros y otras en proyectos y actividades colaborativas de cine y fotografía, relacionándose de manera asertiva, respetuosa, dialógica, ejerciendo diferente roles, funciones y tareas con liderazgo, compromiso, autonomía y autorregulación.</p>	<p>Profesionalización en las artes</p> <p>Valora el acercamiento a la profesionalización en cine y fotografía, los campos de aplicación y especialización, las normativas, asociaciones, formas de proyección en el mercado laboral, conociendo los diferentes mecanismos de intercambio o interacción presencial o virtual con otros colegas de forma respetuosa y ética.</p>	<p>Profesionalización en las artes</p> <p>Asume corresponsabilidad en el acercamiento al campo laboral del cine y la fotografía de manera analítica, formal, ética y reflexiva, potenciando sus capacidades en la práctica, ejerciendo diferentes roles, funciones y tareas que se manifiestan en liderazgo, trabajo autónomo y colaborativo, intercambio o interacción con otros colegas de forma presencial o virtual.</p>

Asignaturas y carga horaria

Asignaturas y carga horaria de la Mención Cine y Fotografía

Competencias Laborales Profesionales de la modalidad	Asignaturas					
	4to.	H/S	5to.	H/S	6to.	H/S
Contextualización artístico - cultural	Historia del Arte Universal	2	Historia del Cine	2	Historia del Cine Latinoamericano, Caribeño y Dominicano	2
Producción artística	Fotografía I	3	Fotografía II	3	Asistencia de dirección	2
	Guion I	3	Guion II	3		
	Producción	4	Realización Cinematográfica	4	Rodaje	6
	Edición	3	Registro Sonoro	2	Postproducción y Musicalización	3
			Diseño de Producción	3		
Apreciación estética	Estética del Cine	2	Estética y Filosofía del Arte	2	Semiótica Audiovisual	2
	Identidad Visual Dominicana	2				
Profesionalización en las artes	Gestión de Desarrollo Personal y Social	2	Gestión Profesional de Cine y Fotografía.	2	Pasantías en Cine y Fotografía	4
Empleabilidad y emprendimiento artístico-cultural	Cine y Fotografía. Industrias Culturales y Creativas	2	Proyectos Cinematográficos I	4	Proyectos Cinematográficos II	4
Total		23		23		23

Mallas curriculares
Mención Cine y Fotografía
Nivel Secundario - 4to Grado

Mención Cine y Fotografía

Asignatura: Fotografía I

Grado: 4to.

Tiene como objetivo utilizar la cámara fotográfica y los dispositivos móviles como herramientas para captar imágenes artísticas a partir de su contextualización en el tiempo y el espacio. Pretende que los estudiantes valoren en la fotografía un medio idóneo para expresarse artísticamente.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Producción artística</p> <p>Aplica los elementos básicos para la realización de productos artísticos audiovisuales a partir de simbologías particulares del cine y la fotografía socialmente contextualizados en el tiempo y en el espacio, como resultado del análisis crítico reflexivo.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Fotografía, dibujar con luz. Fotografía: historia y antecedentes. La cámara fotográfica: - Cámara analógica y cámara digital, características y componentes. Soportes de almacenamiento digital.</p> <p>Sistemas fotográficos: - Cámara DSRL y HDSRL. - Cámara de cine. - Cámara de celular. - Cámara de producción de TV. - Videocámara. - Distintos tipos de sensores.</p> <p>Sistemas ópticos: - Distintos tipos de focales. - Ópticas de foto y ópticas de cine. El ojo humano: su sistema de captación y el de dispositivos digitales. Composición: fundamentos y reglas. Profundidad de campo. El triángulo de exposición. Iluminación básica: principios y esquemas. El exposímetro. Foto en movimiento: Regla de los 180 grados. Relación de aspecto. Movimientos de cámara. Aplicaciones en video, cine y documental. Fotografía dominicana y sus principales exponentes. Fotografía como medio de expresión artística.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Aplicación del concepto dibujar con luz en captura de fotos.</p> <p>Documentación de la historia y antecedentes de la fotografía.</p> <p>Comparación del sistema de trabajo del ojo humano con los sistemas de captación visual digital.</p> <p>Experimentación con el triángulo de exposición.</p>	<p>Comprende el concepto de dibujar con luz con investigaciones y demostraciones prácticas.</p> <p>Analiza los antecedentes y evolución de la fotografía desde un punto de vista crítico.</p> <p>Diferencia los diferentes tipos de cámara como resultado de un análisis crítico reflexivo.</p> <p>Realiza fotografías artísticas respondiendo a los procedimientos técnicos básicos de la composición y la iluminación.</p> <p>Distingue los distintos tipos de ópticas como resultado de un análisis crítico reflexivo.</p> <p>Evalúa el ambiente a fotografiar para captar imágenes artísticas contextualizadas en el tiempo y el espacio.</p> <p>Identifica los mecanismos adecuados a ser usados dependiendo del tipo de iluminación.</p> <p>Aplica el concepto del triángulo de exposición al momento de realizar fotografías.</p> <p>Ejecuta los esquemas de iluminación en la creación de fotografías como resultado de un proceso crítico.</p>	
		Continúa	

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Procedimientos Comparación del sistema de trabajo del ojo humano con los sistemas de captación visual digital.</p> <p>Experimentación con el triángulo de exposición.</p> <p>Utilización de los esquemas fundamentales de luz y del exposímetro.</p> <p>Aplicación de los fundamentos de la luz en distintos escenarios.</p> <p>Manejo de la profundidad de campo.</p> <p>Identificación de las ventajas de los distintos tipos de sensores.</p> <p>Identificación de los cambios de la fotografía en su evolución tecnológica.</p> <p>Diferenciación entre foto fija y foto en movimiento.</p> <p>Realización de tomas y escenas con los aspectos esenciales de la foto en movimiento.</p> <p>Investigación sobre la fotografía dominicana y sus principales exponentes.</p> <p>Realización de fotografías utilizando dispositivos móviles y cámara DSRL.</p> <p>Actitudes y valores:</p> <p>Respeto y valoración de las ideas propias, las de sus compañeros y compañeras.</p> <p>Manifestación de interés en realizar fotografías como expresión artística.</p> <p>Demuestra responsabilidad y cuidado por los equipos.</p> <p>Valora la fotografía como medio de expresión artística y de comunicación.</p>	<p>Aplica los fundamentos de la cámara en movimiento en la realización de escenas contextualizadas en el tiempo y en el espacio.</p> <p>Analiza aspectos de la fotografía dominicana y sus principales exponentes y los utiliza como referentes en sus trabajos.</p> <p>Valora la fotografía como medio de expresión artística y de comunicación.</p> <p>Crea un portafolio físico o digital con sus fotografías seleccionadas a partir de un proceso autocrítico.</p>

Mención Cine y Fotografía

Asignatura: Guion I

Grado: 4to.

La asignatura Guion tiene un carácter teórico-práctico, cuyo propósito es conocer el guion como herramienta para contar historias reales o de ficción. Pretende que los/las estudiantes desarrollen interés por la lectura y el análisis para crear sus propios guiones.

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
<p>Competencia(s) fundamental(es):</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
<p>Producción artística</p> <p>Aplica los elementos básicos para la realización de productos artísticos audiovisuales a partir de simbologías particulares del cine y la fotografía socialmente contextualizados en el tiempo y en el espacio, como resultado del análisis crítico reflexivo.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Literatura creativa.</p> <p>La narración.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partes: inicio, desarrollo y desenlace. - Elementos: el narrador. Personajes, espacio y tiempo. - Tridimensionalidad de los personajes. <p>El relato: la vida como fuente de inspiración.</p> <p>El guion:</p> <p>Programas para la escritura de guion.</p> <p>Estructura clásica en el cine: planteamiento, nudo, confrontación y resolución.</p> <p>Etapas del guion:</p> <p>Idea.</p> <p>Storyline</p> <p>Sinopsis argumentativa.</p> <p>Argumento.</p> <p>Tratamiento.</p> <p>Escaleta.</p> <p>Guion literario.</p>	<p>Reconoce los fundamentos de la narración como resultado del análisis crítico reflexivo.</p> <p>Describe personas y lugares a partir de elementos básicos del relato.</p> <p>Describe hechos o sucesos reales como fuentes para ideas creativas.</p> <p>Escribe relatos ficticios o reales socialmente contextualizados en el tiempo y en el espacio.</p> <p>Escribe relatos y narraciones reales o imaginarias.</p> <p>Identifica las partes y los elementos de una narración y los aplica en la elaboración de sus relatos.</p> <p>Analiza una historia enumerando los elementos que le dan coherencia.</p>
	<p>Procedimientos</p> <p>Comprensión de la narración como base del guion.</p> <p>Creación de narraciones originales, reales o ficticias.</p> <p>Construcción de personajes tomando en cuenta la tridimensionalidad.</p> <p>Utilización de programas de escritura de guion con la estructura clásica.</p> <p>Redacta un guion literario siguiendo las etapas.</p> <p>Escritura de guiones para cortometraje original o adaptado.</p>	<p>Crea personajes verosímiles, contextualizados en el tiempo y en el espacio.</p> <p>Crea historias a partir de la estructura clásica.</p> <p>Utiliza el procesador de texto (Microsoft Word) para redactar y desarrollar sus ideas.</p> <p>Utiliza software para escribir guiones.</p>

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Actitudes y valores:</p> <p>Interés en indagar en historias reales y ficticias.</p> <p>Receptividad ante hechos, personas y lugares que le rodea.</p> <p>Respeto y valora las creaciones propias y de los demás.</p> <p>Cumple con sus deberes en el plazo establecido.</p>	<p>Escribe un guion tomando en cuenta los siguientes elementos: la escena, la secuencia, el diálogo, acotación, nomenclatura, márgenes y tipografía.</p> <p>Escribe un guion tomando en cuenta sus elementos formales.</p> <p>Escribe un guion literario agotando sus etapas como resultado de un análisis crítico y reflexivo.</p> <p>Escribe un guion original o adaptado como resultado de un análisis crítico y reflexivo.</p> <p>Escribe un guion para cortometraje original o adaptado.</p>

Mención Cine y Fotografía

Asignatura: Producción Cinematográfica

Grado: 4to.

Es una asignatura teórico-práctica, pretende que el estudiante conozca las herramientas que intervienen en una producción audiovisual en sus distintas etapas. Busca que el estudiante a través del lenguaje cinematográfico sea capaz de crear sus propios proyectos.

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
<p>Competencia(s) fundamental(es):</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas Competencia Ambiental y de la Salud ✓ Competencia Comunicativa Competencia Científica y Tecnológica ✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico 	<p>Producción artística</p> <p>Maneja elementos del lenguaje del cine y la fotografía, socialmente contextualizados en el tiempo y en el espacio, como resultado del análisis de géneros y estilos cinematográficos y fotográficos.</p> <p>Conceptos: Producción, - fundamentos y etapas. Usos del término como: - Totalidad del proyecto. - Proceso de rodaje. - Administración del proyecto. Departamentos: áreas y responsabilidades. Etapas: Preproducción, producción y postproducción. Fases de preproducción: Lectura de guion. Desglose. Propuesta estética. Locaciones. Casting. Guion técnico. Producción: - Proceso de rodaje. Fases de postproducción: - Revisión del material rodado. - Montaje. - Sonorización. - Musicalización. - Efectos especiales. - Colorización. - Títulos.</p> <p>Procedimientos Investigación de las funciones y responsabilidades de los departamentos que intervienen en una producción. Diferenciación del término producción en sus diferentes acepciones.</p>	<p>Analiza las funciones de los distintos departamentos de una producción.</p> <p>Valora el departamento en el que está trabajando en el proyecto.</p> <p>Aplica las etapas de producción en la realización de proyectos audiovisuales contextualizadas en el tiempo y en el espacio.</p> <p>Comprende la importancia de realizar el desglose de guion a través de elementos del lenguaje cinematográfico.</p> <p>Tolera la opinión de los demás y defiende sus puntos de vista en el proceso de propuesta estética.</p> <p>Distingue el concepto de producción en sus tres acepciones.</p> <p>Cuida la implementación de su propuesta estética durante el rodaje.</p> <p>Analiza y evalúa el material rodado.</p> <p>Selecciona y organiza las mejores tomas rodadas en la edición.</p> <p>Aplica los conceptos y recursos de postproducción en la edición.</p> <p>Evalúa el proyecto final y su proceso de producción de forma crítica.</p> <p style="text-align: right;">Continúa</p>

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Procedimientos Investigación de las funciones y responsabilidades de los departamentos que intervienen en una producción.</p> <p>Diferenciación del término producción en sus diferentes acepciones.</p> <p>Análisis de guion para la generación de propuestas estéticas.</p> <p>Presentación de propuestas de locaciones y casting.</p> <p>Elaboración del guion técnico.</p> <p>Rodaje del proyecto audiovisual. Realización de las propuestas de los distintos departamentos en base a la visión del director. (mood board)</p> <p>Visualización del material rodado.</p> <p>Edición del material rodado.</p> <p>Terminación del material rodado con sonorización, musicalización y títulos.</p> <p>Actitudes y valores: Colaboración en la elaboración del proyecto.</p> <p>Opinión sobre la narrativa desde la imagen en movimiento.</p> <p>Valoración del proyecto como arte, técnica y medio de comunicación.</p> <p>Apreciación de los procesos creativos.</p> <p>Implicación en la realización del proyecto.</p>	<p>Escribe un guion tomando en cuenta los siguientes elementos: la escena, la secuencia, el diálogo, acotación, nomenclatura, márgenes y tipografía.</p> <p>Escribe un guion tomando en cuenta sus elementos formales.</p> <p>Escribe un guion literario agotando sus etapas como resultado de un análisis crítico y reflexivo.</p> <p>Escribe un guion original o adaptado como resultado de un análisis crítico y reflexivo.</p> <p>Escribe un guion para cortometraje original o adaptado.</p>

Mención Cine y Fotografía

Asignatura: Edición

Grado: 4to.

Esta asignatura tiene como propósito conocer los elementos básicos del montaje y la edición para dar forma, contenido y textos en audiovisuales. Pretende que los-/las estudiantes conozcan los programas y técnicas.

Competencia(s) fundamental(es):	Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Producción artística</p> <p>Maneja elementos del lenguaje del cine y la fotografía, socialmente contextualizados en el tiempo y en el espacio, como resultado del análisis de géneros y estilos cinematográficos y fotográficos.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Historia del montaje.</p> <p>Montaje y edición. Tipos.</p> <p>Formatos de video.</p> <p>Fotogramas.</p> <p>Ritmo.</p> <p>Efectos en la edición.</p> <p>Multicámaras.</p> <p>Render.</p> <p>Relación entre el director y el montador.</p> <hr/> <p>Procedimientos</p> <p>Investigación de los inicios del montaje y edición en el cine.</p> <p>Visionado material audiovisual seleccionado.</p> <p>Identificación de los tipos de montajes.</p> <p>Identificación de los tipos de edición y cómo aplicarlo en video clips, comerciales, documentales, cine.</p> <p>Clasificación de los códec dentro del programa de video. Para determinar el lenguaje universal de los medios audiovisuales básicos.</p> <p>Identificación de lo que es un fotograma como elemento de cada una de las fotografías que forman una película.</p> <p>Aplicación de técnicas básicas para la colorización de un material audiovisual.</p> <p>Aplicación de técnicas básicas dentro del programa de edición.</p> <p>Aplicación del ritmo en la edición para transmitir sensaciones, determinar las acciones específicas dentro de un material audiovisual.</p> <p>Implementación de las herramientas contenidas dentro del programa de edición.</p> <p>Identificación de los cortes en la secuencia para lograr armonía en una imagen.</p>	<p>Conoce los inicios del montaje y su función en el cine.</p> <p>Identifica los tipos de montaje y su orden según el guion.</p> <p>Aplica la edición lineal y no lineal un proyecto audiovisual.</p> <p>Identifica en la línea de tiempo (timeline) un fotograma.</p> <p>Utiliza creativamente el color, en los productos audiovisuales, de acuerdo a los propósitos comunicativos.</p> <p>Aplica técnicas básicas en la edición de un audiovisual</p> <p>Comprende el ritmo apropiado en una edición de video.</p> <p>Conoce como debe ser la relación de trabajo entre el director y editor en los proyectos audiovisuales.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Procedimientos Comparación de las diferentes cámaras dentro del programa de edición.</p> <p>Determinación de los elementos que necesita para la renderización adecuada del material audiovisual.</p> <p>Descripción de la relación entre director y montador.</p> <hr/> <p>Actitudes y valores: Respeto y valora las ideas propias, las de sus compañeros y compañeras.</p> <p>Cumple con sus deberes en el plazo establecido.</p> <p>Muestra curiosidad por la investigación.</p> <p>Colabora y coopera en los proyectos artísticos individuales y colectivos de su centro.</p>	

Mención Cine y Fotografía

Asignatura: Identidad Visual Dominicana

Grado: 4to.

Tiene como propósito que el/la estudiante conozca el marco estético e histórico que conforma la identidad visual del pueblo dominicano, a través del tiempo y el espacio con sentido de la estética desarrollando un pensamiento reflexivo y crítico tanto del arte como de la identidad e idiosincrasia dominicana.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Apreciación estética</p> <p>Analiza obras, hechos artísticos, objetos y el entorno que le rodea, manifestando sensibilidad y reconocimiento de los diversos lenguajes artísticos y juicio estético, desde una mirada crítica.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Identidad dominicana: su construcción a través de tres grandes ejes raciales, taíno, español y africano.</p> <p>La cultura taína y la colonización española. Conquista e imposición cultural europea.</p> <p>Importación de esclavos africanos: de migrantes forzados a la reafirmación de la negritud identitaria.</p> <p>Cimarronaje: rebelión, mulataje y mestizaje.</p> <p>Independencia dominicana: búsqueda y reafirmación de la cultura nacional.</p> <p>La segunda gran migración afrodescendiente: los cocos provenientes de las islas inglesas en el siglo XIX.</p> <p>Manifestaciones culturales religiosas: catolicismo, religiosidad, ritos y creencias populares. El protestantismo de los cocos.</p> <p>La religiosidad popular dominicana: aspectos fundamentales.</p> <p>Elementos culturales de la identidad dominicana: iconografía, imagería y relatos populares. El carnaval dominicano: tradición y colorido.</p> <p>El letrero hecho a mano: lo pintoresco y lo local.</p> <p>Las tradiciones características de las regiones dominicanas.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Análisis de la identidad dominicana a través de nuestros tres grandes ejes raciales.</p> <p>Realización de presentaciones multimedia sobre la cultura taína, la cultura colonizadora española y el encuentro de ambas civilizaciones.</p> <p>Debate sobre la importación de esclavos africanos.</p> <p>Presentación multimedia sobre el proceso de cimarronaje y el establecimiento de los conceptos mulataje y mestizaje.</p> <p>Investigación de la independencia dominicana.</p> <p>Debate sobre las manifestaciones culturales religiosas.</p> <p>Investigación sobre elementos culturales de la identidad dominicana.</p>	<p>Argumenta sobre la identidad dominicana como construcción a través de tres grandes ejes raciales.</p> <p>Compara la cultura taína y colonización española.</p> <p>Debate sobre importación de esclavos africanos.</p> <p>Distingue los aspectos cimarronaje, mulataje y mestizaje desde un análisis crítico.</p> <p>Dramatiza la independencia dominicana.</p> <p>Debate sobre las manifestaciones culturales religiosas.</p> <p>Argumenta los elementos culturales de la identidad dominicana de manera individual o grupal.</p> <p>Interpreta personajes del carnaval dominicano: en forma grupal.</p> <p>Contrasta los elementos de la identidad dominicana y tradiciones populares.</p> <p>Respeta y valora las ideas propias, las de sus compañeros y compañeras.</p> <p>Identifica aspectos de la religiosidad popular presentes en su entorno.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Procedimientos Exposición de fotografías del carnaval dominicano: tradición y colorido.</p> <p>Investigación sobre identidad dominicana y tradiciones populares.</p> <p>Investigación de los elementos de religiosidad popular dominicana presentes en nuestra sociedad.</p> <p>Realización de presentaciones multimedia sobre el letrero.</p> <hr/> <p>Actitudes y valores:</p> <p>Curiosidad por los procesos creativos y técnicos.</p> <p>Interés por conocer, desarrollar y participar en las actividades artísticas.</p> <p>Respeto y valora las ideas propias, las de sus compañeros y compañeras.</p> <p>Cumple con sus deberes en el plazo establecido.</p> <p>Muestra curiosidad por la investigación.</p> <p>Se esfuerza por perfeccionar el estilo de redacción de sus escritos.</p>	<p>Explica la influencia de la religiosidad popular en la identidad de nuestra sociedad.</p> <p>Identifica los elementos sincréticos de la religiosidad popular dominicana.</p>

Mención Cine y Fotografía

Asignatura: Estética del Cine

Grado: 4to.

Esta asignatura tiene como propósito el análisis de los elementos básicos que intervienen en la estética del cine. En ella se pretende que el/la estudiante desarrolle la mirada creativa y crítica.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa Competencia Científica y Tecnológica	Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Apreciación estética</p> <p>Comprende los elementos formales del cine y la fotografía relacionándolos a obras, hechos artísticos, objetos y el entorno que le rodea, manifestando disfrute, aceptación o rechazo.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>La forma en el cine.</p> <p>Estructura narrativa.</p> <p>Elementos estéticos.</p> <p>Contenido formal y percepción.</p> <p>Forma y sentimientos (emociones representadas, repuesta emocional sentida).</p> <p>Forma y significado (referencial, explícito, implícito, sintomático).</p> <p>Evaluación (gusto personal y juicio de evaluación).</p> <hr/> <p>Procedimientos</p> <p>Identificación de la forma en el cine como sistema narrativo, en relación con todos los elementos de una película.</p> <p>Identificación de la estructura narrativa como forma de captar la atención y seguimiento de los eventos en las películas.</p> <p>Uso de la música, movimientos de cámara, color, en películas seleccionadas para determinar su importancia dentro de la realización cinematográfica.</p> <p>Visionado de película seleccionada para interrelacionar formalmente todas las emociones y significados de una película.</p> <p>Realización de diferentes versiones de una misma escena de una película, grabarla en video y subirla en una plataforma digital, en equipo mixto.</p> <hr/> <p>Actitudes y valores:</p> <p>Apreciación de los aspectos formales del cine en las diferentes épocas.</p> <p>Sensibilidad hacia las diferentes manifestaciones artísticas.</p> <p>Curiosidad por los procesos creativos y técnicos.</p> <p>Interés por conocer, desarrollar y participar en las actividades artísticas.</p> <p>. Respeta y valora las ideas propias, las de sus compañeros y compañeras.</p>	<p>Identifica la forma en el cine como sistema narrativo con relación a todos los elementos de una película.</p> <p>Distingue la estructura narrativa de una película como forma de captar la atención y dar seguimiento a los eventos que acontecen en esta.</p> <p>Argumenta sobre los elementos estéticos y su contribución al discurso cinematográfico para expresar sentimientos.</p> <p>Argumenta sobre la importancia al seleccionar la música, movimientos de cámara, color, en películas seleccionadas para realización cinematográfica.</p> <p>Argumenta sobre diferentes criterios que se utilizan para evaluar una película, en un trabajo escrito.</p> <p>Realiza una escena de una película y aplica sus propios criterios estéticos.</p>	
		Continúa	

Mención Cine y Fotografía

Asignatura: Cine y Fotografía. Industrias Culturales y Creativas

Grado: 4to.

Con esta asignatura se persigue que el estudiante adquiera el conocimiento de los elementos fundamentales que abarcan el amplio abanico de bienes, servicios y actividades de contenido cultural, artístico y patrimonial, vinculados a sectores estratégicos y de ocio que se encargan de su producción, reproducción, promoción, difusión y comercialización. Se analizará en esta asignatura tanto la industria del cine, la música, la danza, las artes visuales, artesanías, moda, diseño y servicios vinculados al patrimonio cultural y natural (museos, sitios históricos, arqueológicos...). Este acercamiento a las industrias culturales permitirá que el estudiante adquiera herramientas que le permita mostrar su producción artística ofreciendo una visión actual de los procesos de difusión.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Empleabilidad y emprendimiento artístico-cultural</p> <p>Analiza el funcionamiento de las industrias culturales y creativas en el cine y la fotografía como forma de inserción en el mercado local, regional y global, que contribuyen al desarrollo de la economía individual o colectiva.</p>	<p>Conceptos: Fundamentos teóricos de las industrias culturales y creativas. Tipología y naturaleza de los sectores de la cultura. Derechos de autor y propiedad intelectual. Instrumentos estadísticos de medición de bienes culturales y creativos: cuenta satélite de la República Dominicana. Políticas culturales en la República Dominicana. Economía cultural y las industrias creativas. Economía naranja, emprendimiento, innovación y tecnología. Ocio, patrimonio, turismo y Gestión cultural Ciudades creativas: ecosistemas creativos locales. Cine como industria: antecedentes históricos. Desarrollo económico de los países productores de cine, la experiencia de Hollywood. Ley de Cine en la República Dominicana.</p> <p>Procedimientos Análisis e investigación de diversos tipos de proyectos relacionados con la producción y gestión de bienes y servicios culturales de la cultura mediática y la cultura popular. Análisis crítico sobre el origen de los objetos de consumo, implicadas en el derecho de autor y la propiedad intelectual. Uso y manejo de componentes de las artes audiovisuales y digitales, mediante la aplicación de diferentes herramientas para la ejecución de propuestas que promuevan la industria cultural y creativa en el contexto de su comunidad. Diseña estrategias generales de promoción del legado cultural que contribuya a la valorización, difusión y preservación del patrimonio cultural, material e inmaterial. Gestiona la realización de proyectos específicos en cualquiera de los ámbitos de las Industrias culturales y recreativas, en coordinación con la administración del centro educativo.</p>	<p>Analiza casos que generen un diálogo sistemático y ordenado sobre situaciones y circunstancias reales teniendo en cuenta los propósitos en el campo de las Industrias Culturales y Creativas.</p> <p>Comprende las relaciones entre industrias culturales, industrias creativas, identidad cultural, economía cultural y mercado del arte.</p> <p>Desarrollo de perspectiva comparativa acerca de las características del mercado del arte, el consumo de producciones artísticas, el coleccionismo y de las industrias culturales respecto a su distribución y exhibición a nivel local, regional, nacional e internacional.</p> <p>Diseña proyectos en los que da a conocer manifestaciones artísticas tradicionales y contemporáneas de su comunidad.</p> <p>Desarrollo de apertura de pensamiento, capacidad de análisis y de síntesis ante las producciones artísticas.</p> <p>Respeto las manifestaciones culturales y bienes culturales indistintamente del género de su autor/ o transmisor.</p> <p>Explica los antecedentes históricos de la industria cinematográfica.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Procedimientos Investigación en diferentes fuentes, sobre la industria cinematográfica.</p> <p>Investigación y análisis de los aportes económicos del cine en los países productores. ¿Ingresos de la industria cinematográfica?</p> <p>Investigación de la Ley de Cine en la República Dominicana y su incidencia en el crecimiento de las producciones cinematográficas.</p> <p>Actitudes y valores:</p> <p>Curiosidad por los procesos creativos y técnicos.</p> <p>Interés por conocer, desarrollar y participar en las actividades artísticas.</p> <p>Muestra respeto por las diferentes manifestaciones artísticas</p> <p>Respeto y valora las ideas propias, las de sus compañeros y compañeras.</p>	<p>Analiza la industria cinematográfica y sus aportes a la economía de los países.</p> <p>Reconoce la importancia de la Ley de Cine en el desarrollo de la industria cinematográfica dominicana.</p>

Mención Cine y Fotografía

Asignatura: Gestión de Desarrollo Personal y Social

Grado: 4to.

Asignatura en la que se abordan técnicas y herramientas laborales y profesionales, que pretende desarrollar en el/la estudiante destrezas y habilidades que le permitan insertarse en el mercado laboral, artístico y cultural.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Profesionalización en cine y fotografía</p> <p>Interactúa con otros y otras en proyectos y actividades colaborativas de cine y fotografía, relacionándose de manera asertiva, respetuosa, dialógica, ejerciendo diferentes roles, funciones y tareas con liderazgo, compromiso, autonomía y autorregulación.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Autoconocimiento y las emociones.</p> <p>Elementos y procesos de comunicación asertiva.</p> <p>El trabajo colaborativo y cooperativo: organización, procedimientos y roles.</p> <p>Manejo de conflictos.</p> <p>Liderazgo, autocontrol y autorregulación.</p> <p>Proyecto de vida. Estructura. Características.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Investigación de estrategias de autoconocimiento y reconocimiento de las emociones.</p> <p>Explicación de la importancia de la inteligencia emocional para su desarrollo humano y su relación con el mundo que le rodea.</p> <p>Observación de videos relacionados con los elementos de una comunicación eficaz y la escucha activa.</p> <p>Análisis en grupos mixtos sobre la importancia de la buena comunicación en las áreas de trabajo.</p> <p>Aplicación de los conceptos del trabajo en equipo, el trabajo autónomo y colaborativo. Roles y ventajas.</p> <p>Elaboración de los acuerdos y compromisos, para la resolución de conflictos.</p> <p>Dramatización sobre diferentes tipos de liderazgo, autocontrol y autorregulación.</p> <p>Elaboración de currículum vitae. Reconocimiento de su importancia, estructura y tipos de currículum.</p> <p>Comparación de las entrevistas de trabajo. Tipos y modalidades. Técnicas de las respuestas.</p> <p>Realización de proyecto de vida.</p>	<p>Argumenta sobre las diferentes estrategias de autoconocimiento e inteligencia emocional.</p> <p>Comprende y las habilidades blandas y las competencias conscientes e inconscientes.</p> <p>Respecta a sus compañeros y compañeras y el medio que le rodea.</p> <p>Reconoce, los elementos y los procesos de comunicación asertiva.</p> <p>Argumenta sobre la importancia de la buena comunicación en las áreas de trabajo.</p> <p>Aplica los conceptos del trabajo en equipo. Roles y ventajas.</p> <p>Comprende los acuerdos y compromisos en la resolución de conflictos.</p> <p>Asume liderazgo positivo y autocontrola sus emociones y las reglas.</p> <p>Elabora su currículum y de sus compañeras y compañeros.</p> <p>Realiza proyecto de vida.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Actitudes y valores:</p> <p>Muestra capacidad de iniciativa y adaptabilidad.</p> <p>Demuestra capacidad para resolver problemas.</p> <p>Valoración del trabajo en equipo.</p> <p>Respeto y valora las ideas propias, las de sus compañeros y compañeras.</p> <p>Demuestra capacidad de autocontrol al relacionarse con las demás personas.</p>	

Mallas curriculares
Mención Cine y Fotografía
Nivel Secundario - 5to Grado

Mención Cine y Fotografía

Asignatura: Historia del Cine

Grado: 5to.

Esta asignatura tiene como propósito el análisis de los periodos históricos, así como de los géneros cinematográficos en diálogo permanente entre el pasado y el presente. En ella se pretende que los/las estudiantes conozcan los hechos y cambios tecnológicos que lo hacen posible.

Competencia(s) fundamental(es):	Competencia Ética y Ciudadana Competencia Resolución de Problemas Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Contextualización artístico cultural</p> <p>Analiza desde contextos diversos, accede a conocimientos de carácter histórico, social, psicológico, antropológico, geográfico y biológico, argumentando sus ideas de obras cinematográficas y fotográficas, a la vez que desarrolla la mirada creativa, crítica y la lectura visual de la imagen.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>A) Periodos de la historia del cine</p> <p>Precine. Tecnologías e inventos.</p> <p>Cine mudo. El cinematógrafo entre 1895 y 1927.</p> <p>Cine de vanguardia. Nuevo lenguaje expresivo.</p> <p>Cine clásico: los años treinta hasta mediados de los cincuenta.</p> <p>Cine de la modernidad. Nueva maneras de narrar y escribir la imagen.</p> <p>Cine postmoderno: mezclas de estilos y elementos del cine clásico</p> <p>B) Géneros cinematográficos</p> <p>Comedia: la visión humorística y crítica del mundo</p> <p>Drama: realismo y pesimismo trágico. Western: épica y aventura en el lejano y salvaje oeste.</p> <p>Cine negro: crimen, suspenso y policías.</p> <p>Cine fantástico: mundos de imaginación y magia por encima de las leyes naturales.</p> <p>Cine musical: expresiones musicales y la danza son el espectáculo.</p> <p>Cine bélico: cine de acción y dramas psicológicos en el campo de la guerra.</p> <p>Cine de autor: obras personales.</p> <p>Documental: descripción de la realidad, la objetividad y la subjetividad.</p> <p>Animación: dibujos en movimiento para lo fantástico.</p> <p>C) Nuevos medios de la producción audiovisual</p> <p>Cine en la era digital.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Investigación sobre el cinematógrafo y su trascendencia en la Segunda Revolución Industrial.</p> <p>Análisis y comparación de las principales características y exponentes en los diferentes periodos del cine.</p>	<p>Identifica principales características y valores estéticos de los diferentes tipos de cine y sus principales exponentes.</p> <p>Clasifica las películas en función de los géneros cinematográficos.</p> <p>Identifica y relaciona los temas del cine y las formas de representación con acontecimientos relevantes de la historia, la política, la sociedad y la cultura de su tiempo histórico.</p> <p>Identifica elementos de las artes plásticas y visuales utilizados en el cine.</p> <p>Argumenta la contribución del cine al conocimiento y divulgación de algún acontecimiento histórico.</p>	
			Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Procedimientos Clasifica las películas en función de los géneros cinematográficos y su relación con los cambios sociales, históricos y tecnológicos.</p> <p>Identificación de las características genéricas en una película determinada.</p> <p>Visionado de películas seleccionadas para la identificación de posible influencia de las artes plásticas, visuales, música y literatura.</p> <p>Actitudes y valores:</p> <p>Apreciación de los aspectos formales del cine en las diferentes épocas.</p> <p>Sensibilidad hacia las diferentes manifestaciones artísticas.</p> <p>Curiosidad por los procesos creativos y técnicos.</p> <p>Interés por conocer, desarrollar y participar en las actividades artísticas.</p> <p>Respeto y valora las ideas propias, las de sus compañeros y compañeras.</p>	

Mención Cine y Fotografía

Asignatura: Fotografía II

Grado: 5to.

Esta asignatura es de carácter teórico-práctico. Tiene como objetivo continuar el desarrollo de las técnicas de composición e iluminación fotográfica a la vez que manipula artísticamente la imagen digital a partir de su contextualización en el tiempo y el espacio. Pretende que los/las estudiantes vean en la fotografía un medio idóneo para expresarse artísticamente a través de sus distintos géneros.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Producción artística</p> <p>Maneja las técnicas básicas de la composición, iluminación cinematográfica, lenguaje audiovisual y la estructura de un guion en productos artísticos socialmente contextualizados en el tiempo y en el espacio, como resultado del análisis crítico reflexivo de audiovisuales.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>La fotografía de estudio: Fundamentos. Equipamiento. Planificación de una sesión fotográfica. La dirección del fotógrafo. Producción fotográfica. Imagen digital. Concepto. Flujo de trabajo.</p> <p>Postproducción. - Programas de postproducción. - Colorización y retoque. - Formatos de salida.</p> <p>Géneros fotográficos: - El retrato. - Moda. - Deportiva. - Sociales. - Paisaje. - Naturaleza. - Arquitectura. - Aérea. - Submarina. - Bodegón. - Publicitaria. - Artística. - Reportaje. - Documental. - Guerra. - Prensa. - Científica. - Médica. - Pericial. - Térmica.</p>	<p>Maneja adecuadamente la fotografía en estudio.</p> <p>Planifica una sesión fotográfica como resultado de un análisis crítico reflexivo.</p> <p>Distingue el uso de los distintos objetivos.</p> <p>Utiliza de manera adecuada los distintos softwares de postproducción fotográfica</p> <p>Utiliza las técnicas y principios de retoque digital.</p> <p>Valora los géneros fotográficos.</p> <p>Realiza fotos de los distintos géneros fotográficos desde una mirada crítica y reflexiva.</p> <p>Aplica sus habilidades en la creación de un portafolio profesional de fotografía para eventos, publicidad y creatividad artística.</p> <p>Planea proyectos fotográficos comunicativos.</p>	
	<p>Procedimientos</p> <p>Reconocimiento de los fundamentos de la fotografía de estudio.</p> <p>Comprensión de la planificación de una sesión fotográfica como resultado de un análisis crítico reflexivo.</p>	Continúa	

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Procedimientos Aplicación de la dirección fotográfica con el sujeto contextualizada en el tiempo y en el espacio.</p> <p>Utilización del flujo de trabajo en el proceso creativo.</p> <p>Diferenciación de los géneros fotográficos como resultado de un análisis crítico.</p> <p>Aplicación de las técnicas fotográficas y producciones fotográficas.</p> <p>Realización de proyectos artísticos individuales o colectivos.</p> <p>Implementación de software en la creación de portafolio fotográfico.</p> <p>Investigación sobre los géneros fotográficos.</p> <hr/> <p>Actitudes y valores: Respeto y valoración de las ideas propias, las de sus compañeros y compañeras.</p> <p>Interés en indagar los distintos géneros fotográficos.</p> <p>Criticidad en la creación de su portafolio.</p> <p>Cumplimiento con sus deberes en el plazo establecido.</p>	

Mención Cine y Fotografía

Asignatura: Guion II

Grado: 5to.

Esta asignatura tiene un carácter teórico-práctico, cuyo propósito es conocer el guion como herramienta para contar historias reales o de ficción. Pretende que los/las estudiantes conozcan el proceso de elaboración de un guion cinematográfico y que lo ejecuten aplicando las técnicas básicas del guionismo.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Producción artística</p> <p>Maneja las técnicas básicas de la composición, iluminación cinematográfica, lenguaje audiovisual y la estructura de un guion en productos artísticos audiovisuales socialmente contextualizados en el tiempo y en el espacio, como resultado del análisis crítico reflexivo.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Otros formatos de guiones.</p> <p>Guion cinematográfico.</p> <p>Técnicas básicas de la investigación.</p> <p>Elementos de la estructura clásica.</p> <p>Elementos de la línea argumental.</p> <p>Recursos y herramientas del guionista.</p> <p>Argumento.</p> <p>Creación de personajes.</p> <p>Tratamiento.</p> <p>Escaleta.</p> <p>Diálogo.</p> <p>Carpeta de desarrollo de guion.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Identificación de diferentes formatos de guion para diferentes plataformas.</p> <p>Investigación de los orígenes del guion cinematográfico.</p> <p>Observación de los elementos que formarán parte de la historia para recolectar la mayor cantidad de datos.</p> <p>Relata una historia utilizando los elementos de la estructura clásica.</p> <p>Construye un argumento, un tratamiento y una escaleta delimitando los elementos que convergen en ella.</p> <p>Manejo de los recursos y herramientas del guionista.</p> <p>Descripción de los personajes de acuerdo a su función.</p>	<p>Explica los inicios del guion cinematográfico como parte del desarrollo del cine.</p> <p>Describe e identifica los formatos de guion.</p> <p>Aplica los elementos de la estructura clásica en una narración.</p> <p>Redacta un argumento aplicando elementos de la estructura clásica.</p> <p>Construye personajes coherentes a la realidad en la que se desenvuelven. Asigna funciones a los personajes secundarios en base a las necesidades del personaje principal.</p> <p>Redacta un tratamiento aplicando las herramientas y los recursos del guionista.</p> <p>Delimita las escenas a través de la elaboración de una escaleta.</p> <p>Utiliza el tiempo como recurso en sus narraciones.</p> <p>Redacta diálogos coherentes y lógicos tomando en cuenta su uso y su función, utilizando un software de escritura de guion.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Procedimientos Redacta diálogos coherentes con los personajes creados.</p> <p>Elaboración de la carpeta de desarrollo de guion para búsqueda de financiamiento.</p> <hr/> <p>Actitudes y valores:</p> <p>Respeto y valora las ideas propias, las de sus compañeros y compañeras.</p> <p>Cumple con sus deberes en el plazo establecido.</p> <p>Muestra curiosidad por la investigación.</p> <p>Se esfuerza por perfeccionar el estilo de redacción de sus escritos.</p> <p>Colabora y coopera en los proyectos artísticos Individuales y colectivos de su centro.</p>	<p>Crea una carpeta de desarrollo de guion y expone su proyecto apoyando su argumento con diapositivas, aplicando el lenguaje técnico y las terminologías propias del oficio en el discurso y presentando una carpeta estilizada, limpia y organizada.</p>

Mención Cine y Fotografía

Asignatura: Realización Cinematográfica

Grado: 5to.

Es de esencia teórica-práctica, tiene como finalidad introducir a los/las estudiante en los proceso básicos para la realización de cortometrajes. Pretende que los/las estudiantes adquieran los conocimientos que les permitan entender el cine y sus procesos.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Producción artística</p> <p>Aplica técnicas que conllevan los procesos de creación cinematográfica y fotográfica, socialmente contextualizados en el tiempo y en el espacio, como resultado del análisis de géneros y estilos cinematográficos y fotográficos.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>La realización: fundamentos.</p> <p>Interpretación narrativa: Análisis del guion, discurso contenido en el guion.</p> <p>Propuesta estética.</p> <p>Análisis de secuencias: deconstrucción y planificación por secuencias.</p> <p>Desglose de guion: deconstrucción de los elementos del guion.</p> <p>Guion técnico: planificación y transcripción de las escenas del guion literario detallando el uso de planos, encuadres, sonido y elementos técnicos.</p> <p>Puesta en escena: disposición de los elementos dramáticos, espaciales y temporales frente a la cámara.</p> <p>Continuidad: el eje narrativo.</p> <p>Acción y rodaje:</p> <p>Escenas con acciones y sin diálogos.</p> <p>Escenas con acciones y diálogos.</p> <p>Plano secuencia.</p> <p>Realización de proyecto audiovisual.</p> <p>Montaje del realizador: propuesta autoral del montaje.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Identificación de las funciones y responsabilidades del realizador.</p> <p>Interpretación discursiva del guion.</p> <p>Desarrolla su propuesta narrativa, visual y sonora.</p> <p>Conceptualización con imágenes en movimiento.</p>	<p>Conoce los fundamentos de la realización contextualizados en el tiempo y en el espacio.</p> <p>Analiza los aspectos narrativos y discursivos del guion.</p> <p>Realiza su propuesta estética a través de la creación cinematográfica.</p> <p>Evalúa las secuencias en su proceso de planificación.</p> <p>Desglosa el guion contextualizando sus elementos en el tiempo y en el espacio.</p> <p>Planifica el guion técnico mediante criterios técnicos y de creación cinematográfica.</p> <p>Ejecuta su puesta en escena vinculando los elementos de forma contextualizada en el tiempo y en el espacio.</p> <p>Valora el uso de la continuidad.</p> <p>Utiliza distintos tipos de escenas en su proceso de realización.</p> <p>Realiza su montaje respondiendo a su criterio como realizador.</p> <p>Autocritica su trabajo de forma reflexiva.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Procedimientos Planificación de secuencias a partir de los elementos técnicos y creativos.</p> <p>Utilización de la continuidad como herramienta técnica.</p> <p>Elaboración de escenas de distintos tipos: sin diálogos, con diálogos, con acciones y diálogos como una combinación de la técnica y la creación cinematográfica.</p> <p>Relaciona la cinematografía con áreas como la tecnología, la ciencia, la cultura, la sociedad y el arte.</p> <p>Análisis crítico del cine y su categoría de arte, para poder visualizarlo como la unión de los diversos elementos que lo conforman.</p> <p>Investigación sobre los elementos del lenguaje cinematográfico y el manejo de símbolos en la elaboración de un mensaje a través de la reproducción de imágenes y sonidos de la realidad.</p> <hr/> <p>Actitudes y valores:</p> <p>Opinión sobre la narrativa desde la imagen en movimiento.</p> <p>Valoración de la imagen filmada como arte, técnica y medio de comunicación.</p> <p>Juicio sobre la propia actitud ante el cine.</p> <p>Apreciación favorable de la actitud creativa.</p> <p>Interés por la filmación y sus posibilidades.</p>	<p>Relaciona la cinematografía con áreas como la tecnología, la ciencia, la cultura, la sociedad y el arte.</p> <p>Analiza el cine y el aporte que este recibe de las distintas disciplinas artísticas.</p>

Mención Cine y Fotografía

Asignatura: Diseño de Producción

Grado: 5to.

Es de carácter teórico-práctico, pretende que el estudiante aprenda los procesos del diseño de producción y dirección de arte. El diseño de producción es responsable de la propuesta estética de una producción audiovisual, todo elemento visual que aparece en cámara es el resultado de su concepción que va de la mano con el guion y las ideas del director del proyecto audiovisual. Mientras que la dirección de arte materializa dicha propuesta a través del equipo técnico en sus distintas especialidades, además se encarga de procesos administrativos del departamento de arte. Busca que el estudiante utilice elementos visuales que intervienen en este departamento: decorados, utilería, fondos, objetos, texturas, paleta de colores, vestuario, maquillaje, etc., que intervienen y construyen la idea visual.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Producción artística</p> <p>Aplica técnicas que conllevan los procesos de creación cinematográfica y fotográfica, socialmente contextualizados en el tiempo y en el espacio, como resultado del análisis de géneros y estilos cinematográficos y fotográficos.</p>	<p>Conceptos: Diseño de producción y dirección de arte: fundamentos, funciones y diferencias. El diseñador de producción: Principales funciones. Dominio de herramientas. Perfil del diseñador de producción. El director de arte: Principales funciones. Dominio de herramientas. Perfil del director de arte. Coordinador de arte. Principales funciones. Dominio de herramientas. Perfil del coordinador de arte. Departamento de arte: Decorador/attrezzista Utilero/props. Asistentes de arte. Avanzada. Diseñador. Constructor. Pintor. Equipo de avanzada: adelanta el trabajo en los sets donde se rodarán nuevas escenas.</p> <p>Recursos y técnicas artísticas (funciones del diseñador de producción) Elementos básicos de las artes visuales. Dibujo lineal. El boceto. Perspectivas: paralela, oblicua y aérea. Volumen. Color. Armonía y contraste. La forma. Percepción visual, textura. Encuadre y composición. Psicología del color. Claroscuro. Contraste de luces y sombras. Puntillismo. Interacción de los colores y sus complementarios. Frottage. Las texturas. Estarcido (esténcil). Uso de plantillas. Collage. Pegado de diversos materiales. Estampado. Impresiones sobre superficies. Mosaico. Arte decorativo. Cartel. Elemento artístico y publicitario.</p>	<p>Diferencia los conceptos de diseño de producción y dirección de arte y sus funciones.</p> <p>Realiza reuniones con el director para conocer mejor su visión del proyecto a partir de simbologías particulares.</p> <p>Aplica los elementos básicos de las artes visuales al realizar composiciones artísticas con diferentes técnicas.</p> <p>Utiliza la perspectiva para trazar bocetos de escenografías en la puesta en escena de su proyecto cinematográfico y realiza la maqueta de escenografía o set, para un programa o serie de televisión.</p> <p>Diseña, selecciona y clasifica el estilo y color del vestuario de los actores, tomando en cuenta las características del personaje.</p> <p>Diseña y decora ambientes específicos a partir de las características psicosociales de un personaje.</p> <p>Boceta, dibuja y colorea las locaciones descritas en un guion o cuento literario. Elige los colores adecuados para evocar los sentimientos descritos por el autor.</p> <p style="text-align: right; margin-top: 20px;">Continúa</p>	

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Procedimientos Diferenciación de funciones del diseñador de producción y el director de arte.</p> <p>Identificación de recursos y técnicas en el desarrollo de propuesta estética.</p> <p>Diálogos con el director y el cinematógrafo para definir aspectos estéticos.</p> <p>Creación de moodboard como propuesta visual del diseñador de producción.</p> <p>Gestión administrativa de la dirección de arte: selección del equipo, elaboración de presupuesto y suplidores.</p> <p>Producción del departamento de arte a partir del moodboard.</p> <p>Funcionamientos de los equipos de la dirección de arte.</p> <p>Análisis de procesos de rodaje y de la producción final.</p> <p>Aplicación de funciones de la dirección de arte en rodajes escenas.</p> <p>Juegos de roles diferenciando funciones del diseñador de producción y el director de arte.</p> <p>Creación de bocetos a partir de la estética de una película.</p> <p>Utilización de la psicología del color en propuestas creativas.</p> <p>Visionado de películas con influencias de las artes visuales.</p> <p>Actitudes y valores:</p> <p>Respeto y valora las ideas propias, las de sus compañeros y compañeras.</p> <p>Cumple con sus deberes en el plazo establecido.</p> <p>Es observador y consciente de todo aquello que lo rodea.</p> <p>Colabora y coopera en los proyectos artísticos individuales y colectivos de su centro.</p>	<p>Elabora diarios reflexivos sobre la importancia de los colores y el diseño en la creación de ambientes, tras visualizar películas de diversos géneros.</p> <p>Expone sobre las artes visuales dominicanas y cómo utilizar las obras de nuestros artistas en sus diseños de propuestas de arte.</p> <p>Expone sobre las artesanías dominicanas y cómo utilizarlas como objetos decorativos en sus propuestas de arte.</p> <p>Utiliza material reciclado para elaborar objetos decorativos/ utilitario para la decoración de escenarios.</p> <p>Realiza la puesta en escena de un corto dominicano: diseña los decorados, arma el vestuario, decora el set a partir de un guion y tomando en cuenta las descripciones del guionista y las especificaciones del director.</p>

Mención Cine y Fotografía

Asignatura: Registro Sonoro

Grado: 5to.

Esta asignatura abarca los temas de registro sonoro, postproducción y musicalización para productos artísticos audiovisuales con el objetivo de utilizarlos dando apoyo a la imagen de manera creativa. Pretende proporcionar a los/las estudiantes los conocimientos básicos para su aplicación.

Competencia(s) fundamental(es):	Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Producción artística</p> <p>Aplica técnicas que conllevan los procesos de creación cinematográfica y fotográfica, socialmente contextualizados en el tiempo y en el espacio, como resultado del análisis de géneros y estilos cinematográficos y fotográficos.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Principios del sonido (antecedentes históricos).</p> <p>Sonido en el cine (diálogos, ambientes, incidentales y música).</p> <p>Física de sonido.</p> <p>Acústica fisiológica (el oído humano).</p> <p>Voz humana.</p> <p>Acústica en locaciones.</p> <p>Microfónica.</p> <p>Captación y registro sonoro.</p> <p>Sistemas de sincronismo.</p> <hr/> <p>Procedimientos</p> <p>Diferenciación de funciones del diseñador de producción y el director de arte.</p> <p>Investigación sobre los antecedentes históricos del sonido y principios básicos.</p> <p>Investigación del uso del sonido en el cine.</p> <p>Exploración de la física del sonido y sus posibilidades, uso de la voz humana, los efectos, diálogos, foleys, soundtrack, ambientes, para crear dramatismo.</p> <p>Identificación de los sonidos en cine: diálogos, música y ruido con el visionado de audiovisuales.</p> <p>Investigación sobre la voz humana.</p> <p>Identificación y observación de la acústica en los ambientes a grabar sonidos.</p>	<p>Comprende los antecedentes históricos del sonido y sus principios básicos.</p> <p>Comprende cómo es aplicado el sonido en el cine.</p> <p>Comprende sobre la física del sonido y sus posibilidades.</p> <p>Maneja los equipos de grabación tomando en cuenta la característica de la voz humana.</p> <p>Distingue los sonidos en cine: diálogos, música y ruido en los ambientes a grabar.</p> <p>Conoce diferentes tipos de micrófonos básicos para la grabación de sonidos.</p> <p>Aplica los principios básicos en la captación de sonidos en dispositivos móviles y grabadoras de audio.</p> <p>Utiliza programas de edición de audio.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Procedimientos Identificación de los tipos de micrófonos básicos a ser usados en una grabación y captación de sonidos.</p> <p>Captación y registro sonoro de diversos sonidos utilizando grabadoras o su dispositivo móvil. Como entrenamientos auditivos.</p> <p>Implementación de software de edición de audio.</p> <p>Actitudes y valores: Respeta y valora las ideas propias, las de sus compañeros y compañeras.</p> <p>Cumple con sus deberes en el plazo establecido.</p> <p>Acepta y aprecia los consejos y opiniones de los demás.</p>	

Mención Cine y Fotografía

Asignatura: Estética y Filosofía del Arte

Grado: 5to.

Esta asignatura tiene como propósito que el estudiante conozca el marco estético y filosófico del arte a través del tiempo y el espacio con un sentido crítico de la estética. A partir de lo cual desarrolle un pensamiento reflexivo y crítico tanto del arte como de la vida.

Competencia(s) fundamental(es):	Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Apreciación estética</p> <p>Analiza pensamientos y teorías que sustentan la estética de obras, hechos artísticos, objetos y el entorno, manifestando sensibilidad y reconocimiento de la cultura visual y audiovisual, generando disfrute, aceptación, rechazo o sentido de pertenencia cultural.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>La estética como disciplina filosófica La filosofía: como reflexión y pensamiento crítico. Objeto de la estética. Lo bello y lo estético. La estética (métodos descriptivos y axiológicos). Posturas objetivas y subjetivas de la belleza, belleza natural y artística.</p> <p>Teoría la estética en el arte Teoría del arte como imitación. Arte como creación. Proceso formativo: del esquema a la imagen. Arte como poiesis. Arte y artesanía. Arte y religión.</p> <p>Concepciones de la estética y el arte Teoría del arte como imitación. Arte como creación. Proceso formativo: del esquema a la imagen. Arte como poesía. Arte y artesanía. Arte y religión.</p> <p>Estética y filosofía griega Estética presocrática. Estética platónica. Estética aristotélica. Estética estoica y epicúrea.</p> <p>Estética y filosofía medieval Estética cristiana (Plotino, San Agustín, época oscura, escolástica). Artes liberales y mecánicas.</p>	<p>Analiza las implicaciones de la filosofía como pensamiento crítico a partir de los aportes generados en los diferentes momentos históricos.</p> <p>Identifica los elementos de la estética como disciplina filosófica en diferentes movimientos artísticos de la historia, utilizando recursos de la multimedia.</p> <p>Explica las implicaciones de las posturas objetivas y subjetivas de la belleza en obras artísticas a partir del análisis del contexto en el que se han producido.</p> <p>Compara las características de la estética presocrática, platónica, aristotélica, estoica y epicúrea relacionándolas con diversos lenguajes artísticos, a través de gráficos.</p> <p>Organiza exposiciones fotográficas sobre obras artísticas alusivas a la estética en la Grecia Clásica y en la Edad Media.</p> <p>Realiza exposiciones sobre la estética cristiana, utilizando fotos y videos de diferentes obras de sitios web confiables.</p> <p>Analiza la estética de las obras del renacimiento, el manierismo, el barroco y el rococó.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Conceptos: La influencia de la filosofía moderna al arte Ideas estéticas del humanismo italiano. Influencia grecorromana e inicio de la Edad Moderna. Renacimiento (manierismo). Barroco y Rococó). Racionalismo. Kant y el juicio estético. Rousseau y su posición sobre las artes. Schilling, Schiller, Hegel y Schopenhauer. Idealismo. Romanticismo. Vanguardias. Estéticas del siglo XX. Postmodernismo.</p> <p>El arte y sus manifestaciones Teoría del arte como imitación. Arte como creación. Proceso formativo: del esquema a la imagen. Arte como poesía. Arte y artesanía. Arte y religión.</p> <p>Estética y hermenéutica Heidegger y Gadamer.</p> <p>Manifestaciones artísticas dominicanas Precursores. Modernos. Diáspora europea en la República Dominicana. Vanguardistas. Renovación estética.</p> <hr/> <p>Procedimientos Comparación del punto de vista de autores griegos sobre la estética. Identificación de los elementos característicos de la estética renacentista. Uso del análisis subjetivo y objetivo en la comprensión de obras de artes y producciones artísticas. Comparación de los puntos de vista estéticos medievales y renacentistas y las visiones teocéntricas y antropocéntricas en estos. Interpretación de los planteamientos de filósofos modernos y contemporáneos sobre la estética. Señalamiento de las características estéticas en las vanguardias artísticas. Contrastación de opiniones argumentadas sobre la objetividad y la subjetividad en la estética.</p>	<p>Identifica los referentes estéticos utilizados en diferentes obras artísticas.</p> <p>Identifica los aportes a la estética de los racionalistas, Kant, Rousseau, Schilling, Schiller, Hegel y Schopenhauer a través de investigaciones sencillas.</p> <p>Identifica en diferentes obras artísticas los planteamientos principales de Gadamer y Heidegger de forma argumentada.</p> <p>Explica las implicaciones del arte como interpretación de los movimientos artísticos de las vanguardias mediante gráficos y audiovisuales.</p> <p>Organiza exposiciones fotográficas sobre obras artísticas alusivas a la estética en el arte dominicano.</p> <p>Analiza las manifestaciones artísticas, religiosas y culturales de la artesanía aborigen, africana y española identificando las influencias de estas culturas en el arte dominicano actual.</p>

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Procedimientos Comparación de los planteamientos de Gadamer y Heidegger sobre la estética.</p> <p>Señalamiento de la estética en los movimientos artísticos dominicanos.</p> <p>Establecimiento de criterios sobre la estética postmoderna.</p> <p>Análisis de los referentes estéticos utilizados en diferentes obras artísticas.</p> <hr/> <p>Actitudes y valores: Valoración de las expresiones estéticas en las distintas épocas.</p> <p>Respeto las opiniones de los demás sobre la creación artística.</p> <p>Disfruta y utiliza criterios estéticos al apreciar obras de artes.</p> <p>Sensibilidad ante producciones y obras artísticas de su comunidad.</p>	

Mención Cine y Fotografía

Asignatura: Proyecto Cinematográfico I

Grado: 5to.

La asignatura Proyecto Cinematográfico I tiene como objetivo proporcionar herramientas relacionadas con el desarrollo y la gestión de negocios para ser aplicadas en la creación y manejo de una empresa productora audiovisual. Pretende que los/las estudiantes generen y creen mediante la investigación y el simulacro su propia idea de negocio audiovisual.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Empleabilidad y emprendimiento artístico-cultural</p> <p>Comprende y recrea la elaboración de proyectos en cine y fotografía, presentados en simulaciones de empleabilidad y en experiencias que contribuyen al desarrollo de la economía individual o colectiva, considerando el contexto inmediato, local, regional y global.</p>	<p>Conceptos: Matemática financiera.</p> <p>Emprendedurismo. Perfil del emprendedor. Tipos de emprendedores. El productor ejecutivo.</p> <p>Idea de negocio. Características. Tipos de negocios.</p> <p>Desarrollo de ideas de negocios dentro de las industrias culturales y creativas. Análisis FODA.</p> <p>Plan de mercado.</p> <p>Costos y presupuestos.</p> <p>Plan de negocio.</p> <p>Procedimientos Aplicación de los conocimientos básicos de matemática financiera en la realización de un proyecto cinematográfico.</p> <p>Identificación del perfil del productor ejecutivo, sus características y rasgos distintivos.</p> <p>Identificación de los diferentes tipos de negocios relacionados con la industria audiovisual.</p> <p>Reconoce las diferentes ideas de negocio relacionadas con la realización de un proyecto cinematográfico.</p> <p>Aplicación de las técnicas de creatividad en la generación de ideas de negocio.</p> <p>Aplicación del análisis FODA a su idea de negocio relacionada al campo audiovisual.</p> <p>Elaboración de un plan de mercado para poner en marcha su proyecto audiovisual.</p> <p>Simulación de un proyecto audiovisual colectivo tomando en cuenta presupuesto para cada fase de producción, plan de negocio y plan de acción.</p>	<p>Relaciona los elementos de la matemática y el pensamiento lógico, creativo y crítico financiero aplicados a la realización de su proyecto cinematográfico.</p> <p>Reconoce las características y rasgos distintivos del perfil del productor ejecutivo.</p> <p>Reconoce los diferentes tipos de negocios relacionados con la industria audiovisual.</p> <p>Aplica diferentes ideas y técnicas de creatividad relacionadas con el negocio de proyectos cinematográficos.</p> <p>Conoce las técnicas para la selección del negocio y su organización a través del análisis FODA.</p> <p>Realiza un plan de mercado tomando en cuenta el presupuesto, plan de negocio y plan de acción de un proyecto audiovisual.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Actitudes y valores:</p> <p>Interés por conocer, desarrollar y participar en las actividades artísticas.</p> <p>Respeto y valora las ideas propias, las de sus compañeros y compañeras.</p> <p>Capacidad analítica y crítica.</p> <p>Orientado al éxito.</p> <p>Cooperativo, tolerante, responsable y ordenado.</p> <p>Posee iniciativa.</p>	

Mención Cine y Fotografía

Asignatura: Gestión Profesional en Cine y Fotografía

Grado: 5to.

Asignatura que aborda la gestión profesional en cine y fotografía. Pretende que los/las estudiantes adquieran los conocimientos requeridos en este campo.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Profesionalización en cine y fotografía</p> <p>Valora el acercamiento a la profesionalización en cine y fotografía, los campos de aplicación y especialización, las normativas, asociaciones, formas de proyección en el mercado laboral, conociendo los diferentes mecanismos de intercambio o interacción presencial o virtual con otros colegas de forma respetuosa y ética.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Perfil del profesional de cine y fotografía.</p> <p>Proceso de profesionalización en cine y fotografía.</p> <p>Políticas culturales para el sector del cine y fotografía a nivel nacional.</p> <p>Mercado del cine y fotografía nacional y global.</p> <p>Principales festivales de cine nacional y global.</p> <p>Asociaciones y organizaciones de los profesionales del área.</p> <p>Dossier profesional.</p> <hr/> <p>Procedimientos</p> <p>Investigación sobre el perfil del profesional de cine y fotografía.</p> <p>Investigación de las características del sector del cine y fotografía.</p> <p>Análisis de las particularidades del proceso de profesionalización en cine y fotografía.</p> <p>Simulación de realización de festival de cine interescolar.</p> <p>Investigación y estudio comparativo de las políticas culturales para el sector cinematográfico a nivel nacional y global.</p> <p>Investigación sobre los tipos de asociaciones y organizaciones de los profesionales del área.</p> <p>Diseña un dossier: propósito, contenido, conceptualización e imágenes de los proyectos y formatos.</p> <hr/> <p>Actitudes y valores:</p> <p>Interés por conocer, desarrollar y participar en las actividades artísticas.</p> <p>Respeto y valora las ideas propias, las de sus compañeros y compañeras.</p> <p>Capacidad analítica y crítica.</p> <p>Orientado al éxito.</p> <p>Cooperativo, tolerante, responsable y ordenado.</p> <p>Posee iniciativa.</p>	<p>Reconoce las características del perfil del profesional en cine y fotografía.</p> <p>Comprende las particularidades del proceso de profesionalización en el cine y fotografía.</p> <p>Comprende las características del sector del cine y fotografía.</p> <p>Reconoce la importancia de la participación activa en los festivales de cine como mecanismo de intercambio de interacción con los profesionales del área.</p> <p>Conoce las propuestas de políticas públicas de fomento al cine y fotografía a nivel nacional y global.</p> <p>Valora la importancia de las asociaciones en el mercado cinematográfico y fotográfico nacional y global.</p> <p>Elaboración creativa de un dossier de cine y fotografía donde se evidencia los elementos más importantes.</p>	

Mallas curriculares
Mención Cine y Fotografía
Nivel Secundario - 6to Grado

Mención Cine y Fotografía

Asignatura: Historia del Cine Latinoamericano, el Caribe y República Dominicana **Grado:** 6to.

Esta asignatura tiene como propósito el análisis del cine desde contextos diversos donde el carácter histórico, social, psicológico, antropológico, geográfico y biológico refleja la realidad, identidad y cultura de Latinoamérica, el Caribe y la República Dominicana. En ella se pretende que el/la estudiante desarrolle la mirada creativa y crítica.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Contextualización artístico cultural</p> <p>Cuestiona la realidad desde contextos diversos, accede a conocimientos de carácter histórico, social, psicológico, antropológico, geográfico y biológico con sentido crítico de lo que es una obra cinematográfica y fotográfica, evidenciados en la construcción y consolidación de propuestas innovadoras y creativas de bienes culturales y artísticos que propician la formación de actitudes participativas y solidarias.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Cine latinoamericano: décadas.</p> <p>Época de Oro del cine mexicano años 30 y 60. Rancheras, melodramas.</p> <p>60-70. Compromiso social y político.</p> <p>70-80. Películas extranjeras. Series de televisión.</p> <p>80- 90. Las multinacionales, televisión por cable. El video.</p> <p>90- 2000. Realismo social.</p> <p>2000. Distancia y lo lúdico.</p> <p>Cine del Caribe.</p> <p>Cine dominicano: nueva visión económica global.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Investigación y análisis de las principales características del cine latinoamericano en sus diferentes décadas. Visionado de películas seleccionadas, para identificar lo social, cultural y etnográfico en sus propuestas.</p> <p>Investigación y análisis del cine en el Caribe, sus narrativas y estéticas propias. Visionado de películas seleccionadas, para identificar lo social, cultural y etnográfico.</p> <p>Investigación y análisis del cine dominicano desde sus inicios. Visionado de películas seleccionadas, para identificar lo social, cultural y etnográfico.</p> <p>Actitudes y valores:</p> <p>Apreciación de los aspectos formales del cine en las diferentes épocas.</p> <p>Sensibilidad hacia las diferentes manifestaciones artísticas.</p> <p>Curiosidad por los procesos creativos y técnicos.</p> <p>Interés por conocer, desarrollar y participar en las actividades artísticas.</p> <p>Valora los aspectos sociales, culturales y etnográficos del cine.</p> <p>Respeto y valora las ideas propias, las de sus compañeros y compañeras.</p>	<p>Conoce las principales características del cine latinoamericano en sus diferentes décadas.</p> <p>Conoce la realidad del cine del Caribe, sus narrativas y estéticas propias.</p> <p>Conoce el cine dominicano, sus inicios, temas que aborda.</p> <p>Principales directoras/ directores</p>	

Mención Cine y Fotografía

Asignatura: Asistencia de Dirección

Grado: 6to.

Es el técnico ayudante del director. Desglosa el guion con el que desarrolla el plan de rodaje. Es a la vez el administrador del rodaje que controla que este se mantenga en lo posible según lo planificado para mantener la producción en presupuesto. Es el enlace entre el director y los demás equipos, junto a su equipo supervisa al reparto haciendo el llamado al set y trasladándolo. Siempre está alerta ante las eventualidades que puedan surgir.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Producción artística</p> <p>Crea productos artísticos audiovisuales a partir de simbologías del cine y la fotografía, socialmente contextualizados en el tiempo y en el espacio, como resultado del análisis crítico reflexivo.</p>	<p>Conceptos: Fundamentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ayudante del director. - Enlace entre el director y los demás departamentos. - Administra el rodaje. - Enlace entre el director y demás departamentos. <p>Plan de rodaje: elabora este plan a partir del desglose del guion. Es discutido con el director y equipo de producción.</p> <p>Gestiona:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El traslado de los actores al set. - El maquillaje y vestuario de los actores próximo al rodaje. - La disponibilidad del equipo técnico. - Control del tiempo y mantener la producción en presupuesto. - Eventualidades ante el productor. <p>Supervisión de departamentos: casting, actores, vestuario, arte, equipo de producción.</p> <p>Realiza informes acerca del avance de los rodajes.</p> <p>Según los requerimientos del director, puede delegarle la coreografía, coordinación de figurantes, ayuda coordinada con el jefe de casting para la escogencia de los actores principales.</p> <p>Componente sonoro: está pendiente el ruido ambiente en el set que puede provenir del exterior.</p>	<p>Reconoce las funciones del asistente de dirección.</p> <p>Realiza reuniones con el director y el productor para la creación del proyecto.</p> <p>Elabora el plan de rodaje contextualizado en el tiempo y en el espacio.</p> <p>Comunica las necesidades en el rodaje con los distintos departamentos.</p> <p>Comprende la importancia de los tiempos de la producción como resultado del análisis crítico.</p> <p>Supervisa el reparto de actores y los equipos necesarios para las tomas durante el rodaje de su corto.</p> <p>Supervisa y mantiene buena comunicación con cada uno de los departamentos de la producción durante todo el proceso del proyecto.</p>	
	<p>Procedimientos</p> <p>Establecimiento de diálogos con el director para conocer su visión del proyecto. Esto puede darse con el productor, según la naturaleza del proyecto.</p> <p>Selección de su equipo de asistentes.</p> <p>Elaboración del plan de rodaje hecho a partir del desglose y previa lectura del guion.</p> <p>Gestión de la comunicación con los distintos departamentos.</p> <p>Cumplimiento de las órdenes en el rodaje.</p>	<p>Evalúa el ambiente y prevé las incidencias que puedan afectar el rodaje.</p> <p>Elabora informes sobre los avances del rodaje y mantiene una buena comunicación con el director.</p>	
		Continúa	

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Procedimientos Inspecciona los equipos necesarios para las tomas y el reparto de actores durante el rodaje.</p> <p>Supervisión de los de los diferentes departamentos del proyecto en el rodaje.</p> <p>Gestión de los llamados a los actores en el set.</p> <p>Elaboración de informes sobre los avances del rodaje.</p> <p>Supervisión de los elementos sonoros de las personas en el set como exteriores que puedan afectar el rodaje.</p> <p>Actitudes y valores: Interés por conocer, desarrollar y participar en las actividades artísticas.</p> <p>Respeto y valora las ideas propias, las de sus compañeros y compañeras.</p> <p>Mantiene el control del rodaje.</p> <p>Capacidad analítica y crítica.</p> <p>Valora el uso del tiempo durante el rodaje.</p> <p>Cooperativo, tolerante, responsable y ordenado.</p> <p>Maneja el estrés y conflictos durante el rodaje.</p>	

Mención Cine y Fotografía

Asignatura: Rodaje

Grado: 6to.

Asignatura de carácter teórico-práctico, la cual pretende que el estudiante en el último año de secundaria y con los fundamentos previos de los dos años anteriores sea capaz de rodar y producir sus proyectos audiovisuales con ciertos niveles de criterio propio e independencia. En este proceso el profesor servirá de guía y orientador en las partes neurálgicas del proceso, así como ante cualquier duda o dificultad que el estudiante pueda confrontar. Busca que el estudiante explore de forma más personal el lenguaje del cine y aborde diversos géneros.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Producción artística</p> <p>Produce audiovisuales a partir de procesos de creación cinematográfica y fotográfica, socialmente contextualizados en el tiempo y en el espacio, como resultado del análisis crítico reflexivo y el reconocimiento de los avances tecnológicos y los aportes al y del cine.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Géneros</p> <p>Clasificación por temática y por formato.</p> <p>Cine documental.</p> <p>Cortometraje: ficción o documental.</p> <p>Largometraje: ficción o documental.</p> <p>Cine experimental.</p> <p>Rodaje: aspectos fundamentales.</p> <p>Selección del proyecto.</p> <p>Investigación.</p> <p>Carpeta de producción.</p> <p>Conformación de equipos.</p> <p>Planificación:</p> <p>Preproducción</p> <p>Producción</p> <p>Postproducción</p> <p>Proyección y cinefórum.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Investigación de los géneros cinematográficos.</p> <p>Fundamentación sobre los aspectos del rodaje.</p> <p>Selección del proyecto basado en su propia reflexión.</p> <p>Creación de la carpeta de producción con los detalles del proyecto.</p> <p>Selección del equipo con el que rodará su proyecto.</p> <p>Planificación del proyecto en sus tres etapas.</p> <p>Investigación sobre el tema y los aspectos teóricos a tratar bajo su criterio.</p> <p>Proyección del proyecto ante sus compañeros y el profesor, a la vez que se generan debates en foro.</p>	<p>Explica las características de los géneros cinematográficos.</p> <p>Valora géneros como el documental y el experimental a partir del análisis crítico y reflexivo.</p> <p>Conoce los aspectos fundamentales del rodaje y sus aportes.</p> <p>Selecciona su proyecto a partir del análisis crítico y reflexivo.</p> <p>Profundiza en aspectos relevantes de la investigación del proyecto.</p> <p>Diseña una carpeta de producción para su proyecto con todos sus pormenores.</p> <p>Cumple las etapas de la producción en sus formalismos y en el tiempo.</p> <p>Exhibe su trabajo en el cinefórum y debate sobre este.</p> <p>Valora los proyectos de los demás equipos.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Actitudes y valores:</p> <p>Criticidad en el abordaje del tema escogido.</p> <p>Interés en realizar el proyecto expresando su visión creativa.</p> <p>Respeto la diversidad de opiniones.</p> <p>Valora los proyectos de otros equipos.</p> <p>Cumple con sus deberes en el plazo establecido.</p>	

Mención Cine y Fotografía

Asignatura: Postproducción y Musicalización

Grado: 6to.

Esta asignatura tiene como propósito conocer los elementos básicos de la post-producción, efectos visuales y musicalización para dar forma a contenido y textos en audiovisuales. Pretende que los→/las estudiantes conozcan los programas y técnicas.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Producción artística</p> <p>Produce audiovisuales a partir de procesos de creación cinematográfica y fotográfica, socialmente contextualizados en el tiempo y en el espacio, como resultado del análisis crítico reflexivo y el reconocimiento de los avances tecnológicos y los aportes al y del cine.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Postproducción audiovisual. Intros, bumper y efectos. Exportando a distintos formatos. Conversores de vídeo y audio. Efectos visuales. Composición en video. Herramientas en la postproducción. Motion graphics. Render. Elección y manipulación de los sonidos. Sonido y forma de la película. Sonido fílmico diegéticos, extradiegéticos y música.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Utiliza la postproducción en los proyectos audiovisuales.</p> <p>Diseña gráficos para animarlos y utilizarlos en intros en programas de noticias.</p> <p>Utiliza las herramientas necesarias en el programa de postproducción para exportar en diferentes formatos.</p> <p>Utiliza los softwares en la conversión de videos, para ser utilizados en diferentes medios digitales.</p> <p>Diseña efectos visuales a partir de programas y herramientas básicas, aplicándolos en sus proyectos audiovisuales.</p> <p>Diseña y compone elementos en su proyecto audiovisual.</p> <p>Utiliza las herramientas de: Tracking, Rostocopi, Codec. Formatos de resolución en su proyecto audiovisual.</p> <p>Usa herramientas de animación Motion graphics, para dinamizar sus proyectos.</p> <p>Usa herramientas para exportar su proyecto.</p> <p>Relaciona lo visual con lo sonoro, y el aporte del sonido a la narrativa fílmica.</p>	<p>Conoce la importancia de la postproducción en los proyectos audiovisuales.</p> <p>Diseña gráficos y los anima en su proyecto audiovisual.</p> <p>Aplica las herramientas necesarias en el programa de postproducción para exportar en diferentes formatos.</p> <p>Aplica el convertor de video a su proyecto, para digital en específico.</p> <p>Aplica determinados efectos visuales en sus proyectos audiovisuales.</p> <p>Aplica los conceptos de composición visual en la imagen.</p> <p>Manipula las herramientas de la postproducción.</p> <p>Aplica las herramientas de Motion graphics en sus proyectos.</p> <p>Aplica las herramientas de renderizado para exportar el material audiovisual.</p> <p>Reconoce el aporte del sonido a la narrativa fílmica y la importancia de relacionar lo visual con lo sonoro.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Actitudes y valores:</p> <p>Respeto y valora las ideas propias, las de sus compañeros y compañeras</p> <p>Cumple con sus deberes en el plazo establecido.</p> <p>Muestra curiosidad por la investigación.</p> <p>Colabora y coopera en los proyectos artísticos individuales y colectivos de su centro.</p>	

Mención Cine y Fotografía

Asignatura: Semiótica Audiovisual

Grado: 6to.

La asignatura Semiótica Audiovisual facilita la percepción y comprensión de una cultura que está inmersa en una gran variedad de códigos visuales y en particular, en lo audiovisual. En ella se pretende que los/las estudiantes reconozcan la estructura del signo y su empleo en las creaciones en cine y fotografía.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Apreciación estética</p> <p>Analiza obras, hechos artísticos, objetos y el entorno que le rodea, manifestando sensibilidad y reconocimiento de los diferentes lenguajes artísticos que influyen y aportan al cine y la fotografía, generando disfrute, aceptación, rechazo o sentido de pertenencia cultural mediante el juicio estético y crítico.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Elementos de la comunicación. Importancia del contexto.</p> <p>Función individual y social de la comunicación.</p> <p>Importancia del arte para el ser humano.</p> <p>Lenguaje y semiología. Diferencias.</p> <p>Función del rito y la religiosidad.</p> <p>Función del color, su utilización como símbolo, la luz, las señales, los contextos, la voz.</p> <p>Cultura e identidad en la comunicación audiovisual.</p> <p>Tipos de signos.</p> <p>Significado, denotativo y connotativo.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Investigación de los elementos de la comunicación y el contexto.</p> <p>Exposición sobre la función individual y social de la comunicación dentro de su entorno.</p> <p>Análisis sobre la importancia del arte para el ser humano. ¿Qué lo motiva a crear?</p> <p>Investigación sobre lenguaje y semiología para establecer diferencias y similitudes.</p> <p>Dramatización sobre el rito y la religiosidad, establece diferencias. Visionado de películas seleccionadas que aborden estos temas.</p> <p>Investigación sobre la simbología del color y su uso en el cine para completar las historias. Visionado de películas seleccionadas donde este juegue un papel importante.</p> <p>Representa sobre la influencia de la cultura e identidad como elementos fundamentales en sus producciones audiovisuales.</p> <p>Investigación de los tipos de signos, significado, denotativo y connotativo para entender aspectos del imaginario popular.</p> <p>Identificación del significado de lo denotativo y connotativo al utilizar imágenes.</p>	<p>Conoce los elementos de la comunicación desde su cultura audiovisual.</p> <p>Reconoce la función de la comunicación y su importancia, en la realización de proyectos audiovisuales.</p> <p>Argumenta de la importancia del arte en el desarrollo del ser humano.</p> <p>Argumenta sobre el lenguaje y semiótica audiovisual estableciendo diferencias y similitudes.</p> <p>Reconoce la diferencia entre rito y religiosidad y cómo esto influye en la cultura audiovisual.</p> <p>Reconoce la simbología del color, su utilización como símbolo, la luz, las señales, los contextos y la voz en un proyecto audiovisual o fotográfico.</p> <p>Aplica elementos de la cultura e identidad en un proyecto audiovisual o fotográfico.</p> <p>Identifica los tipos de signos en audiovisuales y fotografías y utiliza lo denotativo y connotativo en un proyecto.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Actitudes y valores:</p> <p>Valora la cultura e identidad como elementos fundamentales en sus producciones audiovisuales.</p> <p>Curiosidad por los procesos creativos y técnicos.</p> <p>Interés por conocer, desarrollar y participar en las actividades artísticas.</p> <p>Muestra respeto por las diferentes manifestaciones artísticas.</p> <p>Respeto y valora las ideas propias, las de sus compañeros y compañeras.</p>	

Mención Cine y Fotografía

Asignatura: Proyecto Cinematográfico II

Grado: 6to.

La asignatura Proyecto Cinematográfico II tiene el propósito de proporcionar los pasos necesarios relacionados con la gestión de fondos para el desarrollo y producción de un proyecto cinematográfico. Pretende que los/las estudiantes gestionen por cuenta propia financiamiento.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Empleabilidad y emprendimiento artístico-cultural</p> <p>Aplica conocimientos, estrategias y destrezas en el diseño y desarrollo de proyectos cinematográficos y fotográficos presentados en simulaciones de empleabilidad o en experiencias en el campo de las industrias culturales y creativas, que contribuyen al desarrollo de la economía individual o colectiva, considerando el contexto inmediato, local, regional y global.</p>	<p>Conceptos: Fases de producción. El equipo técnico. El equipo artístico. Análisis y selección del guion. Break Down o Desgl. Presupuesto. Ruta crítica. Redacción de documentos. Sinopsis comercial. Ficha técnica. Carta de intención. Biofilmografía. Perfil de la empresa productora. El pitch. Características. Técnicas.</p> <p>Procedimientos Simulación del proceso de desarrollo de un proyecto cinematográfico para cortometraje. Planeación de la selección del guion de la historia a desarrollar. Elaboración del Break Down o desglose de producción. Realización de presupuesto, identificación de inversionistas y plan de financiamiento para su proyecto cinematográfico. Diseño de ruta crítica de su proyecto cinematográfico. Simulación y diseño de productora cinematográfica. Elabora una carpeta de desarrollo de proyectos cinematográficos. Expone un proyecto ante potenciales inversionistas (Pitch).</p>	<p>Conoce el rol del productor ejecutivo en cada fase de la producción de un proyecto cinematográfico.</p> <p>Asume debidamente el rol de un productor ejecutivo durante la simulación del proceso de desarrollo de un proyecto cinematográfico.</p> <p>Crea un Break Down con información del rodaje: locaciones, casting, desglose.</p> <p>Reconoce e identifica el personal necesario y su función en cada etapa del proceso de producción de un proyecto cinematográfico.</p> <p>Gestiona documentos necesarios para la contratación de personal y la elaboración de la carpeta de desarrollo del proyecto.</p> <p>Elabora un presupuesto detallado del proyecto, que incluye los costos de preproducción, producción y postproducción.</p> <p>Elabora un plan de financiamiento que incluye el valor total de la obra, valor total de los recursos disponibles y el valor total del monto solicitado.</p> <p>Crea una ruta crítica del proyecto, desde la etapa de desarrollo hasta la exhibición y distribución deseada.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Actitudes y valores:</p> <p>Curiosidad por los procesos creativos y técnicos.</p> <p>Interés por conocer, desarrollar y participar en las actividades artísticas.</p> <p>Muestra respeto por las diferentes manifestaciones artísticas.</p> <p>Respeto y valora las ideas propias, las de sus compañeros y compañeras.</p> <p>Capacidad analítica y crítica.</p> <p>Orientado al éxito.</p> <p>Responsable y ordenado.</p> <p>Posee iniciativa.</p>	<p>Elabora una carpeta de producción de cortometraje.</p> <p>Expone un proyecto ante potenciales inversionistas aplicando las técnicas del pitch, apoyándose en el uso de diapositivas y exhibiendo buena dicción en el discurso.</p>

Mención Cine y Fotografía

Asignatura: Pasantía en Cine y Fotografía

Grado: 6to.

Asignatura en la que se abordan técnicas y herramientas laborales y profesionales, que pretende desarrollar en los/las estudiantes destrezas y habilidades que les permitan insertarse en el mercado laboral, artístico y cultural, y acceder a mecanismos y servicios que les ayuden continuar con sus estudios artísticos.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Profesionalización en cine y fotografía</p> <p>Asume corresponsabilidad en el acercamiento al campo laboral del cine y la fotografía de manera analítica, formal, ética y reflexiva, potenciando sus capacidades en la práctica, ejerciendo diferentes roles, funciones y tareas que se manifiestan en liderazgo, trabajo autónomo y colaborativo, intercambio o interacción con otros colegas de forma presencial o virtual.</p>	<p>Conceptos: Pasantía: conceptualización, tipos y características. Protocolo de pasantía. Informe de pasantía: redacción. Dossier de artista: propósito, contenido, conceptualización e imágenes de los proyectos y formatos. Continuidad de los estudios: oportunidades, procedimientos y requisitos. (Becas, pasantías, fondos, concursos nacionales e internacionales). Currículum vitae: tipos, estructuras, elaboración. Entrevistas de trabajo. Tipos y modalidades. Técnicas de las respuestas.</p> <p>Procedimientos Análisis de la pasantía, sus tipos y características. Investigación sobre las pasantías y su protocolo. Elaboración de su dossier artístico tomando en cuenta sus propósitos y características. Investigación de los requisitos para aplicar a becas, pasantías, fondos, concursos nacionales e internacionales. Diseño de currículum vitae tomando en cuenta su propósito y características. Participación en simulaciones de entrevistas de trabajo mostrando dominio de las técnicas de las respuestas. Resumen de las experiencias en el campo laboral de forma oral o escrita mostrando valoración de este.</p> <p>Actitudes y valores: Muestra compromiso en las pasantías y con el trabajo realizado. Manifiesta proactividad en el ejercicio de sus prácticas. Aprecia sus experiencias en el campo laboral. Muestra una conducta ética correcta en el ejercicio de sus prácticas.</p>	<p>Valora de forma crítica y reflexiva las experiencias de la pasantía en el campo laboral.</p> <p>Valora y realiza su pasantía siguiendo los protocolos establecidos.</p> <p>Elabora su dossier artístico tomando en cuenta sus propósitos y características.</p> <p>Conoce los procedimientos y requisitos para aplicar a becas, pasantías, fondos, concursos nacionales e internacionales.</p> <p>Enlista repertorio musical ideal para realizar audiciones.</p> <p>Elabora su currículum vitae tomando en cuenta su propósito y características. Muestra dominio de las técnicas de las respuestas en simulaciones de entrevistas de trabajo.</p> <p>Resume las experiencias en el campo laboral de forma oral o escrita mostrando valoración de este.</p>	

VIII MENCIÓN MULTIMEDIA

Dosificación de las Competencias Laborales Profesionales

Competencia Laboral Profesional de la Mención Multimedia

4to.	5to.	6to.
<p>Contextualización artístico cultural</p> <p>Comprende el arte y sus manifestaciones desde los ámbitos históricos, sociales, psicológicos, antropológicos, geográficos, y biológicos, al transmitir ideas y pensamientos asociados a la cultura visual, en producciones creativas.</p>	<p>Contextualización artístico cultural</p> <p>Valora el arte y sus manifestaciones desde los ámbitos históricos, sociales, psicológicos, antropológicos, geográficos y biológicos, al transmitir ideas y pensamientos asociados a la cultura visual, considerando algunos elementos para contextualizarlos en producciones creativas.</p>	<p>Contextualización artístico cultural</p> <p>Cuestiona desde contextos diversos, a partir del conocimiento y valoración del arte y sus manifestaciones como antecedentes de la multimedia, desde los ámbitos históricos, sociales, psicológicos, antropológicos, geográficos y biológicos al transmitir ideas y pensamientos asociados a la cultura visual, en propuestas innovadoras y creativas.</p>
<p>Producción artística</p> <p>Crea productos artísticos y objetos a partir del diseño multimedia, socialmente contextualizados en el tiempo y en el espacio, como resultado de la conceptualización de ideas.</p>	<p>Producción artística</p> <p>Crea productos artísticos u objetos a partir del diseño multimedia, socialmente contextualizados en el tiempo y en el espacio, como resultado de la conceptualización de ideas creativas y la generación de solución ante un desafío.</p>	<p>Producción artística</p> <p>Crea productos artísticos u objetos a partir del diseño multimedia, socialmente contextualizados en el tiempo y en el espacio, como resultado de la conceptualización de ideas creativas e innovadoras y la generación de múltiples soluciones ante un desafío.</p>
<p>Apreciación estética</p> <p>Comprende obras, hechos artísticos, objetos y el entorno que le rodea, manifestando sensibilidad y reconocimiento de los diversos lenguajes artísticos y juicio estético, situándola en su contexto, desde una mirada crítica.</p>	<p>Apreciación estética</p> <p>Analiza obras, hechos artísticos, objetos y el entorno que le rodea, manifestando sensibilidad y reconocimiento de los diversos lenguajes artísticos, el manejo de la cultura visual y audiovisual, con sentido de pertenencia cultural y juicio estético, desde una mirada crítica.</p>	<p>Apreciación estética</p> <p>Analiza obras, hechos artísticos, objetos y el entorno que le rodea, manifestando sensibilidad y reconocimiento de los diversos lenguajes artísticos, con sentido de pertenencia cultural, juicio estético y la construcción y desconstrucción de los elementos que conforman la cultura visual y audiovisual, situándola en su contexto, desde una mirada crítica.</p>

<p>Profesionalización en las artes</p> <p>Comprende el campo laboral de multimedia de manera formal y ética, a partir de prácticas, conociendo algunos roles, funciones y tareas que se manifiestan en trabajo autónomo y colaborativo, de forma presencial o virtual.</p>	<p>Profesionalización en las artes</p> <p>Valora el campo laboral de multimedia de manera formal y ética potenciando sus capacidades de la práctica, conociendo diferentes roles, funciones y tareas que se manifiestan en trabajo autónomo y colaborativo, intercambio o interacción con otros colegas de forma presencial o virtual.</p>	<p>Profesionalización en las artes</p> <p>Asume corresponsabilidad en el acercamiento al campo laboral de multimedia de manera analítica, formal, ética y reflexiva potenciando sus capacidades en la práctica, ejerciendo diferentes roles, funciones y tareas que se manifiestan en liderazgo, trabajo autónomo y colaborativo, intercambio o interacción con otros colegas de forma presencial o virtual.</p>
<p>Empleabilidad y emprendimiento artístico cultural</p> <p>Comprende la industria de multimedia como forma de inserción en el mercado, considerando el contexto inmediato, local, regional y global, que contribuyen al desarrollo de la economía individual o colectiva.</p>	<p>Empleabilidad y emprendimiento artístico cultural</p> <p>Aplica estrategias en la creación y desarrollo de productos de multimedia en el mercado, en simulaciones de empleabilidad y en experiencias, considerando el contexto inmediato, local, regional y global, que contribuyen al desarrollo de la economía individual o colectiva.</p>	<p>Empleabilidad y emprendimiento artístico cultural</p> <p>Incorpora conocimientos, estrategias y destrezas artísticas en la creación y desarrollo de productos de multimedia como forma de inserción en el mercado, en simulaciones de empleabilidad y en experiencias, considerando el contexto inmediato, local, regional y global, que contribuyen al desarrollo de la economía individual o colectiva.</p>

Asignaturas y carga horaria

Asignaturas y carga horaria de la Mención Multimedia

Competencias Laborales Profesionales de la modalidad	Asignaturas					
	4to.	H/S	5to.	H/S	6to.	H/S
Contextualización artístico - cultural	Historia del Arte Universal	2	Historia de las Artes Visuales en Latinoamérica, el Caribe y República Dominicana	2	Historia del Diseño, Publicidad y Multimedia	2
Producción artística	Diseño Bidimensional y Tridimensional	4	Caligrafía y Escritura Artística	2	Tipografía Digital	2
	Diseño Gráfico	4	Ilustración Digital	4	Diseño de Envases y Embalaje	3
	Fotografía I	3	Fotografía Publicitaria	2	Edición Fotográfica Digital	3
	Guión	2	Animación Digital 2D	4	Edición y Postproducción	3
	Estrategias de Construcción de Marca	2	Campaña Publicitaria	3	Marketing Digital y Diseño Web	2
Apreciación estética	Identidad Visual Dominicana	2	Estética y Filosofía del Arte	2	Semiótica Audiovisual	2
Profesionalización en las artes	Industrias Culturales y Creativas en Multimedia	2	Gestión Profesional en Multimedia	2	Pasantía en Artes	4
Empleabilidad y emprendimiento artístico-cultural	Introducción al Diseño de Proyectos en Multimedia	2	Diseño de Proyectos de Multimedia	2	Desarrollo de Proyectos de Multimedia	2
Total		23		23		23

**Mallas curriculares
Mención Multimedia
Nivel Secundario - 4to Grado**

Multimedia

Asignatura: Historia del Arte Universal

Grado: 4to.

Asignatura de carácter teórico-práctico, tiene el propósito del análisis y la reinterpretación de los procesos acontecidos en la historia del arte, en diálogo permanente entre el pasado y el presente. Con ella se pretende que los/las estudiantes conozcan y comprendan los referentes del arte universal y la lectura visual de la imagen.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Contextualización artístico cultural</p> <p>Comprende el arte y sus manifestaciones desde los ámbitos históricos, sociales, psicológicos, antropológicos, geográficos y biológicos, al transmitir ideas y pensamientos asociados a la cultura visual, en producciones creativas.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Valores estéticos a lo largo de la historia del arte universal a través de las cuatro edades en que ha sido clasificada: la Prehistoria, la Antigüedad, la Edad Media, la Edad Moderna y la Edad Contemporánea.</p> <p>Función del arte en la sociedad. Relación entre los sucesos históricos y el papel de las artes en las revoluciones, los cambios sociales, políticos y científicos.</p> <p>Principales exponentes del arte universal y sus aportes.</p> <p>Surgimiento del mecenazgo en el Renacimiento y su implicación histórica</p> <p>El registro de la historia a través del arte.</p> <p>La producción artística de la mujer en la historia del arte. Grandes artistas femeninas invisibilizadas.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Investigación de las zonas geográficas donde se desarrollaron las manifestaciones artísticas de la prehistoria y el porqué.</p> <p>Elaboración de cronologías entre los sucesos históricos y el papel de las artes en las revoluciones, cambios sociales, políticos y científicos.</p> <p>Análisis de las manifestaciones artísticas de la Edad Antigua y su contribución a la sociedad de ese tiempo.</p> <p>Reflexiona sobre la visión teocéntrica de la Edad Media y su influencia en las manifestaciones artísticas.</p> <p>Identificación de la figura del mecenas y su contribución en la historia del arte.</p> <p>Investigación de las características de la Edad Moderna. Cambios fundamentales sobre la visión de la vida.</p> <p>Comparación de la Edad Media y la Edad Moderna.</p> <p>Investigación del desarrollo del arte en diferentes zonas geográficas al final de la Edad Moderna (Asia, África, América) usando cuadros comparativos.</p>	<p>Explica las características y valores estéticos de las manifestaciones artísticas de las diferentes edades históricas.</p> <p>Valora las manifestaciones artísticas y su contribución a la sociedad.</p> <p>Explica los hechos artísticos más relevantes de la historia del arte situándose en el tiempo y espacio, valorando su significación en el proceso histórico-artístico.</p> <p>Valora el papel del mecenas surgido en el Renacimiento y como incidió en la historia del arte.</p> <p>Conoce las obras más destacadas del patrimonio artístico universal, desde posiciones críticas.</p> <p>Participa de manera activa en las dramatizaciones y recreaciones a través de diferentes lenguajes artísticos realizados en el ámbito escolar.</p> <p>Valora la participación de los demás en las diferentes actividades.</p> <p>Aplica el uso de la luz interpretando la técnica del claroscuro en fotografías y videos.</p> <p>Reconoce el papel de las artistas a través de la historia del arte.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Procedimientos Categorización del arte moderno. Características de los movimientos artísticos y sus principales exponentes.</p> <p>Aplicación del claroscuro en dibujos o pinturas a partir de recreaciones de obras del arte universal.</p> <p>Producción de imágenes con técnicas plásticas diversas a partir de la técnica del claroscuro.</p> <p>Construcción de mapas conceptuales y cronológicos identificando las grandes artistas de la historia.</p> <p>Elaboración de presentaciones multimedia exponiendo a las principales artistas de la historia y sus obras.</p> <hr/> <p>Actitudes y valores:</p> <p>Apreciación de los aspectos formales de las obras artísticas en las diferentes épocas.</p> <p>Valoración del patrimonio cultural de la humanidad.</p> <p>Sensibilización hacia las diferentes manifestaciones artísticas.</p> <p>Curiosidad por los procesos creativos y técnicos.</p> <p>Interés por conocer, desarrollar y participar en las actividades artísticas.</p> <p>Muestra respeto por las diferentes manifestaciones artísticas.</p> <p>Respeto y valora las ideas propias y las de sus compañeros.</p> <p>Valora el papel histórico de las mujeres artistas y reconoce sus aportes.</p>	<p>Elabora una carpeta de producción de cortometraje.</p> <p>Expone un proyecto ante potenciales inversionistas aplicando las técnicas del pitch, apoyándose en el uso de diapositivas y exhibiendo buena dicción en el discurso.</p>

Multimedia

Asignatura: Diseño Bidimensional y Tridimensional

Grado: 4to.

Busca que el/la estudiante desarrolle conocimientos teóricos y habilidades prácticas y creativas para generar propuestas básicas del diseño de imágenes bidimensionales y objetos tridimensionales empleando técnicas y elementos visuales para comunicar ideas que respondan a un fin estético o funcional.

<p>Competencia(s) fundamental(es):</p>	<p>✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud</p>	<p>✓ Competencia Comunicativa Competencia Científica y Tecnológica</p>	<p>✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico</p>
<p>Competencias Laborales Profesionales</p>	<p>Contenidos</p>	<p>Indicadores de Logro</p>	
<p>Producción artística</p> <p>Crea productos artísticos y objetos a partir del diseño multimedia, socialmente contextualizados en el tiempo y en el espacio, como resultado de la conceptualización de ideas.</p>	<p>Conceptos: Diseño bidimensional y tridimensional. Elementos del diseño. Lenguaje visual. Marco de referencia. Plano de la imagen. Forma y estructura. Interrelación de formas. Contraste de elementos visuales y contraste de estructura. Concentración. Textura. Perspectiva básica. Elementos. conceptuales, visuales, de relación y constructivos.</p> <p>Procedimientos Diseña a partir de los aspectos básicos del diseño. Generación de propuestas gráficas básicas. Elaboración de composiciones aplicando técnicas y tendencias del diseño. Utilización de figuras geométricas para realizar proyectos artísticos. Identificación y aplicación de los elementos conceptuales, visuales, de relación y prácticos del diseño bidimensional. Aplicación en diseños distintas clases de formas. Elaboración de diseños con distintos modos de visualización de formas. Aplicación y manejo de distintas organizaciones modulares para la elaboración de diseños. Elaboración de diseños basados en composiciones aplicadas a diseños bidimensionales.</p>	<p>Crea productos artísticos y objetos a partir del diseño multimedia, socialmente contextualizados en el tiempo y en el espacio, como resultado de la conceptualización de ideas.</p> <p>Comprende el lenguaje visual y elabora crea diseños creativos.</p> <p>Utiliza los elementos del diseño para crear propuestas creativas.</p> <p>Elabora propuestas individuales o colaborativas de imágenes tridimensionales aplicando elementos visuales.</p> <p>Diseña imágenes de carácter creativo, estético y metafórico en coherencia con las ideas propias o colaborativas.</p> <p>Contrasta trabajos de diseño bidimensional y tridimensional.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Procedimientos Organización de elementos plásticos utilizando puntos de contacto.</p> <p>Construcción y producción de formas tridimensionales utilizando diferentes tipos de materiales.</p> <hr/> <p>Actitudes y valores: Creatividad en la elaboración de trabajos. Organización en el uso de materiales. Desarrolla habilidades para dar solución a propuestas de diseño.</p>	

Multimedia

Asignatura: Diseño Gráfico

Grado: 4to.

Introduce al estudiante en el uso de programas de diseño gráfico por ordenador para la creación de imágenes digitales y manipulación de imágenes de mapas de bits. Integra tres saberes básicos: comunicación visual, diseño gráfico y composición. Estos conocimientos contribuirán de manera efectiva al manejo de textos e imágenes para la construcción de mensajes a través de herramientas digitales.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Producción artística</p> <p>Crea productos artísticos y objetos a partir del diseño multimedia, socialmente contextualizados en el tiempo y en el espacio, como resultado de la conceptualización de ideas.</p>	<p>Conceptos: El diseño gráfico. Definición. Conceptualización. El boceto a mano: su importancia y fase previa fundamental al diseño gráfico. Diseño gráfico por ordenador. Gráficos vectoriales. El color en el diseño. Técnicas de composición y maquetación. Revisión y preimpresión del diseño gráfico. Diseño para internet y medios digitales.</p> <p>Procedimientos Identificación de los fundamentos del diseño. Elaboración de bocetos a mano para explorar ideas, composiciones y optimización del tiempo previsualizando el proceso de producción. Diseña utilizando los programas digitales. Diferenciación entre imágenes vectorizadas y mapas de bits. Realización de artes vectorizados. Creación de composiciones gráficas utilizando técnicas de color. Exploración de los campos de la impresión digital. Producción de artes para impresión y medios digitales. Realización proyectos de promoción de productos y eventos. Producción de proyectos de promoción relacionados a eventos educativos.</p>	<p>Comprende el lenguaje visual y aumenta su capacidad de organización.</p> <p>Conceptualiza ideas mediante gráficos.</p> <p>Elabora composiciones estructuradas y fundamentadas mediante la aplicación de elementos, conceptos y técnicas del diseño bidimensional.</p> <p>Expresa ideas a través del uso de formas creativas.</p> <p>Realiza propuestas tridimensionales para dar solución a problemas de comunicación visual.</p> <p>Diferencia trabajos de diseño bidimensional y tridimensional.</p> <p>Elabora proyectos promocionales de su centro de estudio.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Actitudes y valores:</p> <p>Creatividad en la elaboración de trabajos.</p> <p>Organización en el uso de materiales.</p> <p>Desarrolla habilidades para dar solución a propuestas de diseño.</p>	

Multimedia

Asignatura: Fotografía I

Grado: 4to.

Tiene como objetivo utilizar la cámara fotográfica y los dispositivos móviles como herramientas para captar imágenes artísticas a partir de su contextualización en el tiempo y el espacio. Pretende que los estudiantes valoren en la fotografía un medio idóneo para expresarse artísticamente.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Producción artística</p> <p>Aplica los elementos básicos para la realización de productos artísticos audiovisuales a partir de simbologías particulares del cine y la fotografía socialmente contextualizados en el tiempo y en el espacio, como resultado del análisis crítico reflexivo.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Fotografía: dibujar con luz.</p> <p>Fotografía: historia y antecedentes.</p> <p>La cámara fotográfica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cámara analógica y cámara digital, características y componentes. - Soportes de almacenamiento digital. <p>Sistemas fotográficos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cámara DSRL y HDSRL. <p>Cámara de cine.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cámara de celular. - Cámara de producción de TV. - Videocámara. - Distintos tipos de sensores. <p>Sistemas ópticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Distintos tipos de focales. - Ópticas de foto y ópticas de cine. <p>El ojo humano: su sistema de captación y el de dispositivos digitales.</p> <p>Composición: fundamentos y reglas.</p> <p>Profundidad de campo.</p> <p>El triángulo de exposición.</p> <p>Iluminación básica: principios y esquemas.</p> <p>El exposímetro.</p> <p>Foto en movimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Regla de los 180 grados. - Relación de aspecto. <p>Movimientos de cámara.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aplicaciones en video, cine y documental <p>Fotografía dominicana y sus principales exponentes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fotografía como medio de expresión artística. 	<p>Comprende el concepto de dibujar con luz, con investigaciones y demostraciones prácticas.</p> <p>Analiza los antecedentes y evolución de la fotografía desde un punto de vista crítico.</p> <p>Diferencia los diferentes tipos de cámaras como resultado de un análisis crítico reflexivo.</p> <p>Realiza fotografías artísticas respondiendo a los procedimientos técnicos básicos de la composición y la iluminación.</p> <p>Distingue los distintos tipos de ópticas como resultado de un análisis crítico reflexivo.</p> <p>Evalúa el ambiente a fotografiar para captar imágenes artísticas contextualizadas en el tiempo y el espacio.</p> <p>Identifica los mecanismos adecuados a ser usados dependiendo del tipo de iluminación.</p> <p>Aplica el concepto del triángulo de exposición al momento de realizar fotografías.</p> <p>Ejecuta los esquemas de iluminación en la creación de fotografías como resultado de un proceso crítico.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Procedimientos Aplicación del concepto dibujar con luz en captura de fotos. Documentación de la historia y antecedentes de la fotografía. Comparación del sistema de trabajo del ojo humano con los sistemas de captación visual digital. Experimentación con el triángulo de exposición. Utilización de los esquemas fundamentales de luz y del exposímetro. Aplicación de los fundamentos de la luz en distintos escenarios. Manejo de la profundidad de campo. Identificación de las ventajas de los distintos tipos de sensores. Identificación de los cambios de la fotografía en su evolución tecnológica. Diferenciación entre foto fija y foto en movimiento. Realización de tomas y escenas con los aspectos esenciales de la foto en movimiento. Investigación sobre la fotografía dominicana y sus principales exponentes. Realización de fotografías utilizando dispositivos móviles y cámara DSRL.</p> <p>Actitudes y valores: Actitudes y valores: Respeta y valora las ideas propias, las de sus compañeros y compañeras. Manifiesta interés en realizar fotografías como expresión artística. Demuestra responsabilidad y cuidado por los equipos. Valora la fotografía como medio de expresión artística y de comunicación.</p>	<p>Aplica los fundamentos de la cámara en movimiento en la realización de escenas contextualizadas en el tiempo y en el espacio.</p> <p>Analiza aspectos de la fotografía dominicana y sus principales exponentes y los utiliza como referentes en sus trabajos.</p> <p>Valora la fotografía como medio de expresión artística y de comunicación.</p> <p>Crea un portafolio físico o digital con sus fotografías seleccionadas a partir de un proceso autocrítico.</p>

Multimedia

Asignatura: Guion

Grado: 4to.

La asignatura de Guión I tiene como propósito conocer la estructura del guion como herramienta para contar historias reales o de ficción. Pretende que los/las estudiantes desarrollen interés por la lectura y el análisis para crear sus propios guiones.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Producción artística</p> <p>Crea productos artísticos y objetos a partir del diseño multimedia, socialmente contextualizados en el tiempo y en el espacio, como resultado de la conceptualización de ideas.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Idea.</p> <p>Descripción de la asignatura.</p> <p>Elementos de la narración.</p> <p>Trama.</p> <p>Procesador de texto (Microsoft Word).</p> <p>Estructura clásica.</p> <p>Software para escritura de guion.</p> <p>Formato del guion.</p> <p>Guion para cortometraje.</p> <p>Guion para spots televisivos.</p> <p>Guion para spots de radio.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Observación de personas y lugares.</p> <p>Creación de relatos y narraciones propias, reales o imaginarias.</p> <p>Utilización del procesador de texto (Microsoft Word) para redactar y desarrollar sus ideas.</p> <p>Construcción de personajes tomando en cuenta la tridimensionalidad.</p> <p>Estructura clásica: planteamiento, nudo, desenlace.</p> <p>Creación de historias a partir de la estructura clásica.</p> <p>Utilización de software para escritura de guiones.</p> <p>Desarrollo de escenas y secuencias.</p> <p>Escritura de guiones para cortometraje original o adaptado.</p>	<p>Describe personas y lugares.</p> <p>Describe hechos o sucesos reales como fuentes para ideas creativas.</p> <p>Escribe relatos y narraciones reales o imaginarias.</p> <p>Identifica las partes y los elementos de una narración, los aplica en la elaboración de sus relatos.</p> <p>Analiza una historia, identifica y enumera los elementos que le dan coherencia.</p> <p>Crea personajes verosímiles.</p> <p>Crea historias a partir de la estructura clásica.</p> <p>Utiliza procesador de texto (Microsoft Word) para redactar y desarrollar sus ideas.</p> <p>Utiliza software para escribir guiones.</p> <p>Escribe un guion tomando en cuenta los siguientes elementos:</p> <p>La escena. La secuencia. El Diálogo. Acotación. Nomenclatura. Márgenes y tipografía.</p> <p>Escribe un guion para cortometraje original o adaptado.</p> <p>Escribe un guion para spot de televisión y medios visuales.</p> <p>Escribe un guion para la radio.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Actitudes y valores:</p> <p>Curiosidad por los procesos creativos y técnicos.</p> <p>Interés por conocer, desarrollar y participar en las actividades artísticas.</p> <p>Respeto y valora las ideas propias, las de sus compañeros y compañeras.</p> <p>Cumple con sus deberes en el plazo establecido.</p> <p>Muestra curiosidad por la investigación.</p> <p>Se esfuerza por perfeccionar el estilo de redacción de sus escritos.</p>	

Multimedia

Asignatura: Estrategias de Construcción de Marca

Grado: 4to.

Esta asignatura desarrolla en el/la estudiante de multimedia habilidades que debe desarrollar en el ámbito de la empresa para que esta se convierta en una entidad reconocida empleando diferentes estrategias en la construcción de una marca, centrada en desarrollar y mantener un conjunto de atributos y valores inherentes a la empresa.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Producción artística</p> <p>Crea productos artísticos y objetos a partir del diseño multimedia, socialmente contextualizados en el tiempo y en el espacio, como resultado de la conceptualización de ideas.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Introducción al branding. Proceso de creación de marca. Construcción de la marca. Investigación. Identidad e imagen. Personalidad de la marca. Propuesta de valor o eslogan. Diferenciación. Naming o nombre de la marca. Isotipo (símbolo). Logotipo (tipografía). Versión o presentación de ideas finales. Color. Lenguaje visual. Gestión de la marca.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Análisis del procedimiento para la creación de una marca.</p> <p>Investigación de campo para realizar propuestas de identidad.</p> <p>Identificación de los valores de la marca para crear una.</p> <p>Diseño de bocetos para crear un nombre de marca efectiva para el mercado.</p> <p>Creación de diferentes versiones de marca de una misma propuesta.</p> <p>Aplicación de paleta de colores para obtener un resultado visual.</p> <p>Diseño de marca partiendo de una idea propia.</p> <p>Actitudes y valores:</p> <p>Creatividad en la elaboración de bocetos de logotipos.</p> <p>Valora la importancia de la marca en el diseño.</p> <p>Cumple con los tiempos de entrega.</p>	<p>Comprende el proceso de creación de una marca.</p> <p>Construye una marca partiendo de un concepto general que a su vez se convertirá en una idea propia.</p> <p>Desarrolla lluvia de ideas para crear un nombre de marca, identidad o imagen visual.</p> <p>Realiza diferentes propuestas de marca para seleccionar la más adecuada para la empresa o producto.</p> <p>Utiliza los colores adecuados para identificar los valores de la marca.</p>	
221			

Multimedia

Asignatura: Identidad Visual Dominicana

Grado: 4to.

Tiene como propósito que el/la estudiante conozca el marco estético e histórico que conforma la identidad visual del pueblo dominicano, a través del tiempo y el espacio con sentido de la estética, desarrollando un pensamiento reflexivo y crítico tanto del arte como de la identidad e idiosincrasia dominicanas.

<p>Competencia(s) fundamental(es):</p>	<p>✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud</p>	<p>✓ Competencia Comunicativa Competencia Científica y Tecnológica</p>	<p>✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico</p>
<p>Competencias Laborales Profesionales</p>	<p>Contenidos</p>	<p>Indicadores de Logro</p>	
<p>Apreciación estética</p> <p>Analiza obras, hechos artísticos, objetos y el entorno que le rodea, manifestando sensibilidad y reconocimiento de los diversos lenguajes artísticos y juicio estético, desde una mirada crítica.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Identidad dominicana: su construcción a través de tres grandes ejes étnicos, taíno, español y africano.</p> <p>La cultura taína y la colonización española. Conquista e imposición cultural europea.</p> <p>Importación de esclavos africanos: de migrantes forzados a la reafirmación de la negritud identitaria.</p> <p>Cimarronaje: rebelión, mulataje y mestizaje.</p> <p>Independencia dominicana: búsqueda y reafirmación de la cultura nacional.</p> <p>La segunda gran migración afrodescendiente: los cocolos provenientes de las islas inglesas en el siglo XIX.</p> <p>Manifestaciones culturales y religiosas: catolicismo, religiosidad, ritos y creencias populares. El protestantismo de los cocolos.</p> <p>La religiosidad popular dominicana: aspectos fundamentales.</p> <p>Elementos culturales de la identidad dominicana: iconografía, imaginería y relatos populares. El carnaval dominicano: tradición y colorido.</p> <p>El letrero hecho a mano: lo pintoresco y lo local.</p> <p>Las tradiciones, características de las regiones dominicanas.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Análisis de la identidad dominicana a través de nuestros tres grandes ejes étnicos.</p> <p>Realización de presentaciones multimedia sobre la cultura taína, la cultura colonizadora española y el encuentro de ambas civilizaciones.</p> <p>Debate sobre la importación de esclavos africanos.</p> <p>Presentación multimedia sobre el proceso de cimarronaje y el establecimiento de los conceptos mulataje y mestizaje.</p> <p>Investigación de la independencia dominicana.</p> <p>Debate sobre las manifestaciones culturales religiosas.</p> <p>Investigación sobre elementos culturales de la identidad dominicana.</p>	<p>Argumenta sobre la identidad dominicana como construcción a través de tres grandes ejes étnicos.</p> <p>Compara la cultura taína y colonización española.</p> <p>Debate sobre la importación de esclavos africanos.</p> <p>Distingue los aspectos cimarronaje, mulataje y mestizaje desde un análisis crítico.</p> <p>Dramatiza la independencia dominicana.</p> <p>Debate sobre las manifestaciones culturales religiosas.</p> <p>Argumenta los elementos culturales de la identidad dominicana de manera individual o grupal.</p> <p>Interpreta personajes del carnaval dominicano: en forma grupal.</p> <p>Contrasta los elementos de la identidad dominicana y tradiciones populares.</p> <p>Respeta y valora las ideas propias, las de sus compañeros y compañeras.</p> <p>Identifica aspectos de la religiosidad popular presentes en su entorno.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Procedimientos Exposición de fotografías del carnaval dominicano: tradición y colorido.</p> <p>Investigación sobre identidad dominicana y tradiciones populares.</p> <p>Investigación de los elementos de la religiosidad popular dominicana presentes en nuestra sociedad.</p> <p>Realización de presentaciones multimedia sobre el letrero.</p> <hr/> <p>Actitudes y valores:</p> <p>Curiosidad por los procesos creativos y técnicos.</p> <p>Interés por conocer, desarrollar y participar en las actividades artísticas.</p> <p>Respeto y valora las ideas propias, las de sus compañeros y compañeras.</p> <p>Cumple con sus deberes en el plazo establecido.</p> <p>Muestra curiosidad por la investigación.</p> <p>Se esfuerza por perfeccionar el estilo de redacción de sus escritos.</p>	<p>Explica la influencia de la religiosidad popular en la identidad de nuestra sociedad.</p> <p>Identifica los elementos sincréticos de la religiosidad popular dominicana.</p>

Multimedia

Asignatura: Industrias Culturales y Creativas en Multimedia

Grado: 4to.

Se persigue que el estudiante adquiera el conocimiento de los elementos fundamentales que abarcan el amplio abanico de bienes, servicios y actividades de contenido cultural, artístico y patrimonial, vinculados a sectores estratégicos y de ocio que se encargan de su producción, reproducción, promoción, difusión y comercialización. Se analizará en esta asignatura tanto la industria del cine, la música, la danza, las artes visuales, artesanías, moda, diseño y servicios vinculados al patrimonio cultural y natural (museos, sitios históricos, arqueológicos...). Este acercamiento a las Industrias culturales permitirá que el estudiante adquiera herramientas que le permita mostrar su producción artística ofreciendo una visión actual de los procesos de difusión.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Apreciación estética</p> <p>Analiza obras, hechos artísticos, objetos y el entorno que le rodea, manifestando sensibilidad y reconocimiento de los diversos lenguajes artísticos y juicio estético, desde una mirada crítica.</p>	<p>Conceptos: Fundamentos teóricos de las industrias culturales y creativas. Tipología y naturaleza de los sectores de la cultura. Derechos de autor y propiedad intelectual. Cuenta satélite de la República Dominicana. Políticas culturales en la República Dominicana. Economía naranja: emprendimiento, innovación y tecnología. Ocio, patrimonio, turismo y gestión cultural. Ciudades creativas: ecosistemas creativos locales. Estética, arte e industria cultural: la Escuela de Frankfurt.</p> <p>Procedimientos Análisis de diversos tipos de proyectos relacionados con la producción y gestión de bienes y servicios culturales de la cultura mediática y la cultura popular. Análisis crítico sobre el origen de los objetos de consumo implicados en el derecho de autor y la propiedad intelectual. Uso de componentes de las artes audiovisuales y que promuevan la industria cultural y creativa en el contexto de su comunidad. Diseño de estrategias generales de promoción del legado cultural material e inmaterial. Análisis de las acciones de gestión en el desarrollo de proyectos culturales y creativos.</p> <p>Actitudes y valores: Valora las industrias culturales y creativas. Aprecio de las prácticas culturales y artísticas, tradicionales y contemporáneas. Criticidad ante la importancia de las industrias culturales y creativas.</p>	<p>Analiza situaciones y circunstancias reales teniendo en cuenta los propósitos en el campo de las industrias culturales y creativas.</p> <p>Comprende las relaciones entre industrias culturales, industrias creativas, identidad cultural, economía cultural y mercado del arte.</p> <p>Compara las características del mercado del arte, el consumo de producciones artísticas, el coleccionismo y de las industrias culturales a nivel local, regional, nacional e internacional.</p> <p>Analiza propuestas de proyectos que dan a conocer manifestaciones artísticas tradicionales y contemporáneas de su comunidad.</p> <p>Asume una postura crítica, de análisis y de síntesis ante las producciones artísticas.</p> <p>Respeto las manifestaciones y bienes culturales indistintamente del género de su autor o transmisor.</p>	

Multimedia

Asignatura: Introducción al Diseño de Proyectos en Multimedia

Grado: 4to.

Esta asignatura tiene como objetivo el desarrollo de un conjunto de actividades concretas, interrelacionadas que se llevan a cabo con el fin de realizar determinados productos o servicios, capaces de satisfacer necesidades o resolver problemas. Pretende que los/las estudiantes elaboren proyectos artísticos emprendedores, innovadores en forma individual y colectiva.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Empleabilidad y emprendimiento artístico cultural</p> <p>Analiza el funcionamiento de las industrias artísticas plástico-visuales como forma de inserción en el mercado local, regional y global, que contribuyen al desarrollo de la economía individual o colectiva.</p>	<p>Conceptos: El proyecto y cómo se elabora. Emprendimiento. La creatividad en proyectos emprendedores.</p> <p>Proyecto artístico cultural, descripción de la asignatura: objetivos y justificación. Antecedentes históricos. El punto de partida. Las estrategias, considerando el contexto inmediato.</p> <p>Partes del proyecto. Identificación del proyecto. Definición de objetivos. Fundamentación o justificación. Descripción de la asignatura, del proyecto.</p> <p>Implementación de proyecto: la función directiva y la gestión participativa. Población o beneficiarios: sustentabilidad, eficacia y calidad.</p> <p>Procedimientos Diseño de proyecto emprendedor de carácter artístico/cultural.</p> <p>Investigación sobre proyecto artístico-cultural. Descripción de la asignatura: objetivos y justificación.</p> <p>Elaboración de proyecto artístico-cultural, identificación y fundamentación.</p> <p>Aplicación de la implementación: simulación y ejecución de proyectos.</p> <p>Actitudes y valores: Demuestra asertividad, iniciativa y adaptabilidad.</p> <p>Muestra habilidades comunicativas en el tratamiento de sus compañeros/as.</p> <p>Muestra actitud de liderazgo y valoración del trabajo en equipo.</p> <p>Colabora en el trabajo en equipo y asume de manera responsable el rol que le corresponde en el desarrollo del proyecto.</p> <p>Valora el arte como medio productivo.</p>	<p>Diseño de proyecto artístico-cultural en forma grupal considerando situaciones del contexto inmediato.</p> <p>Organiza la propuesta de un proyecto artístico-cultural y creativo con el diseño de productos de valor artístico y comercial.</p> <p>Simula la ejecución del proyecto para insertarse en el mercado.</p> <p>Demuestra iniciativa, adaptabilidad y capacidad para resolver problemas.</p> <p>Produce presentación con los resultados del proyecto artístico-cultural.</p>	

**Mallas curriculares
Mención Multimedia
Nivel Secundario - 5to Grado**

Multimedia

Asignatura: Historia de las Artes Visuales en Latinoamérica, el Caribe y la República Dominicana **Grado:** 5to.

Esta asignatura aborda el análisis, registro y documentación de obras de arte y hechos artísticos en Latinoamérica y la República Dominicana como base de desarrollo integral en estudiantes de arte partiendo del conocimiento de obras artísticas contextualizadas en momentos históricos, aspectos sociales, políticos y religiosos, posibilitando la interacción dialógica a través de la percepción de las imágenes artísticas más representativas que les servirán a lo largo de la vida profesional fortaleciendo la memoria visual, la práctica artística y el acervo artístico-cultural.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana Competencia Resolución de Problemas Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos		Indicadores de Logro
<p>Contextualización artístico-cultural</p> <p>Analiza desde contextos diversos, accede a conocimientos de carácter histórico, social, psicológico, antropológico, geográfico y biológico fundamentado en referentes estéticos, argumentando sus ideas sobre la obras de arte plástica, a la vez que desarrolla la mirada creativa, crítica y la lectura visual de la imagen.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Sucesos históricos que influenciaron el arte de Latinoamérica, el Caribe y la República Dominicana.</p> <p>Arte prehispánico en Latinoamérica, el Caribe y la República Dominicana: expresión artística y mitología.</p> <p>Arte del periodo virreinal (arquitectura y artes plásticas) y el papel de la religión en el arte colonial de Latinoamérica, el Caribe y la República Dominicana.</p> <p>República Dominicana: arte republicano. Siglo XIX. Arquitectura victoriana. Artes plásticas, artes aplicadas y artes populares.</p> <p>Arte del siglo XX: artes plásticas antes y después de la fundación de la Escuela Nacional de Bellas Artes en la República Dominicana: el arte neoclásico hasta las vanguardias y su manifestación en la cultura dominicana.</p> <p>Principales influencias y aportes del arte en Latinoamérica, el Caribe y la República Dominicana. México. Muralismo mexicano: fenómeno estético, político y social.</p> <p>-Brasil. El modernismo brasileño y las artes plásticas.</p> <p>-Argentina y el movimiento martínfierrista.</p> <p>La modernidad en Cuba, en Venezuela y Puerto Rico.</p> <p>-El desarrollo de las artes visuales en las Antillas Menores.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Construcción de mapas conceptuales, periodizaciones y cronologías identificando el contexto político, social, religioso y científico de las diferentes culturas.</p> <p>Investigación de las manifestaciones artísticas de Latinoamérica, el Caribe y la República Dominicana.</p> <p>Análisis y relación de las distintas obras de arte sustentado en los rasgos que cualifican los movimientos y estilos y su relación con el contexto, importancia histórica y repercusiones.</p> <p>Clasificación de las técnicas aplicadas en las épocas más relevantes de la historia del arte en Latinoamérica, el Caribe y la República Dominicana.</p>		<p>Elabora periodizaciones y cronologías de sucesos históricos y el papel de las artes en las revoluciones sociales, políticas y científicas.</p> <p>Investiga manifestaciones artísticas de Latinoamérica, el Caribe y la República Dominicana.</p> <p>Construye mapas conceptuales con las principales características del arte de las diferentes culturas.</p> <p>Analiza obras de arte identificando los rasgos que cualifican los movimientos, estilos y su relación con el contexto, importancia histórica y repercusiones.</p> <p>Recrea obras de arte y técnicas de los diferentes movimientos y periodos de la historia del arte latinoamericano, caribeño y dominicano.</p> <p>Respeto la opinión de compañeras y compañeros en diferentes actividades</p>

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Procedimientos Comparación de los valores estéticos de cada época, destacando tendencias, géneros y estilos.</p> <p>Comentario de los principales aportes de las principales influencias y reinterpretación de obras relevantes de la historia del arte latinoamericano, caribeño y dominicano.</p> <hr/> <p>Actitudes y valores:</p> <p>Valora las manifestaciones artísticas y su contribución a la sociedad.</p> <p>Valora y respeta la opinión de las compañeras y compañeros en las diferentes actividades.</p> <p>Interioriza los aspectos significativos del arte y muestra respeto por las expresiones artísticas y culturales.</p> <p>Aprecia el entorno espacial urbano y arquitectónico.</p> <p>Valora las formas estilísticas arquitectónicas pertenecientes al patrimonio cultural.</p> <p>Interés por conocer, desarrollar y participar en las actividades artísticas.</p>	<p>Explica la influencia de la religiosidad popular en la identidad de nuestra sociedad.</p> <p>Identifica los elementos sincréticos de la religiosidad popular dominicana.</p>

Multimedia

Asignatura: Caligrafía y Escritura Artística

Grado: 5to.

Esta asignatura se fundamenta en técnicas y conceptos básicos propios de la caligrafía y escritura que consiste en dibujar y diseñar letras para utilizarlas en contextos diversos. Desarrolla en el/la estudiante la creatividad y la capacidad de transmitir ideas por medio de las tipografías en forma independiente o contextualizadas en libros, carteles y folletos, potenciando la creatividad y la síntesis.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Producción artística</p> <p>Crea productos artísticos y objetos a partir del diseño multimedia, socialmente contextualizados en el tiempo y en el espacio, como resultado de la conceptualización de ideas creativas y la búsqueda de solución ante un desafío.</p>	<p>Conceptos: Anatomía de la tipografía. Clasificación de la tipografía. Clasificación ATypI. Tipografía: estética y concepto. Diferencia entre tipografía y dibujo de letras (lettering). Tipos de dibujo de letras (lettering). Herramientas y materiales para el dibujo de letras (lettering).</p> <p>Procedimientos Conocimiento de las diferentes tipografías y su clasificación. Empleo de la tipografía según su composición y estructura. Diferenciación de las familias tipográficas. Diseño de diferentes estilos visuales. Selección de los aspectos claves para elegir la tipografía. Diferenciación del manejo entre tipografía y dibujo de letras (lettering). Identificación de los materiales a utilizar en la implementación del dibujo de letras (lettering). Diseño de diferentes estilos de dibujo de letras (lettering). Creación de letterings con textos sobre valores sociales.</p> <p>Actitudes y valores: Aprecia las diferentes formas estructurales de tipografías. Muestra creatividad mediante las técnicas utilizadas. Valora la importancia del trabajo individual o en equipo. Construye estilos propios valorando la estética. Transmite ideas e inspira a través de mensajes tipográficos.</p>	<p>Compara las diferentes familias tipográficas y estructuras.</p> <p>Aplica adecuadamente el funcionamiento de los diferentes estilos tipográficos.</p> <p>Elabora estilos visuales por medio de prácticas.</p> <p>Aplica tipografías según el estilo de comunicación que quiera emplear.</p> <p>Diseña elementos gráficos para comunicar ideas por medio de textos y formas creativas que reflejen sus propias ideas o la de un colectivo social.</p>	

Multimedia

Asignatura: Ilustración Digital

Grado: 5to.

La ilustración digital es aquella que utiliza soportes electrónicos como es el caso del ordenador o una tableta para gráficos, lápiz óptico, ratón, etc., para la creación de ilustraciones gráficas. Tiene una conexión muy estrecha con el diseño gráfico, ya que en este se emplean recursos visuales como lo es la ilustración para realzar el mensaje, aumentar la visibilidad del producto o campaña y componer el material de la manera más estética posible.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Producción artística</p> <p>Crea productos artísticos y objetos a partir del diseño multimedia, socialmente contextualizados en el tiempo y en el espacio, como resultado de la conceptualización de ideas creativas y la búsqueda de solución ante un desafío.</p>	<p>Conceptos: Introducción de la ilustración y conceptos. La ilustración digital, color y bocetos. Introducción a programas de ilustración digital.Herramientas y paneles. Objetos, selección y filtros. Bocetos a mano y preparación de diseño. Primeros pasos con la pluma y con el pincel (digital). Primeros pasos en programas de ilustración digital. Efectos y retoques. .Preparación del archivo digital. Uso de la pluma Exportación y preparación de archivos.</p> <p>Procedimientos Utilización de programas de ilustración digital. Realización de bocetos a mano para luego digitalizarlos. Aplicación de la teoría del color en ilustraciones digitales. Utilización de herramientas de programas de ilustración digital para digitalizar ideas. Configuración de recursos de Adobe Photoshop, la pluma y el pincel para producir trabajos más complejos. Aplicación de la paleta de colores, texturas y brillos del programa Adobe Photoshop. Manipulación de archivos de proyectos digitales para diferentes usos.</p> <p>Actitudes y valores: Creatividad en la elaboración de bocetos. Habilidad para ilustrar ideas. Manejo del espacio del trabajo. Cumple con los tiempos de entrega establecidos.</p>	<p>Realiza bocetos a mano para digitalizarlos por medio de programas.</p> <p>Emplea las herramientas adecuadas para lograr trazos en el desarrollo de ideas.</p> <p>Aplica color a ideas creativas realizadas en los programas de diseño.</p> <p>Desarrollo de proyectos de producción de imágenes propias para convertirlas en ilustración por medio de programas de computadora.</p> <p>En forma individual o colaborativa diseña trabajos en formatos indicados para lograr una buena impresión en papel o cualquier material gráfico.</p>	

Multimedia

Asignatura: Fotografía Publicitaria

Grado: 5to.

Esta es una asignatura de carácter teórico-práctico. El/la estudiante pone en evidencia las destrezas adquiridas en la fotografía básica para aplicarlas en el campo de la publicidad y el marketing.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Producción artística</p> <p>Crea productos artísticos y objetos a partir del diseño multimedia, socialmente contextualizados en el tiempo y en el espacio, como resultado de la conceptualización de ideas creativas y la búsqueda de solución ante un desafío.</p>	<p>Conceptos: Definición de publicidad. El marketing moderno. Proceso creativo. Composición fotográfica. Importancia de la estética. Continuidad de la imagen. Elementos repetidos. Iluminación natural. Iluminación artificial. Argumentos publicitarios.</p> <p>Procedimientos Determina cuáles son los principios de la publicidad. Elabora propuestas creativas. Boceta y crea posibles escenarios donde pueda llevar a cabo las fotografías. Maneja correctamente los elementos necesarios para una buena iluminación. Elabora proyectos en grupo. Crea composiciones fotográficas completas y complejas, así como diferentes escenarios posibles. Construye y produce elementos necesarios dentro de la composición. Produce piezas fotográficas de calidad para el mercado publicitario.</p> <p>Actitudes y valores: Desarrolla un concepto objetivo acerca de la publicidad. Cuida la estética y limpieza visual. Desarrolla habilidades para la composición fotográfica. Valora la importancia visual de los elementos que componen una pieza fotográfica publicitaria. Creatividad en la realización de trabajos.</p>	<p>Comprende los rasgos fundamentales de una buena publicidad y sabe distinguirla.</p> <p>Expresa a través de la fotografía ideas creativas referentes a la publicidad.</p> <p>Manipula de manera correcta los elementos dentro de una composición fotográfica.</p> <p>Realiza propuestas comerciales viables para dar soluciones a las necesidades de los clientes.</p> <p>Maneja eficientemente las técnicas de iluminación natural y artificial.</p>	

Multimedia

Asignatura: Animación Digital 2D

Grado: 5to.

Esta asignatura brinda herramientas para el desarrollo de animaciones, destinadas a la creación de gráficos en movimiento y efectos especiales. Crea sofisticados gráficos animados y efectos visuales cinematográficos para su distribución prácticamente en cualquier pantalla, dispone de recursos innovadores de animación y composición en 2D y 3D.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Producción artística</p> <p>Crea productos artísticos y objetos a partir del diseño multimedia, socialmente contextualizados en el tiempo y en el espacio, como resultado de la conceptualización de ideas creativas y la búsqueda de solución ante un desafío.</p>	<p>Conceptos: Qué es la animación y principios de la animación. La composición. Efectos de animación. Flujo de trabajo (workflow).El eje: X, Y. RGB-CMYK. Render. Valores de transformación. Formatos de video. Resolución de pantallas. Keyframes y resolución de imagen. Capas en After Effects. Tracking.Track máscara. Rotoscopia y Rotobrush. Estabilización, Time remapping, audio.Luces, Motion graphics y Render (resultado final).</p> <p>Procedimientos Aplicación de formato de vídeo adecuado. Análisis de tipos de resolución de pantallas e imágenes. Ilustración con el eje en After Effects (X-Y). Análisis de los códecs de vídeos. Diseña y aplica técnicas de animación a nivel básico. Aplica las leyes de composición y renderiza imágenes en diferentes formatos. Utilización de herramientas de recorte con la técnica de máscara. Creación y animación con cámaras y luces. Demostración de trackeos en una escena.</p> <p>Actitudes y valores: Valora las diferentes formas de arte. Demuestra interés ante las técnicas y programas de animación. Interactúa con sus compañeros sobre proyectos personales.</p>	<p>Reconoce los diferentes tipos de formatos de video.</p> <p>Desarrolla proyectos audiovisuales.</p> <p>Aplica los formatos de videos existentes.</p> <p>Utiliza las herramientas adecuadas para una buena composición.</p> <p>Manipula archivos de Photoshop e Illustrator dentro de After Effects.</p>	

Multimedia

Asignatura: Campaña Publicitaria

Grado: 5to.

Esta asignatura se fundamenta en el proceso de preparar, presentar y aplicar en las estrategias de mercadeo a partir de la b de ideas entendiendo la importancia de producir una campaña publicitaria con un conjunto de piezas coherentes, creadas con el objetivo de difundir una marca, producto o servicio. Desarrolla en el/la estudiante la capacidad de organización, colaboración, generación de ideas y proyectarse profesionalmente hacia la inserción en el mercado laboral.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Producción artística</p> <p>Crea productos artísticos y objetos a partir del diseño multimedia, socialmente contextualizados en el tiempo y en el espacio, como resultado de la conceptualización de ideas creativas y la búsqueda de solución ante un desafío.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Definición de la publicidad.</p> <p>Campaña publicitaria.</p> <p>Tipos de campañas publicitarias.</p> <p>Pasos para crear una campaña publicitaria.</p> <p>Tipos de publicidad para crear una campaña publicitaria.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Utilización de la publicidad como medio para desarrollar una campaña efectiva.</p> <p>Desarrollo de ideas a partir de un concepto con temas a tratar en la campaña publicitaria.</p> <p>Evaluación de estructuras y aspectos del producto o servicio para alcanzar el público meta.</p> <p>Evaluación de los tipos de campañas.</p> <p>Segmentación del tipo de target o público para despertar interés e identificar la audiencia correcta.</p> <p>Elaboración de una campaña publicitaria como resultado de una buena logística, organización, ejecución.</p> <p>Actitudes y valores:</p> <p>Emplea una campaña publicitaria creativa y efectiva.</p> <p>Crea una percepción de deseo hacia el producto que se está comercializando.</p> <p>Capta aumentar una notoriedad de marca.</p> <p>Acerca al consumidor a generar un interés por consumir el producto o servicio.</p>	<p>Evalúa estructuras y aspectos del producto o servicio para alcanzar objetivos del público meta.</p> <p>Segmenta el tipo target o público para despertar interés e identificar la audiencia correcta.</p> <p>Dirige a las personas de la comunidad educativa mediante mensajes persuasivos con el fin de dar a conocer un producto o servicio, o de generar interés en él.</p> <p>Obtiene información sobre productos, ya sea cualidades de estos o bien conocen productos que antes no conocían.</p> <p>Permite que la imagen de una marca adquiera mayor valor y prestigio en un mercado simulado en el contexto escolar.</p> <p>Logra un primer impacto visual que otorgará reconocimiento a la marca.</p>	

Multimedia

Asignatura: Inventario, Registros Documentales y Fotográficos de Bienes Culturales Grado: 5to.

La asignatura aborda aspectos temas fundamentales de la investigación y documentación de bienes inmuebles, arte antiguo, arte actual, objetos arqueológicos, libros, material audiovisual, patrimonio inmaterial, entre otros; así como el análisis de casos concretos de gestión de patrimonio cultural a partir de su inventario, catalogación y registro fotográfico. Se tratan los elementos teóricos y prácticos de la identificación, descripción y ubicación del objeto, como forma básica de conocimiento del mismo.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Producción artística</p> <p>Adquiere conocimientos fundamentales acerca del registro de bienes culturales y artísticos mediante la aplicación de un conjunto de técnicas multidisciplinarias de documentación fotográfica, catalogación e inventario. Utiliza las nuevas tecnologías como medio para el estudio, preservación y la difusión de bienes culturales y artísticos.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Diagnóstico Situacional del Patrimonio Cultural</p> <p>Tipos generales y características del catalogo</p> <p>Catalogación de los bienes culturales.</p> <p>Sistemas documentales.</p> <p>La ficha de catalogación: estructura, campos sugeridos. Estándares internacionales.</p> <p>Sistemas documentales.</p> <p>Formas de Ingreso de las obras en las Instituciones</p> <p>Object Id</p> <p>Sistemas de inventario y catalogación de bienes culturales. Las bases de datos.</p> <p>Prácticas.</p> <p>Las imágenes y la documentación gráfica</p> <p>iluminación de bienes culturales muebles: difusa, rasante, transiluminación, ultravioleta e infrarroja.</p> <p>Macro y micro-fotografía</p> <p>Tratamiento y optimización digital de las imágenes.</p> <p>Gestión de color.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Aplicación de técnicas de catalogación y análisis de los materiales y de las estructuras propias del registro de bienes culturales.</p> <p>Investigación de características observables en bienes culturales u obras de arte: identificación de fechas, autores, características técnicas y estilísticas.</p> <p>Elabora fichas de identificación de bienes culturales.</p> <p>Registra fotográficamente obras de arte: toma general y registro de detalles.</p> <p>Aplicación de las TIC en la gestión de colecciones de arte: inventario, documentación, catalogación, exposiciones y difusión de bienes culturales y artísticos.</p>	<p>Comprende la diferencia entre las técnicas de registro: inventario, catalogación y documentación gráfica.</p> <p>Conocimiento de las diversas técnicas y normas de representación gráfica de bienes culturales y artísticos.</p> <p>Describe los bienes culturales y artísticos según su tipología y su valor patrimonial.</p> <p>Estudia bienes inventariados, mediante estudios históricos, iconográficos, arquitectónicos, antropológicos y etnográficos.</p> <p>Documenta de manera científica, sistémica y metodológica los bienes patrimoniales de acuerdo a las técnicas de catalogación y documentación gráfica.</p> <p>Conocimientos sobre documentación, composición de materiales y técnicas constructivas de los bienes culturales y artísticos.</p> <p>Valora las técnicas de registros como herramienta de estudio, preservación y difusión de bienes culturales y artísticos.</p>	

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Actitudes y valores: Capacidad para el manejo de sistemas de catalogación de bienes culturales y artísticos.</p> <p>Valora el potencial transformador de la cultura en el plano cotidiano.</p> <p>Capacidad de análisis y síntesis.</p> <p>Razonamiento reflexivo y crítico.</p>	

Multimedia

Asignatura: Estética y Filosofía del Arte

Grado: 5to.

Esta asignatura tiene como propósito que e/la estudiante conozca el marco estético y filosófico del arte a través del tiempo y el espacio con un sentido crítico de la estética, a partir de lo cual desarrolle un pensamiento reflexivo y crítico tanto del arte como de la vida.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Apreciación estética</p> <p>Analiza pensamientos y teorías que sustentan la estética de obras, hechos artísticos, objetos y el entorno, manifestando sensibilidad y reconocimiento de la cultura visual y audiovisual, generando disfrute, aceptación, rechazo o sentido de pertenencia cultural.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>La estética como disciplina filosófica</p> <p>La filosofía: como reflexión y pensamiento crítico. Objeto de la estética. Lo bello y lo estético. La estética (métodos descriptivos y axiológicos). Posturas objetivas y subjetivas de la belleza, belleza natural y artística.</p> <p>Concepciones de la estética y el arte</p> <p>Teoría del arte como imitación. Arte como poiesis (creación). Proceso formativo del esquema a la imagen. Arte y religión.</p> <p>Estética y filosofía griega</p> <p>Estética presocrática. Estética platónica. Estética aristotélica. Estética estoica y epicúrea.</p> <p>Estética y filosofía medieval</p> <p>Estética cristiana (Plotino, San Agustín, época oscura, escolástica). Artes liberales y mecánicas.</p> <p>La influencia de la filosofía moderna al arte</p> <p>Ideas estéticas del humanismo italiano. Influencia grecorromana e inicio de Edad Moderna. Renacimiento (manierismo). Barroco y Rococó). Racionalismo. Kant y el juicio estético. Rousseau y su posición sobre las artes. Schilling, Schiller, Hegel y Schopenhauer. Idealismo. Romanticismo. Vanguardias. Estéticas del siglo XX. Postmodernismo.</p>	<p>Analiza las implicaciones de la filosofía como pensamiento crítico a partir de los aportes generados en los diferentes momentos históricos.</p> <p>Identifica los elementos de la estética como disciplina filosófica en diferentes movimientos artísticos de la historia, utilizando recursos de la multimedia.</p> <p>Explica las implicaciones de las posturas objetivas y subjetivas de la belleza en obras artísticas a partir del análisis del contexto en el que se han producido.</p> <p>Compara en imágenes de obras artísticas la diferencia de la estética de Grecia Clásica y la Edad Media.</p> <p>Señala las principales características estéticas de las obras del renacimiento, el manierismo, el barroco y el rococó.</p> <p>Identifica los referentes estéticos utilizados en obras artísticas señalando los aportes de diferentes movimientos.</p> <p>Identifica en diferentes obras artísticas los planteamientos principales de Gadamer y Heidegger de forma argumentada.</p> <p>Explica las implicaciones del arte como interpretación de los movimientos artísticos de las vanguardias mediante gráficos y audiovisuales.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Conceptos:</p> <p>El Arte y su manifestaciones</p> <p>Teoría del arte como imitación. Arte como creación. Proceso formativo del esquema a la imagen. Arte como poiesis. Arte y artesanía. Arte y religión.</p> <p>Estética y hermenéutica</p> <p>Heidegger y Gadamer.</p> <p>Manifestaciones artísticas dominicanas</p> <p>Influencia en el arte dominicano de los pensamientos estéticos y filosóficos de las diferentes épocas. Precusores.</p> <hr/> <p>Procedimientos</p> <p>Comparación del punto de vista de autores griegos sobre la estética.</p> <p>Identificación de los elementos característicos de la estética renacentista.</p> <p>Uso del análisis subjetivo y objetivo en la comprensión de obras de artes y producciones artísticas.</p> <p>Comparación de los puntos de vista estéticos medievales y renacentistas y las visiones teocéntricas y antropocéntricas en estos.</p> <p>Interpretación de los planteamientos de filósofos modernos y contemporáneos sobre la estética.</p> <p>Señalamiento de las características estéticas en las vanguardias artísticas.</p> <p>Contrastación de opiniones argumentadas sobre la objetividad y la subjetividad en la estética.</p> <p>Comparación de los planteamientos de Gadamer y Heidegger sobre la estética.</p> <p>Señalamiento de la estética en los movimientos artísticos dominicanos.</p> <p>Establecimiento de criterios sobre la estética postmoderna.</p> <p>Análisis de los referentes estéticos utilizados en diferentes obras artísticas.</p> <hr/> <p>Actitudes y valores:</p> <p>Valoración de las expresiones estéticas en las distintas épocas.</p> <p>Respeta las opiniones de los demás sobre la creación artística.</p> <p>Disfrute y utiliza criterios estéticos al apreciar obras de artes.</p> <p>Sensibilidad ante producciones y obras artísticas de su comunidad.</p>	<p>Identifica en imágenes los elementos estéticos característicos en el arte dominicano relacionadas a un período.</p> <p>Señala los aportes culturales, artísticos y religiosos que han influenciado en el arte dominicano.</p>

Multimedia

Asignatura: Gestión Profesional en Multimedia

Grado: 5to.

Asignatura que aborda aspectos de la gestión laboral que el/la artista en formación debe conocer sobre arte, cuyo campo de trabajo, oficio o empleo requiere constancia, facultad, capacidad y aplicación de las técnicas de la multimedia aprendidas bajo el entendimiento de que en el futuro, este conocimiento le brindará retribución económica, desarrollo personal y profesional.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Profesionalización en las artes</p> <p>Valora el acercamiento a la profesionalización en multimedia de los campos de aplicación y especialización, las normativas, asociaciones, formas de proyección en el mercado laboral, conociendo los diferentes mecanismos de intercambio o interacción presencial o virtual con otros colegas de forma respetuosa y ética.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Características del sector de las artes plásticas-visuales. Perfil del profesional de la multimedia según determinados criterios.</p> <p>Proceso de profesionalización en el área de multimedia.</p> <p>Tendencia del área de multimedia en los campos de profesionalización nacional y global. Agentes y funciones del sector de las artes visuales.</p> <p>Antecedentes y políticas culturales para el sector de la multimedia en la República Dominicana.</p> <p>Investigación y propuestas de políticas públicas de fomento en el área de multimedia a nivel nacional.</p> <p>Mercado nacional y global de la multimedia. Importancia de la proyección personal y asociaciones organizadas de artistas.</p> <p>Dossier de artista: propósito, contenido, conceptualización e imágenes de los proyectos y formatos.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Investigación de las características del sector multimedia. Definición del perfil del profesional de la multimedia, según determinados criterios.</p> <p>Análisis de las particularidades del proceso de profesionalización en el área de multimedia.</p> <p>Investigación de la tendencia de la multimedia en los campos de profesionalización nacional y global. Agentes y funciones del sector de la multimedia.</p> <p>Investigación sobre los antecedentes y políticas culturales para el sector de las multimedia en el país.</p> <p>Síntesis de propuestas de políticas públicas de fomento a las artes visuales a nivel nacional.</p> <p>Análisis del mercado de la multimedia nacional y global. Proyección personal y asociaciones organizadas de artistas.</p> <p>Creación de dossier de artista: propósito, contenido, conceptualización e imágenes de los proyectos y formatos.</p>	<p>Comprende las características del sector de las artes plásticas-visuales y el perfil del profesional del área multimedia, según determinados criterios.</p> <p>Analiza las particularidades del proceso de profesionalización en el área de multimedia.</p> <p>Investiga la tendencia de la multimedia en los campos de profesionalización nacional y global, agentes y funciones del sector.</p> <p>Compara los antecedentes y políticas culturales para el sector de las artes visuales dominicanas.</p> <p>Evalúa propuestas de políticas públicas de fomento a las artes visuales a nivel nacional contextualizado en el trabajo autónomo y colaborativo, en el intercambio o interacción con otros colegas de forma presencial o virtual.</p> <p>Investiga el mercado multimedia nacional y global. Conceptualiza la proyección personal ejerciendo diferentes roles, funciones y tareas y la importancia de las asociaciones organizadas de artistas.</p> <p>Creación de dossier de artista: propósito, contenido, conceptualización e imágenes de los proyectos y formatos.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Actitudes y valores:</p> <p>Muestra aptitud y capacidad de trabajo, esfuerzo y superación.</p> <p>Demuestra actitud de colaboración, compromiso y ética profesional.</p> <p>Muestra educación y respeto hacia quienes le rodean.</p> <p>Muestra ser proactivo/a y comparte su conocimiento. Adaptabilidad al cambio y liderazgo.</p> <p>Visión global: se anticipa en la toma de decisiones, y evalúa riesgos y oportunidades.</p>	

Multimedia

Asignatura: Diseño de Proyectos en Multimedia

Grado: 5to.

Asignatura en la que se desarrolla la iniciativa, y el espíritu empresarial como competencias que responden a la importancia de fortalecer en el campo del arte, el pensamiento lógico, la resolución de problemas, la creatividad y el emprendimiento, bases para el desarrollo y la autorrealización con el objetivo de que el/la estudiante se inserte en el mundo laboral e integre en la sociedad.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Empleabilidad y emprendimiento artístico-cultural</p> <p>Comprende y recrea la elaboración de proyectos artísticos de la multimedia presentados en simulaciones de empleabilidad y en experiencias que contribuyen al desarrollo de la economía individual o colectiva, considerando el contexto inmediato, local, regional y global.</p>	<p>Conceptos: Empleabilidad y creación de productos. Etapas de diseño de proyecto artístico-cultural. Análisis del contexto, comunidad y medioambiente. Proyecto de articulación de técnicas de multimedia con la comunidad. Proyectos interdisciplinarios de multimedia y otras áreas del conocimiento.</p> <p>Procedimientos Realización de simulaciones de empleabilidad y creación de producto artístico enfocado en el mercado nacional y global. Diseño del proyecto artístico-cultural e interdisciplinario enfocado en la comunidad y el medio ambiente. Aplicación de las etapas de diseño de proyecto individual o grupal. Análisis del contexto, necesidades del entorno, la comunidad y el medioambiente.</p> <p>Actitudes y valores: Muestra capacidad de iniciativa y adaptabilidad, y capacidad para resolver problemas. Actitud colaboradora, proactiva y valoración del trabajo en equipo. Muestra actitud de liderazgo y capacidad de liderar equipos. Responsabilidad y respeto por el trabajo propio y el de los demás. Demuestra actitud positiva, lealtad y honestidad, sensibilidad en la percepción del entorno y de la naturaleza.</p>	<p>Realiza simulaciones de empleabilidad y crea producto artístico de carácter comercial enfocado en el mercado nacional y global.</p> <p>Aplica las etapas de diseño con actitud emprendedora, de proyecto individual o grupal enfocado en la comunidad y el medioambiente.</p> <p>Muestra capacidad de iniciativa y adaptabilidad, y capacidad para resolver problemas y actitud colaboradora, proactiva en el trabajo en equipo.</p> <p>Demuestra actitud positiva, lealtad y honestidad.</p> <p>Muestra sensibilidad y responsabilidad hacia el entorno y la naturaleza.</p>	

**Mallas curriculares
Mención Multimedia
Nivel Secundario - 5to Grado**

Multimedia

Asignatura: Historia del Diseño, Publicidad y Multimedia

Grado: 6to.

Es una asignatura en la que se desarrollan fundamentalmente contenidos básicos relacionados con el diseño, el proceso comunicativo publicitario y la multimedia en su evolución histórica. Su conocimiento contribuye a consolidar en el/la estudiante la capacidad analítica e interpretativa y el acercamiento, desde la reflexión y el estudio, a la industria de la comunicación para reforzar su capacidad en el uso de las herramientas orientadas al marketing y a las nuevas tecnologías.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana Competencia Resolución de Problemas Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos		Indicadores de Logro
<p>Contextualización artístico-cultural</p> <p>Cuestiona desde contextos diversos, a partir del conocimiento y valoración del arte y sus manifestaciones como antecedentes de la multimedia, desde los ámbitos históricos, sociales, psicológicos, antropológicos, geográficos y biológicos, al transmitir ideas y pensamientos asociados a la cultura visual, en propuestas innovadoras y creativas.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Origen y evolución del diseño, la publicidad y la multimedia dentro y fuera del país.</p> <p>Diseño, publicidad y medios de comunicación en la era de la Revolución Industrial y la Edad Moderna.</p> <p>Edad Contemporánea: configuración y madurez del diseño y la publicidad.</p> <p>El diseño y la publicidad desde 1960 a la actualidad.</p> <p>Los lenguajes comunicativos. Tecnología y multimedia.</p>	<p>Argumenta sobre el origen y evolución del diseño, la publicidad y la multimedia.</p> <p>Investigación sobre la Revolución Industrial, la Edad Moderna el diseño y los medios de comunicación.</p> <p>Debate sobre la configuración y madurez del diseño y la publicidad en la Edad Contemporánea.</p>	
	<p>Procedimientos</p> <p>Análisis del origen y evolución del diseño, la publicidad y la multimedia.</p> <p>Investigación sobre la Revolución Industrial, la Edad Moderna el diseño y los medios de comunicación.</p> <p>Debate sobre la configuración y madurez del diseño y la publicidad en la Edad Contemporánea.</p> <p>Análisis sobre el diseño y la publicidad desde 1960 a la actualidad.</p> <p>Investigación sobre lenguajes comunicativos. Tecnología y multimedia.</p>	<p>Exposición en forma grupal sobre el diseño y la publicidad desde 1960 a la actualidad.</p> <p>Presentación grupal sobre lenguajes comunicativos, tecnología y multimedia.</p>	
	<p>Actitudes y valores:</p> <p>Muestra sensibilización por los lenguajes estéticos presentes en los medios de comunicación locales.</p> <p>Demuestra interés por los temas, desarrollando con esto solidaridad, valoración y respeto.</p> <p>Muestra respeto por las diferentes manifestaciones artísticas.</p>		

Continúa

Multimedia

Asignatura: Tipografía Digital

Grado: 6to.

En esta asignatura el/la estudiante desarrolla habilidades para comunicar un mensaje de forma adecuada, entendiendo la clasificación de las distintas fuentes tipográficas y empleando programas digitales que pueden ser utilizados en el desarrollo de libros, afiches y diseños creativos.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Producción artística</p> <p>Crea productos artísticos u objetos a partir del diseño multimedia, socialmente contextualizados en el tiempo y en el espacio, como resultado de la conceptualización de ideas creativas e innovadoras y la búsqueda de múltiples soluciones ante un desafío.</p>	<p>Conceptos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Fuentes tipográficas. Formatos tipográficos. Gestión de fuentes digitales. Instalación de fuentes. Pangramas. Mapa de caracteres. Fuentes de símbolos o dingbats. Combinación de peso. Texto multicolor. Combinación tipográfica mixta. Tipografía circular. Tipografía creativa. Trazado de fuentes. <p>Procedimientos</p> <ul style="list-style-type: none"> Diseño de fuentes tipográficas a partir de diferentes ideas a través de programas de computadora. Análisis de los formatos tipográficos más utilizados en el medio digital. Investigación sobre diferentes tipos de fuentes, según la necesidad del diseño. Manipulación de los diferentes estilos de mapas de caracteres a través de programas. Aplicación de simbología de fuentes tipográficas como gráficos vectoriales. Realización de ejercicios y combinaciones tipográficas por medio de diferentes estilos y diseños de tipográficas circulares en objetos vectoriales. Creación a partir de letras de elementos visuales de comunicación. Conversión de las fuentes tipográficas en trazados vectoriales. 	<ul style="list-style-type: none"> Crea a través de fuentes tipográficas diferentes estilos de diseño. Identifica formatos y caracteres a la hora de desarrollar un ejercicio práctico. Manipula con seguridad la simbología de las diferentes fuentes tipográficas. Combina de manera creativa distintos tipos de letras y tamaños en un mismo objeto de texto. Adapta tipografías a elementos circulares con el fin de crear mensajes atractivos en objetos vectoriales. Expresa por medio de fuentes tipográficas mensajes creativos sobre ideas personales o de un colectivo. Convierte las fuentes tipográficas en dibujos para modificarlas y adaptarlas a cualquier diseño. 	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Actitudes y valores:</p> <p>Desarrolla percepción visual por medio de los estilos tipográficos.</p> <p>Identifica diferentes estrategias de comunicación.</p> <p>Valora la importancia de manejar la tipografía en el diseño.</p> <p>Desarrolla métodos creativos al momento de utilizar fuentes tipográficas.</p>	

Multimedia

Asignatura: Diseño de Envases y Embalaje

Grado: 6to.

Esta asignatura se fundamenta en los procesos de diseño aplicado al desarrollo de envases y embalajes con aspectos asociados a la apariencia, materiales, coste, usabilidad, fabricación y sostenibilidad. Se pretende desarrollar en el/la estudiante ideas creativas y habilidades para desarrollar envases y embalajes que respondan a las necesidades del mercado.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Producción artística</p> <p>Crea productos artísticos u objetos a partir del diseño multimedia, socialmente contextualizados en el tiempo y en el espacio, como resultado de la conceptualización de ideas creativas e innovadoras y la búsqueda de múltiples soluciones ante un desafío.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Definición de envase y embalaje.</p> <p>Partes de un envase.</p> <p>Tipos de embalaje.</p> <p>Funciones generales del envase y el embalaje.</p> <p>Función de comunicación del envase.</p> <p>Color del envase.</p> <p>Diseño del envase y embalaje.</p> <p>Estrategia de distribución.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Análisis de diferencias uso y finalidad entre envase y embalaje.</p> <p>Análisis de la caracterización de las funciones en el diseño de envases y embalajes.</p> <p>Producción de propuestas de diseño para envases.</p> <p>Elaboración de estrategias dinámicas para la funcionalidad del envase y embalaje.</p> <p>Conceptualización de ideas para desarrollar el uso correcto de colores del envase y embalaje.</p> <p>Aplicación de metodologías de distribución del envase, según su concepción de diseño.</p> <p>Creación de envases y embalajes amigables con el medioambiente.</p> <p>Actitudes y valores:</p> <p>Emplea diseños atractivos.</p> <p>Organización en la concepción de ideas.</p> <p>Pensamiento analítico para diseñar un envase.</p> <p>Respeto a las ideas de los demás.</p> <p>Trabajo colaborativo y en equipo.</p> <p>Manifiesta respeto hacia el medioambiente en la creación de envases y embalajes.</p>	<p>Conoce la diferencia entre un diseño de envase y embalaje.</p> <p>Comprende las partes de un envase y lo utiliza para crear un diseño propio.</p> <p>Identifica las funciones más importantes que tiene un embalaje.</p> <p>Diseña por medio de lluvia de ideas una propuesta gráfica funcional.</p> <p>Experimenta la funcionalidad del envase y el embalaje de un producto para determinar su durabilidad en una posible distribución masiva y respetando al medioambiente.</p>	

Multimedia

Asignatura: Edición Fotográfica Digital

Grado: 6to.

Esta es una asignatura de carácter práctico. El estudiante desarrolla capacidades de manejo de las diferentes herramientas y programas concernientes a la edición fotográfica de manera digital, los cuales le permitirán mejorar las fotografías previamente captadas.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Producción artística</p> <p>Crea productos artísticos u objetos a partir del diseño multimedia, socialmente contextualizados en el tiempo y en el espacio, como resultado de la conceptualización de ideas creativas e innovadoras y la búsqueda de múltiples soluciones ante un desafío.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Introducción a la edición fotográfica.</p> <p>El manejo de los colores.</p> <p>Luces y sombras.</p> <p>Iluminación fotográfica digital.</p> <p>Importancia de la estética.</p> <p>Continuidad de la imagen.</p> <p>Corrección de elementos.</p> <p>Manipulación de fotografías.</p> <p>Concretización de ideas.</p>	<p>Conoce los elementos necesarios para la edición fotográfica.</p> <p>Realiza de manera correcta las correcciones de colores necesarias en una fotografía.</p> <p>Maneja correctamente los programas de edición digital.</p> <p>Realiza correctamente las mejoras necesarias dentro de una fotografía.</p>	
	<p>Procedimientos</p> <p>Determina cuáles son los fundamentos de la edición fotográfica digital.</p> <p>Maneja de manera correcta los colores en edición.</p> <p>Crea focos de iluminación fotográfica digital, según lo requiera la fotografía.</p> <p>Cuida de manera continua la estética dentro de la edición fotográfica.</p> <p>Elabora proyectos en grupo.</p> <p>Manipula eficazmente las fotografías.</p> <p>Produce piezas artísticas partiendo de la edición y manipulación fotográfica digital.</p>	<p>Manipula de manera apropiada una fotografía, según el contenido requerido.</p> <p>Conoce las técnicas de iluminación digital.</p> <p>Mejora las sombras y luces dentro de la edición fotográfica digital.</p> <p>Realiza ediciones y manipulaciones fotográficas referentes a una idea creativa.</p>	
	<p>Actitudes y valores:</p> <p>Organización en el uso de elementos dentro de la edición y manipulación digital de las fotografías.</p> <p>Identifica elementos visuales que obstruyen la calidad de una fotografía.</p> <p>Creatividad en la realización de trabajos.</p> <p>Valora la iluminación digital.</p> <p>Cumple con las especificaciones requeridas.</p> <p>Puntualidad en la entrega.</p>		

Multimedia

Asignatura: Edición y Postproducción

Grado: 6to.

Esta asignatura profundiza el conocimiento de las plataformas de montaje de vídeo para efectos especiales a todo tipo de gráficos y formatos en movimiento, compatible con formatos especializados en edición, montaje y postproducción de vídeo que pretende desarrollar en el/la estudiante habilidades tecnológicas y la creatividad para expresar ideas propias en forma individual o colectiva.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Producción artística</p> <p>Desarrolla y edita proyectos audiovisuales, incorporándoles música, imagen y efectos de sonido.</p> <p>Domina las herramientas esenciales del programa de efectos.</p> <p>Domina los principios de movimientos en la técnica de animación, motion graphics.</p> <p>Aprende a utilizar las principales herramientas que le facilitan el manejo de proyectos audiovisuales.</p>	<p>Conceptos: Historia del montaje, el montaje antiguo (la moviola). Conceptos de vídeo. Introducción al vídeo digital HD. Creación de proyectos. Tipos de montaje. Tipos de transiciones. Tipos de planos. Montaje y sonido, audio mixer. Montaje en cine y edición en TV. Ritmo y estructura del montaje. Transiciones: cámara lenta / rápida / congelado. Edición multicámara. Exportando a distintos formatos. Conversores de vídeo y audio. Green screen, importación del croma, limpieza del mismo e integración con la imagen de fondo. Herramienta pincel y tampón de clonación. Corrección de color. Modos de fusión. Capas de ajuste. El entorno 3D. Tipos de vista y personalización. Creación de cámaras y luces. Track camera. 3d element. Creación de textos mediante la herramienta texto y los efectos de este. Animación de los textos, por las diferentes metodologías posibles. Integración de elementos externos, como explosiones, sangre o niebla. Efecto puppet o marioneta. Importación de proyectos de Premiere y After effects.</p>	<p>Desarrolla proyectos audiovisuales.</p> <p>Aprende el ritmo de la edición.</p> <p>Aprende los formatos y códec de vídeos existentes.</p> <p>Desarrolla textos animados.</p> <p>Manejo y montaje del green screen.</p> <p>Aprende a trabajar el mismo flujo de trabajo (workflow) de sus compañeros.</p> <p>Maneja las transiciones de vídeo.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Procedimientos Aprende a realizar animaciones y composiciones de textos. Diferencia el lenguaje audiovisual antiguo con el contemporáneo. Conoce los diferentes tipos de planos. Aprende a utilizar la herramienta multicámara. Crea y anima cámaras y luces. Utiliza efectos y presets. Realiza trackeos en una escena. Utiliza convertidores de vídeo. Usos de los códecs de vídeos. Renderiza de forma adecuada.</p> <hr/> <p>Actitudes y valores: Analiza los tipos de transiciones. Compone textos e imágenes. Estudia los programas de edición. Construye composiciones para animar. Interactúa con sus compañeros proyectos personales.</p>	

Multimedia

Asignatura: Marketing Digital y Diseño Web

Grado: 6to.

Marketing digital es el conjunto de estrategias volcadas hacia la promoción de una marca en el internet. El diseño y desarrollo web es una de las disciplinas tecnológicas que han venido evolucionando rápidamente en esta última década y se ha convertido en una de las áreas de mayor oportunidad dentro de una industria en constante evolución y crecimiento.

<p>Competencia(s) fundamental(es):</p>	<p>✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas Competencia Ambiental y de la Salud</p>	<p>✓ Competencia Comunicativa Competencia Científica y Tecnológica</p>	<p>✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico</p>
<p>Competencias Laborales Profesionales</p>	<p>Contenidos</p>	<p>Indicadores de Logro</p>	
<p>Producción artística</p> <p>Crea productos artísticos y objetos a partir del diseño multimedia, socialmente contextualizados en el tiempo y en el espacio, como resultado de la conceptualización de ideas creativas e innovadoras y la búsqueda de múltiples soluciones ante un desafío.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Marketing digital:</p> <p>Panorama del mundo digital. La evolución de la tecnología y las nuevas reglas del juego.</p> <p>Internet: medios, usuarios y publicidad.</p> <p>Fundamentos del marketing digital y tecnología y medición.</p> <p>Principales herramientas y metodologías. Plataformas de video online. Display advertising.</p> <p>Redes sociales. Origen y evolución de las redes sociales. Tipos de redes sociales.</p> <p>El comercio electrónico. Creación de una tienda online. Base de datos. Logística y distribución.</p> <p>La web.</p> <p>Historia y evolución de la web. Internet en el mundo y funcionamiento de la web.</p> <p>El dominio. Nombres de dominio. Creación de una página web. Estructura de un blog.</p> <p>Creación de una página web con Wordpress, configuración básica, edición básica de una entrada.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Aplicación de las herramientas de marketing digital.</p> <p>Construye un sitio web responsive con funcionalidades interactivas.</p> <p>Obtiene un concepto determinado y claro del tema a tratar en la elaboración de un sitio web.</p> <p>•Determina qué tipo de herramientas es más adecuada para desarrollar una campaña de marketing.</p> <p>Actitudes y valores:</p> <p>Creatividad en la elaboración de proyectos web.</p> <p>Estratégico en la elaboración y gestión de marketing.</p>	<p>Evalúa el manejo del lenguaje Html y PHP, estructuras y aspectos de funcionalidad.</p> <p>Escribe código css y maneja librería de responsive como bootstrap.</p> <p>Conoce todos los términos relacionados a la web.</p> <p>Maneja los términos de marketing digital.</p> <p>Pone en marcha una estrategia de marketing.</p> <p>Toma estrategia.</p> <p>Maneja las herramientas SEO y SEM.</p>	

Multimedia

Asignatura: Semiótica Audiovisual

Grado: 6to.

La asignatura Semiótica Audiovisual facilita la percepción y comprensión de una cultura que está inmersa en una gran variedad de códigos visuales y en particular, en lo audiovisual. En ella se pretende que los/las estudiantes reconozcan la estructura del signo, y su empleo en las creaciones en cine y fotografía.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
--	---	--	--

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
<p>Apreciación estética</p> <p>Analiza obras, hechos artísticos, objetos y el entorno que le rodea, manifestando sensibilidad y reconocimiento de los diversos lenguajes artísticos, con sentido de pertenencia cultural, juicio estético y la construcción y deconstrucción de los elementos que conforman la cultura visual y audiovisual, situándola en su contexto, desde una mirada crítica.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Elementos de la comunicación. Importancia del contexto. Función individual y social de la comunicación. Importancia del arte para el ser humano. Lenguaje y Semiología. Diferencias. Función del rito y la religiosidad. Función del color, su utilización como símbolo, la luz, las señales, los contextos, la voz. Cultura e identidad en la comunicación visual. Tipos de signos. Significado, denotativo y connotativo.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Investigación de los elementos de la comunicación y el contexto. Exposición sobre la función individual y social de la comunicación dentro de su entorno. Comenta sobre la importancia del arte para el ser humano. ¿Qué lo motiva a crear? Investigación sobre lenguaje y semiología para diferencias y similitudes. Investigación acerca del rito y la religiosidad, establece diferencias. Investigación sobre la simbología del color y su uso en la plástica. Visionado de películas seleccionadas donde el color juegue un papel importante. Valorización de la cultura e identidad como elementos fundamentales en sus producciones audiovisuales. Investigación de los tipos de signos para entender aspectos del imaginario popular. Identificación del significado de lo denotativo y connotativo al utilizar imágenes.</p> <p>Actitudes y valores:</p> <p>Curiosidad por los procesos creativos y técnicos. Interés por conocer, desarrollar y participar en las actividades artísticas. Muestra respeto por las diferentes manifestaciones artísticas. Respeta y valora las ideas propias, las de sus compañeros y compañeras.</p>	<p>Explica los elementos de la comunicación desde su cultura visual.</p> <p>Analiza obras y hechos artísticos, de las artes visuales, manifestando sensibilidad y reconocimiento de los elementos formales del lenguaje plástico.</p> <p>Evalúa la función de la comunicación.</p> <p>Debate sobre arte manifestando sensibilidad y reconocimiento de los elementos formales del lenguaje plástico.</p> <p>Deconstruye el lenguaje y semiótica audiovisual.</p> <p>Relaciona el rito y cómo se relaciona con la religiosidad.</p> <p>Aplica la simbología del color en un proyecto de artes plásticas o audiovisual.</p> <p>Representa elementos de la cultura e identidad en un proyecto de artes plásticas o audiovisual generando disfrute, aceptación, rechazo o apropiación de los diversos lenguajes artísticos.</p> <p>Identifica los tipos de signos en obras de arte plástico y utiliza lo denotativo y connotativo en un proyecto.</p>

Multimedia

Asignatura: Pasantía en Multimedia

Grado: 6to.

Asignatura en la que se abordan técnicas y herramientas laborales y profesionales, que pretende desarrollar en el/la estudiante destrezas y habilidades que le permitan insertarse en el mercado laboral, artístico y cultural, y acceder a mecanismos y servicios que le ayuden continuar con sus estudios artísticos.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos		Indicadores de Logro
<p>Empleabilidad y emprendimiento artístico-cultural</p> <p>Incorpora conocimientos, estrategias y destrezas artísticas en la creación y desarrollo de productos de multimedia como forma de inserción en el mercado, en simulaciones de empleabilidad y en experiencias, considerando el contexto inmediato, local, regional y global, que contribuyen al desarrollo de la economía individual o colectiva.</p>	<p>Conceptos: Pasantía: conceptualización, tipos y características. Protocolo de pasantía. Informe de pasantía: redacción. Dossier de artista: propósito, contenido, conceptualización e imágenes de los proyectos y formatos. Continuidad de los estudios: oportunidades, procedimientos y requisitos. (Becas, pasantías, fondos, concursos nacionales e internacionales). Audiciones, cómo prepararlas, repertorio. Currículum vitae: tipos, estructuras, elaboración. Entrevistas de trabajo. Tipos y modalidades. Técnicas de las respuestas.</p>	<p>Analiza de forma crítica y reflexiva las experiencias de la pasantía en el campo laboral.</p> <p>Conceptualiza y realiza su pasantía siguiendo los protocolos establecidos.</p> <p>Elabora su dossier artístico tomando en cuenta su propósito y características.</p> <p>Describe los procedimientos y requisitos para aplicar a becas, pasantías, fondos, concursos nacionales e internacionales.</p> <p>Enlista repertorio musical ideal para realizar audiciones.</p> <p>Elabora su currículum vitae tomando en cuenta su propósito y características a partir del reconocimiento de su importancia.</p> <p>Participa en simulaciones de entrevistas de trabajo mostrando dominio de las técnicas de las respuestas.</p> <p>Resume las experiencias en el campo laboral de forma oral o escrita mostrando valoración de este.</p>	
	<p>Procedimientos Análisis de las pasantías, sus tipos y características de estas. Realización de las pasantías con el protocolo establecido. Comprensión de la aplicación y redacción de un informe de pasantía. Elaboración de su dossier artístico tomando en cuenta su propósito y características. Descripción de la asignatura, de los procedimientos y requisitos para aplicar a becas, pasantías, fondos, concursos nacionales e internacionales. Identificación de repertorio musical ideal para realizar audiciones. Elaboración de su currículum vitae tomando en cuenta su propósito y características a partir del reconocimiento de su importancia. Participación en simulaciones de entrevistas de trabajo mostrando dominio de las técnicas de las respuestas. Resumen de las experiencias en el campo laboral de forma oral o escrita, mostrando valoración del mismo.</p>		
	<p>Actitudes y valores: Muestra compromiso en las pasantías y con el trabajo realizado. Manifiesta proactividad en el ejercicio de sus prácticas. Aprecia sus experiencias en el campo laboral. Muestra una conducta ética correcta en el ejercicio de sus prácticas.</p>		

Multimedia

Asignatura: Desarrollo de Proyectos de Identidad Cultural en Multimedia

Grado: 6to.

Asignatura que busca llevar adelante una iniciativa o proyecto individual o colectivo, manejar una situación o problema en coherencia con la identidad cultural asociada a la enseñanza, ideas, creencias, creación, producción, difusión, comercialización y consumo de productos artísticos.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Profesionalización en las artes</p> <p>Asume corresponsabilidad en el acercamiento al campo laboral de multimedia de manera analítica, formal, ética y reflexiva, potenciando sus capacidades en la práctica y ejerciendo diferentes roles, funciones y tareas que se manifiestan en liderazgo, trabajo autónomo y colaborativo, intercambio o interacción con otros colegas de forma presencial o virtual.</p>	<p>Conceptos: Identidad, cultura y folklore.</p> <p>Identidad cultural dominicana en el contexto del Caribe y Latinoamérica. Sucesos históricos que marcaron la identidad dominicana.</p> <p>Elementos culturales de la identidad dominicana. Rasgos y características.</p> <p>Tradiciones de la cultura dominicana. La cultura religiosa. Objetos artísticos propios de la identidad dominicana. El rol del gestor cultural.</p> <p>Globalización e identidad .Elementos culturales del barrio. Producto artístico que destaque la identidad cultural dominicana.</p> <p>Proyecto grupal enfocado en la articulación de estrategias para el desarrollo de proyectos de multimedia en la creación de productos en los que se destaque la identidad cultural dominicana.</p> <p>Procedimientos Investigación de los conceptos identidad, cultura y folklore.</p> <p>Investigación y explicación de la Identidad cultural dominicana en el contexto del Caribe y Latinoamérica y los sucesos históricos que marcaron la identidad dominicana.</p> <p>Análisis de los elementos culturales de la identidad dominicana, sus rasgos y características.</p> <p>Análisis de las tradiciones de la cultura dominicana, la cultura religiosa, hechos y objetos artísticos propios de la identidad dominicana y el rol del gestor cultural.</p> <p>Investigación y demostración de las consecuencias de la globalización en la identidad cultural y los elementos culturales del barrio. Diseño y creación de producto artístico que destaque el folklore y la identidad cultural dominicana.</p> <p>Proyecto grupal enfocado en la articulación de técnicas de multimedia y la identidad cultural dominicana.</p>	<p>Contrasta los conceptos identidad, cultura y folklore.</p> <p>Compara la identidad cultural dominicana en el contexto del Caribe y Latinoamérica y los sucesos históricos que marcaron la identidad dominicana.</p> <p>Argumenta las tradiciones de la cultura dominicana, la cultura religiosa, hechos y objetos artísticos propios de la identidad dominicana y el rol del/a gestor/a cultural.</p> <p>Relaciona las consecuencias de la globalización en la identidad cultural y los elementos culturales del barrio.</p> <p>Colabora en proyecto grupal enfocado en la articulación de producto artístico relacionado a la identidad cultural dominicana.</p> <p>Valora y participa de las tradiciones populares.</p> <p>Muestra interés en la preservación de la identidad cultural dominicana.</p>	

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Actitudes y valores: Valora la calidad expresiva de las diferentes manifestaciones artísticas nacionales. Colabora en los procesos del trabajo individual y grupal. Respeta, valora y participa de las tradiciones populares. Muestra interés en la preservación de la identidad cultural dominicana. Muestra compromiso con la producción propia. Valora el arte, la cultura y el folklora dominicanos.</p>	

IX MENCIÓN MUSEO Y PATRIMONIO CULTURAL

Dosificación de las Competencias Laborales Profesionales

Dosificación de las competencias de la Mención Museo y Patrimonio Cultural

4to.	5to.	6to.
<p>Contextualización artístico cultural</p> <p>Valora las manifestaciones artísticas y culturales de la República Dominicana, así como de ámbitos espaciales del Caribe, Latino-América y el mundo para apreciar su contribución al desarrollo artístico de la humanidad que le posibilite respetar el patrimonio histórico, artístico, cultural y natural propio y de otras culturas, como un recurso para el enriquecimiento individual y colectivo.</p>	<p>Contextualización artístico cultural</p> <p>Identifica los conceptos básicos, clasificaciones y tipología del patrimonio cultural y los museos, en sus diferentes contextos como expresión de identidad, mostrando una disposición favorable en su conservación, defensa y difusión.</p>	<p>Contextualización artístico cultural</p> <p>Analiza las cualidades y elementos de las manifestaciones culturales y artísticas estudiadas y, en particular, las de la República Dominicana, considerando los factores históricos, políticos y socioculturales en que se originaron, abordando la materialidad de las producciones y los actores involucrados en su realización.</p>
<p>Expresión artística</p> <p>Conoce los elementos fundamentales del diseño, el dibujo y la fotografía y, aplica la tecnología de la información y comunicación en el proceso de documentación, registro, exhibición y difusión de bienes del patrimonio cultural.</p>	<p>Expresión artística</p> <p>Adquiere una visión crítica y pormenorizada de los procedimientos y las prácticas que emplean en el ámbito de los museos, centros culturales y galerías de arte para resolver problemas cotidianos referidos a la documentación, el manejo, operación, exposición y gestión de sus colecciones.</p>	<p>Expresión artística</p> <p>Aplica aspectos fundamentales de la exhibición museográfica, la curaduría y la preservación, sus intencionalidades, sus roles, materialidades y construcción de sentidos, códigos comunicacionales y significados para leer y apropiarse de nuevos imaginarios culturales y representaciones, desde perspectivas simbólicas, estéticas y artísticas, atendiendo al contexto socio- histórico cultural que les dio origen.</p>
<p>Apreciación estética</p> <p>Asume una posición personal y objetiva, basada en la razón, en la ética y en los valores, frente a las diversas manifestaciones culturales y las relaciona con elementos de su entorno y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.</p>	<p>Apreciación estética</p> <p>Analiza de manera reflexiva y crítica las manifestaciones artísticas a partir de consideraciones históricas y filosóficas para reconocerlas como parte del patrimonio cultural, su defensa y preservación.</p>	<p>Apreciación estética</p> <p>Describe los códigos de significación y su relación implícita con los signos, descifrando imágenes, como estructura portadora de significados polisémicos, con el fin de comprenderlos y usarlos creativamente.</p>

<p>Empleabilidad y emprendimiento artístico-cultural</p> <p>Comprende la incidencia de las instituciones culturales vinculadas con el campo laboral para comprender su funcionamiento y responder cuestiones inherentes a diversos ámbitos de la producción cultural.</p>	<p>Empleabilidad y emprendimiento artístico-cultural</p> <p>Muestra interés por conocer las prácticas profesionales en vinculación directa con distintas instituciones (museos, galerías de arte, centros culturales, agrupaciones artísticas, colectivos de artistas, entre otras), a fin de profundizar en estrategias y herramientas museográficas que permitan ampliar y poner en práctica las capacidades y saberes de la mención en la que se está especializando.</p>	<p>Empleabilidad y emprendimiento artístico-cultural</p> <p>Diseña y realiza proyectos de producción y gestión museográfica y curatorial con proyección al mundo laboral, estableciendo vínculos profesionalizantes entre los estudiantes de otras menciones y distintas entidades, instituciones, organizaciones o colectivos, para su posterior divulgación y circulación mediante la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, propiciando la práctica ciudadana como hacedor cultural.</p>
<p>Profesionalización de las artes</p> <p>Asume de manera consciente distintas estrategias de auto-planificación y metas desafiantes a lo largo de su trayecto formativo y es capaz de actuar en forma autónoma, consciente de su capacidad y su estilo de aprender para desarrollar habilidades, autorregulando y superando dificultades para reorientar los procesos en la definición de sus trayectorias formativas.</p>	<p>Profesionalización de las artes</p> <p>Contribuye al mantenimiento de sus aspiraciones formativas al jugar un papel determinante al ser persistente y potenciar un tránsito formativo que le permita profundizar los conocimientos necesarios desde la especificidad de cada disciplina y sus procesos creativos e interpretativos, a través de vivencias integradoras y de disfrute personal.</p>	<p>Profesionalización de las artes</p> <p>Incluye entre sus metas la aprehensión de estrategias cognitivas y meta-cognitivas en el proceso de enseñanza y aprendizaje que les habilite a lograr la construcción de conocimientos profundos y autorregulados, importantes tanto para la consecución de estudios superiores como para un buen desenvolvimiento en el mundo del trabajo.</p>

Asignaturas y carga horaria

Asignaturas y carga horaria de la Mención Multimedia

Competencias Laborales Profesionales de la modalidad	Asignaturas					
	4to.	H/S	5to.	H/S	6to.	H/S
Contextualización artístico - cultural	Historia Universal del Arte	2	Historia de los Museos y Teoría de la Conservación	3	Artes en Contexto y Cultura Visual	2
	Arte Contemporáneo y Patrimonio Cultural	2			Coleccionismo, Mecenazgo y Mercado del Arte	2
Producción artística	Fotografía Digital	4	Fundamentos del Diseño	3	Dibujo Técnico, Arquitectónico y Digital	3
	Dibujo	2	Patrimonio Inmaterial e Identidad Cultural	3	Conservación Preventiva en Exposiciones Temporales y Permanentes	4
	Patrimonio Cultural: Fuente de Investigación	2	Campaña Publicitaria	4	Museología	3
	Diseño Gráfico	4	Inventario, Registros Documentales y Fotográficos de Bienes Culturales	3	Marketing Digital y Diseño Web	3
Apreciación estética	Identidad Visual Dominicana	2	Filosofía y Estética del Arte	2	Semiología del Arte	2
Profesionalización en las artes	Gestión de Desarrollo Personal y Social	2	Gestión Profesional en Patrimonio Cultural y Museos	2	Pasantía	4
Empleabilidad y emprendimiento artístico-cultural	Industrias Culturales y Creativas	3	Diseño de Proyectos	3	Gestión del Patrimonio Cultural, Turismo y Comunidad (Proyecto)	2
Total		23		23		23

Mallas curriculares
Mención Museo y Patrimonio Cultural
Nivel Secundario - 4to Grado

Museo y Patrimonio Cultural

Asignatura: Historia del Arte Universal

Grado: 4to.

Asignatura de carácter teórico-práctico, tiene el propósito del análisis y la reinterpretación de los procesos acontecidos en la historia del arte, en diálogo permanente entre el pasado y el presente. Con ella se pretende que los/las estudiantes conozcan y comprendan los referentes del arte universal y la lectura visual de la imagen.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Contextualización artístico cultural</p> <p>Comprende el arte y sus manifestaciones desde los ámbitos históricos, sociales, psicológicos, antropológicos, geográficos y biológicos, al transmitir ideas y pensamientos asociados a la cultura visual, en producciones creativas.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Valores estéticos a lo largo de la historia del arte universal a través de las cuatro edades en que ha sido clasificada: la Prehistoria, la Antigüedad, la Edad Media, la Edad Moderna y la Edad Contemporánea.</p> <p>Función del arte en la sociedad. Relación entre los sucesos históricos y el papel de las artes en las revoluciones, los cambios sociales, políticos y científicos.</p> <p>Principales exponentes del arte universal y sus aportes.</p> <p>Surgimiento del mecenazgo en el Renacimiento y su implicación histórica</p> <p>El registro de la historia a través del arte.</p> <p>La producción artística de la mujer en la historia del arte. Grandes artistas femeninas invisibilizadas.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Investigación de las zonas geográficas donde se desarrollaron las manifestaciones artísticas de la prehistoria y el porqué.</p> <p>Elaboración de cronologías entre los sucesos históricos y el papel de las artes en las revoluciones, cambios sociales, políticos y científicos.</p> <p>Análisis de las manifestaciones artísticas de la Edad Antigua y su contribución a la sociedad de ese tiempo.</p> <p>Reflexiona sobre la visión teocéntrica de la Edad Media y su influencia en las manifestaciones artísticas.</p> <p>Identificación de la figura del mecenas y su contribución en la historia del arte.</p> <p>Investigación de las características de la Edad Moderna. Cambios fundamentales sobre la visión de la vida.</p> <p>Comparación de la Edad Media y la Edad Moderna.</p> <p>Investigación del desarrollo del arte en diferentes zonas geográficas al final de la Edad Moderna (Asia, África, América) usando cuadros comparativos.</p>	<p>Explica las características y valores estéticos de las manifestaciones artísticas de las diferentes edades históricas.</p> <p>Valora las manifestaciones artísticas y su contribución a la sociedad.</p> <p>Explica los hechos artísticos más relevantes de la historia del arte situándose en el tiempo y espacio, valorando su significación en el proceso histórico-artístico.</p> <p>Valora el papel del mecenas surgido en el Renacimiento y como incidió en la historia del arte.</p> <p>Conoce las obras más destacadas del patrimonio artístico universal, desde posiciones críticas.</p> <p>Participa de manera activa en las dramatizaciones y recreaciones a través de diferentes lenguajes artísticos realizados en el ámbito escolar.</p> <p>Valora la participación de los demás en las diferentes actividades.</p> <p>Aplica el uso de la luz interpretando la técnica del claroscuro en fotografías y videos.</p> <p>Reconoce el papel de las artistas a través de la historia del arte.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Procedimientos Categorización del arte moderno. Características de los movimientos artísticos y sus principales exponentes.</p> <p>Aplicación del claroscuro en dibujos o pinturas a partir de recreaciones de obras del arte universal.</p> <p>Producción de imágenes con técnicas plásticas diversas a partir de la técnica del claroscuro.</p> <p>Construcción de mapas conceptuales y cronológicos identificando las grandes artistas de la historia.</p> <p>Elaboración de presentaciones multimedia exponiendo a las principales artistas de la historia y sus obras.</p> <p>Actitudes y valores:</p> <p>Apreciación de los aspectos formales de las obras artísticas en las diferentes épocas.</p> <p>Valoración del patrimonio cultural de la humanidad.</p> <p>Sensibilización hacia las diferentes manifestaciones artísticas.</p> <p>Curiosidad por los procesos creativos y técnicos.</p> <p>Interés por conocer, desarrollar y participar en las actividades artísticas.</p> <p>Muestra respeto por las diferentes manifestaciones artísticas.</p> <p>Respeto y valora las ideas propias y las de sus compañeros.</p> <p>Valora el papel histórico de las mujeres artistas y reconoce sus aportes.</p>	<p>Explica la influencia de la religiosidad popular en la identidad de nuestra sociedad.</p> <p>Identifica los elementos sincréticos de la religiosidad popular dominicana.</p>

Museo y Patrimonio Cultural

Asignatura: Arte Contemporáneo y Patrimonio Cultural

Grado: 4to.

Esta asignatura constituye una simbiosis entre la creación artística actual y el patrimonio cultural, es decir, se reconceptualiza la noción de patrimonio como construcción social dinámica. Se aborda desde una línea de investigación y temas de reflexión en torno a un modelo sostenible de comunicación que permita el diálogo y la comprensión de la tradición y la contemporaneidad en torno al trabajo de artistas que han desarrollado, en el pasado y el presente, temáticas emergentes dentro de las diversas manifestaciones del arte y su vinculación con los modos de aprobación de los elementos preponderantes.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana	✓ Competencia Comunicativa	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual
	✓ Competencia Resolución de Problemas	✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
	✓ Competencia Ambiental y de la Salud		

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
<p>Contextualización artístico cultural</p> <p>Analiza, desde una mirada crítica y emancipadora, diversas interpretaciones históricas, fuentes primarias y secundarias sobre sucesos, procesos, personajes, conceptos o nociones del arte y la cultura visual de la contemporaneidad, incorporando nuevos modelos de interpretación, resignificación y apropiación ante el visionado de producciones artísticas, a partir del diálogo entre los lenguajes y los elementos que posibilitan la patrimonización de las prácticas simbólicas-culturales contemporáneas.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Arte y cultura visual contemporánea</p> <p>Lo efímero y transitorio frente a lo perdurable.</p> <p>Estilos, períodos estéticos y cultura visual contemporánea.</p> <p>El grafiti como expresión artística contemporánea.</p> <p>Net art, video arte, experimental film, instalaciones, performance, arte digital y las técnicas mixtas.</p> <p>Patrimonio y contemporaneidad</p> <p>Patrimonio cultural en la postmodernidad.</p> <p>Lo efímero dentro del contexto del patrimonio cultural.</p> <p>Antecedentes y políticas patrimoniales para la preservación del arte en espacio público.</p> <p>Símbolos e identidad cultural como elementos claves.</p> <p>La simbolización y significación artística en los objetos.</p> <p>Intervención del artista en la restauración de arte contemporáneo</p> <p>La entrevista con el artista en la conservación del arte contemporáneo</p> <p>Procedimientos</p> <p>Caracterización de aspectos sociales y culturales de los fenómenos de creación artística en la Edad Contemporánea.</p> <p>Identificación de la estructura diacrónica de los procesos históricos-artísticos del arte contemporáneo, y su relación con la conservación y la preservación del patrimonio.</p> <p>Diseño de instrumentos de recolección de información sobre conservación y preservación del arte contemporáneo.</p> <p>Elaboración de reportes técnicos de características estéticas, simbólicas, culturales y sociales del arte en espacios públicos.</p> <p>Diferenciación de los elementos simbólicos y conceptuales de las manifestaciones de creación artística contemporánea.</p> <p>Actitudes y valores:</p> <p>Valoración crítica de la preservación y conservación del arte contemporáneo.</p> <p>Razonamiento crítico y autocrítico.</p>	<p>Comprende los elementos fundamentales de la cultura visual contemporánea en su pluralidad de manifestaciones y contextos.</p> <p>Reflexiona sobre la cultura visual y sus múltiples contemporaneidades a través de una serie de exposiciones, visionados, ejercicios y la elaboración de un proyecto.</p> <p>Comprende el proceso de elaboración de guías de entrevistas, cuestionarios para grupos focales, diarios de campo o registros observacionales.</p> <p>Muestra interés por las principales tendencias asociadas a la conservación del patrimonio artístico contemporáneo.</p> <p>Asume una actitud de respeto y valoración de los elementos simbólicos e identitarios del patrimonio, tanto de su propia cultura como la ajena.</p> <p>Disfruta de los valores estéticos y conceptuales presentes en objetos y en la materialidad.</p>

Museo y Patrimonio Cultural

Asignatura: Fotografía Digital

Grado: 4to.

Esta asignatura tiene como objetivo utilizar la cámara fotográfica y los dispositivos móviles como herramienta para captar y registrar imágenes a partir del uso de los elementos básicos del lenguaje fotográfico mediante el análisis contextualizado para ser aplicados en producciones artísticas, documentación y registro de objetos y bienes patrimoniales. Pretende que los/las estudiantes vean en la fotografía un medio idóneo para expresarse artísticamente, registrar y documentar la imagen.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana	✓ Competencia Comunicativa	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual
	✓ Competencia Resolución de Problemas	✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
	✓ Competencia Ambiental y de la Salud		
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
Producción artística Uso de la fotografía y técnicas especiales de iluminación para el registro y documentación del patrimonio cultural, atendiendo a la aplicación de métodos de capturas y procesado objetivos que incluyan un control de calidad.	Conceptos: Historia y antecedentes de la fotografía. Componentes de la cámara fotográfica y soportes de almacenamiento digital. Triángulo de exposición. Formatos fotográficos. Sistemas ópticos, la profundidad de campo. Composición fotográfica: fundamentos. Iluminación básica en fotografía. Dispositivos móviles y cámara DSRL. La fotografía como técnica de análisis del patrimonio Técnicas de examen por imagen Documentación gráfica del Patrimonio Cultural	Explica antecedentes y evolución de la fotografía. Realiza fotografías artísticas respondiendo a los procedimientos técnicos y básicos de la composición y la iluminación. Evalúa el ambiente a fotografiar para captar imágenes artísticas contextualizadas en el tiempo y el espacio. Identifica los mecanismos adecuados a ser usados dependiendo del tipo de iluminación.	
	Procedimientos Análisis de la historia y antecedentes de la fotografía. Manejo de la exposición fotografía, diafragma, obturador e ISO. Identificación de los componentes del triángulo de exposición. Evaluación el ambiente para realizar fotografías artísticas. Manejo de la profundidad de campo, destacando un elemento y escena lo más nítido posible. Realización fotografías utilizando dispositivos móviles y cámara DSRL. Investigación sobre las diversas técnicas de registro fotográfico del Patrimonio Cultural. Uso y manejo específico de la cámara digital para la documentación de obras de arte bidimensionales y tridimensionales.	Aplica diversas técnicas fotográficas y de iluminación en la documentación y registro de bienes culturales. Valora la fotografía como medio de registro y documentación del Patrimonio Cultural.	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Actitudes y valores:</p> <p>Respeto y valora las ideas propias, las de sus compañeros y compañeras.</p> <p>Cumple con sus deberes en el plazo establecido.</p> <p>Demuestra responsabilidad y cuidado por los equipos.</p> <p>Valora la fotografía como medio de documentación y registro del patrimonio cultural.</p>	

Museo y Patrimonio Cultural

Asignatura: Dibujo

Grado: 4to.

Esta asignatura consiste en el conocimiento de los elementos formales del lenguaje plástico y la conceptualización de ideas para realizar dibujos del natural o de la imaginación. Pretende desarrollar en los/as estudiantes las capacidades propias de la construcción de obras artísticas con esta técnica tales como la observación, la percepción, la motricidad, la cognición y la creatividad aplicados a proyectos de dibujo individuales y colaborativos.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Producción artística</p> <p>Crea productos artísticos aplicando los elementos formales del lenguaje plástico-visual socialmente contextualizados que en la práctica implica una experiencia lúdica y estética en el proceso de creación de la obra, haciendo uso de técnicas y materiales diversos que en plástica potencian saberes integrales significativos, creatividad e imaginación como resultado de un análisis crítico reflexivo y el reconocimiento de lo tangible y lo intangible.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Dibujo artístico: técnicas, materiales, soportes, procedimientos, presentación y montaje.</p> <p>Observación, retentiva y memoria visual en el dibujo artístico.</p> <p>Procesos de representación de la forma mediante el apunte, el esquema, el boceto y acabado.</p> <p>Leyes de la composición: psicología de la forma y la composición.</p> <p>La técnica del claroscuro: valores expresivos de la luz.</p> <p>Géneros artísticos: la naturaleza muerta, el paisaje, la figura humana y el retrato.</p> <p>La anamorfosis y la perspectiva artística.</p> <hr/> <p>Procedimientos</p> <p>Investigación sobre el dibujo artístico, técnicas, materiales, soportes, procedimientos, presentación y montaje.</p> <p>Aplicación de métodos de observación, retentiva y memoria visual en el dibujo artístico.</p> <p>Estudio y representación de la forma mediante el apunte, el esquema, el boceto y acabado.</p> <p>Aplicación de leyes de la composición y psicología de la forma y la composición en dibujo artístico.</p> <p>Incorporación de la técnica del claroscuro en los géneros artísticos: la naturaleza muerta, el paisaje, la figura humana y el retrato.</p> <p>Representación creativa con métodos de transformación plástica con fines expresivos: ilustración, cómic, manga.</p> <p>Utilización del libro de artista.</p> <p>Diseño de dibujos con técnicas de la anamorfosis y la perspectiva artística.</p>	<p>Analiza aspectos relevantes del dibujo artístico: técnicas, materiales, soportes, procedimientos, presentación y montaje.</p> <p>Aplica métodos de observación, retentiva y memoria visual en el dibujo artístico.</p> <p>Crea dibujos representando las formas mediante el apunte, el esquema, el boceto y acabado.</p> <p>Aplica las leyes de la composición y la psicología de la forma en relación con el espacio.</p> <p>Representa a través del dibujo, imágenes tridimensionales naturales con la técnica del claroscuro en composiciones de naturaleza muerta y paisaje.</p> <p>Analiza y representa las relaciones de proporcionalidad de la figura humana y el retrato.</p> <p>Dibuja creativamente diferentes expresiones graficas: ilustración, cómic, manga.</p> <p>Usa el libro de artista como proyecto de desarrollo personal.</p> <p>Aplica la anamorfosis y la perspectiva artística en dibujos de espacios exteriores e interiores.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Actitudes y valores:</p> <p>Valora la calidad expresiva en el dibujo artístico propio, en el de los demás y en toda la historia del arte.</p> <p>Muestra interés en las técnicas del dibujo.</p> <p>Muestra actitud colaborativa en el montaje de los trabajos.</p> <p>Demuestra compromiso con la producción propia.</p> <p>Valora el arte producido por artistas del dibujo nacionales.</p> <p>Coopera con el orden y limpieza del espacio del taller.</p>	

Museo y Patrimonio Cultural

Asignatura: Patrimonio Cultural: Fuente de Investigación

Grado: 4to.

Esta asignatura tiene como propósito contribuir a la formación crítica y objetiva del alumno, permitiéndole adquirir los conocimientos y estrategias necesarias para el desarrollo de investigación documental y experimental, para que pueda centrarse en la investigación y concretamente en las múltiples fuentes de información para el patrimonio cultural.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
--	---	--	--

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
<p>Producción artística</p> <p>Desarrolla capacidad en acciones relacionadas con la búsqueda, generación y sistematización de información para apoyar la investigación, la creatividad y el diseño de propuestas y servicios. Ya sean culturales o no, en la que se reconozcan el potencial de los museos y el patrimonio cultural para contribuir al desarrollo creativo y la transformación de la comunidad local.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Análisis antropológico de la cultura: el patrimonio inmaterial en las comunidades.</p> <p>Componente material e inmaterial del patrimonio etnográfico.</p> <p>La construcción social del patrimonio cultural.</p> <p>La puesta en valor del patrimonio etnográfico.</p> <p>Cultura y religiosidad en el mundo precolombino, colonial y la contemporaneidad.</p> <p>Cultura popular, cultura tradicional, cultura contemporánea y emergente.</p> <p>El museo como centro de investigación: la necesidad de documentar las piezas del museo.</p> <p>Efectos del cambio climático en el entorno y la conservación de los bienes culturales.</p> <p>Bienes arqueológicos.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Formulación de planes de investigación etnográfica a partir de necesidades identificadas.</p> <p>Clasificación de manifestaciones y productos culturales inmateriales, con criterios históricos.</p> <p>Identificación y uso apropiado de fuentes de información para el análisis de datos arqueológicos.</p> <p>Reconocimiento y análisis de la imagen artística e iconográfica y su utilización en las culturas precolombinas.</p> <p>Maneja fuentes de información y documentación más adecuadas para la investigación y el estudio del patrimonio cultural de la comunidad.</p> <p>Aplica correctamente pautas para la redacción de proyectos de investigación que tengan como centro los temas relacionados con el patrimonio cultural y la museología teniendo en cuenta sus diferentes categorías.</p> <p>Formulación de proyecto de investigación sobre el patrimonio inmaterial local, regional y nacional.</p>	<p>Discrimina y valora las distintas manifestaciones del patrimonio, utilizando e integrando informaciones y fuentes de muy diversa naturaleza.</p> <p>Realiza investigaciones en la que identifica, contextualiza y valora aspectos fundamentales del patrimonio cultural de su comunidad.</p> <p>Expresa su opinión acerca de la función que se asigna al patrimonio, su puesta en valor y uso público, teniendo en cuenta la responsabilidad social y ética implicadas.</p> <p>Participa en las diferentes expresiones culturales locales en las que identifica la diversidad patrimonial.</p> <p>Muestra dominios fundamentales de herramientas para la investigación documental y de campo.</p> <p>Distingue las líneas de investigación y metodologías aplicables al estudio del patrimonio cultural.</p> <p>Aplica metodologías apropiadas en la realización de proyectos interdisciplinarios atendiendo problemas relacionados con la preservación y difusión del patrimonio cultural.</p>

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Actitudes y valores:</p> <p>Actúa con iniciativa y proactividad en la búsqueda de información.</p> <p>Muestra una actitud ética en el manejo de la información.</p> <p>Razonamiento crítico y autocrítico.</p> <p>Valoración del patrimonio histórico, cultural y artístico.</p> <p>Valora la calidad expresiva en el dibujo artístico propio, en el de los demás y en toda la historia del arte.</p> <p>Muestra capacidad de planificar, organizar y desarrollar un trabajo a largo plazo y rendir cuentas sobre el mismo.</p> <p>Muestra actitud colaborativa en el montaje de los trabajos.</p> <p>Demuestra compromiso con la producción propia.</p> <p>Comprende el uso positivo de las nuevas tecnologías en las tareas de investigación.</p>	<p>Comunica informaciones confiables en relación a los bienes culturales.</p> <p>Adquiere responsabilidad y compromiso con la sociedad en todo lo referente a la defensa y difusión del Patrimonio cultural.</p> <p>Toma conciencia de la importancia de desarrollar su capacidad de liderazgo y la autocrítica.</p>

Museo y Patrimonio Cultural

Asignatura: Diseño Gráfico

Grado: 4to.

La asignatura Diseño Gráfico introduce al estudiante en el uso de programas de diseño gráfico por computadora para la creación de imágenes digitales y manipulación de imágenes de mapas de bits. Se integran tres saberes básicos: comunicación visual, diseño gráfico y composición. Estos conocimientos contribuirán de manera efectiva al manejo de textos e imágenes para la construcción de mensajes a través de herramientas digitales.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Producción artística</p> <p>Crea productos artísticos y objetos a partir del diseño multimedia, socialmente contextualizados en el tiempo y en el espacio, como resultado de la conceptualización de ideas. Aplica el diseño gráfico como divulgador del Patrimonio Cultural.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Definición del diseño gráfico. Diseño gráfico por ordenador. Gráficos vectoriales. El color en el diseño. Técnicas de composición y maquetación. Revisión y preimpresión del diseño gráfico. Diseño para internet y medios digitales. Diseño gráfico e identidad corporativa de los museos. Diseño, visualidad e identidades locales La gráfica como patrimonio cultural</p> <p>Procedimientos</p> <p>Diseño de propuestas gráficas a través del uso de programas digitales.</p> <p>Diferenciación de imágenes vectorizadas de imágenes de mapas de bits.</p> <p>Realización de artes vectorizados.</p> <p>Creación de composiciones gráficas utilizando técnicas de color.</p> <p>Exploración de los campos de la impresión digital.</p> <p>Producción de artes para impresión y medios digitales.</p> <p>Realización proyectos de promoción de productos y eventos relacionados con los museos y el Patrimonio Cultural.</p> <p>Producción de proyectos de promoción relacionados con el Patrimonio Cultural de su comunidad.</p> <p>Actitudes y valores:</p> <p>Creatividad en la elaboración de trabajos.</p> <p>Organización en el uso de materiales.</p> <p>Desarrollo de solución a propuestas de diseño.</p>	<p>Comprende el lenguaje visual y aumenta su capacidad de organización.</p> <p>Elabora composiciones estructuradas y fundamentadas mediante la aplicación de elementos, conceptos y técnicas del diseño bidimensional.</p> <p>Expresa ideas a través del uso de formas creativas.</p> <p>Realiza propuestas tridimensionales para dar solución a problemas de comunicación visual.</p> <p>Diferencia trabajos de diseño bidimensional y tridimensional socialmente contextualizados.</p> <p>Elabora proyectos promocionales sobre el patrimonio cultural de su comunidad.</p> <p>Valora el diseño gráfico como medio de resignificación del Patrimonio Cultural.</p>	

Museo y Patrimonio Cultural

Asignatura: Identidad Visual Dominicana

Grado: 4to.

Esta asignatura tiene como propósito que el/la estudiante conozca el marco estético e histórico que conforma la identidad visual del pueblo dominicano, a través del tiempo y el espacio con sentido de la estética, desarrollando un pensamiento reflexivo y crítico tanto del arte como de la identidad e idiosincrasia dominicanas.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Apreciación estética</p> <p>Analiza obras, hechos artísticos, objetos y el entorno que le rodea, manifestando sensibilidad y reconocimiento de los diversos lenguajes artísticos y juicio estético, desde una mirada crítica.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>La construcción de la identidad dominicana a través de tres grandes ejes raciales.</p> <p>La cultura taína y la colonización española. Conquista e imposición cultural europea.</p> <p>Importación de esclavos africanos: de migrantes forzados a la reafirmación de la negritud identitaria.</p> <p>Independencia dominicana: búsqueda y reafirmación de la cultura nacional.</p> <p>La segunda gran migración afrodescendiente: los cocolos provenientes de las islas inglesas en el siglo XIX.</p> <p>Manifestaciones culturales religiosas: catolicismo, religiosidad, ritos y creencias populares. El protestantismo de los cocolos.</p> <p>Elementos culturales de la identidad dominicana: iconografía, imaginería y relatos populares. El carnaval dominicano: tradición y colorido.</p> <p>El letrero.</p> <p>Las tradiciones características de las regiones dominicanas.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Análisis de la identidad dominicana a través de nuestros tres grandes ejes raciales.</p> <p>Realización de presentaciones multimedia sobre la cultura taína, la cultura colonizadora española y el encuentro de ambas civilizaciones.</p> <p>Debate sobre la importación de esclavos africanos.</p> <p>Investigación de la independencia dominicana.</p> <p>Debate sobre las manifestaciones culturales religiosas.</p> <p>Investigación sobre elementos culturales de la identidad dominicana.</p> <p>Exposición de fotografías del carnaval dominicano: tradición y colorido.</p> <p>Investigación sobre identidad dominicana y tradiciones populares.</p> <p>Realización de presentaciones multimedia sobre el letrero.</p>	<p>Argumenta sobre la identidad dominicana como construcción a través de tres grandes ejes étnicos.</p> <p>Compara la cultura taína y colonización española.</p> <p>Debate sobre importación de esclavos africanos.</p> <p>Dramatiza la independencia dominicana.</p> <p>Debate sobre las manifestaciones culturales religiosas.</p> <p>Argumenta los elementos culturales de la identidad dominicana de manera individual o grupal.</p> <p>Interpreta personajes del carnaval dominicano: en forma grupal.</p> <p>Contrasta los elementos de la identidad dominicana y tradiciones populares.</p> <p>Respeto y valora las ideas propias, las de sus compañeros y compañeras.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Actitudes y valores:</p> <p>Curiosidad por los procesos creativos y técnicos.</p> <p>Interés por conocer, desarrollar y participar en las actividades artísticas.</p> <p>Respeto y valora las ideas propias, las de sus compañeros y compañeras.</p> <p>Cumple con sus deberes en el plazo establecido.</p> <p>Muestra curiosidad por la investigación.</p> <p>Se esfuerza por perfeccionar el estilo de redacción de sus escritos.</p>	

Museo y Patrimonio Cultural

Asignatura: Gestión de Desarrollo Personal y Social

Grado: 4to.

Esta asignatura tiene como objetivo el acercamiento a un conjunto de actividades concretas, interrelacionadas para que los/las estudiantes sean agentes de cambio social mediante proyectos artísticos emprendedores, innovadores en forma colaborativa y sean capaces de crear determinados productos o servicios en el área de los museos y el patrimonio cultural para satisfacer necesidades, resolver problemas, desarrollar la creatividad y transformar el entorno de las comunidades.

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
Competencia(s) fundamental(es): ✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
<p>Profesionalización de las Artes</p> <p>Adquiere destrezas artísticas en el lenguaje plástico para la creación de productos con valor artístico de carácter comercial y desarrolla la valoración del trabajo en equipo y la creatividad para insertarse en el mercado considerando el contexto inmediato, local, regional y global.</p>	<p>Conceptos: Proyecto, emprendimiento y creatividad. Proyecto artístico-cultural, según el contexto inmediato y factores de riesgo. Aspectos artísticos, aspectos físicos, aspectos organizativos y aspectos materiales. Proyecto artístico-cultural: la idea, el material, los roles en la producción, montaje y exhibición, la obra y el público, evaluación del proyecto.</p> <p>Procedimientos Investigación sobre el concepto de proyecto, emprendimiento y creatividad en proyectos emprendedores. Análisis del Proyecto artístico-cultural fundamentado en el contexto inmediato y factores de riesgo. Diseño de proyecto considerando aspectos artísticos, aspectos físicos, aspectos organizativos y aspectos materiales. Desarrollo de proyecto artístico emprendedor: idea, material, roles en la producción, montaje y exhibición, la obra y el público, evaluación del proyecto.</p> <p>Actitudes y valores: Demuestra asertividad, iniciativa y adaptabilidad en la interacción con compañeros/as. Valoración y colaboración del trabajo en equipo. Responsabilidad en el rol que le corresponde. Valoración del arte como medio productivo.</p>	<p>Presenta argumentos sobre análisis de los conceptos de proyecto, emprendimiento y creatividad en proyectos emprendedores.</p> <p>Diseña proyecto colaborativo a partir del estudio y reflexión de aspectos artísticos, aspectos físicos, aspectos organizativos y aspectos materiales de un caso.</p> <p>Analiza el desarrollo del proyecto artístico:</p> <p>la idea, el material, los roles en la producción, montaje y exhibición, la obra y el público, evaluación del proyecto.</p> <p>Simula la ejecución del proyecto de inserción al mercado, en colaboración con sus pares.</p> <p>Demuestra iniciativa, adaptabilidad y capacidad para resolver problemas.</p> <p>Crea presentación digitalizada, en forma colaborativa, con la documentación completa del desarrollo del proyecto.</p>

Museo y Patrimonio Cultural

Asignatura: Industrias Culturales y Creativas

Grado: 4to.

Esta asignatura persigue que el estudiante comprenda los principios básicos de las relaciones entre industria cultural, industria creativa, identidad cultural, economía de la cultura y mercados culturales. Este acercamiento a las Industrias culturales y creativas le permitirá alcanzar una base conceptual eficaz, conocer el origen y alcance de la gestión cultural como actividad socio-política con incidencia en cada contexto económico particular, en el marco nacional y global.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Empleabilidad y emprendimiento artístico-cultural</p> <p>Adquiere el conocimiento de los elementos fundamentales que abarcan el amplio abanico de bienes, servicios y actividades de contenido cultural, artístico y patrimonial, vinculados a sectores estratégicos y de ocio que se encargan de su producción, reproducción, promoción, difusión y comercialización.</p>	<p>Conceptos: Fundamentos teóricos de las industrias culturales y creativas. Tipología y naturaleza de los sectores de la cultura. Derechos de autor y propiedad intelectual. Instrumentos estadísticos de medición de bienes culturales y creativos: cuenta satélite de la República Dominicana. Políticas culturales en la República Dominicana. Economía naranja: emprendimiento, innovación y tecnología. Ocio, patrimonio, turismo y gestión cultural. Ciudades creativas: ecosistemas creativos locales. Estética, arte e industria cultural: la escuela de Frankfurt.</p> <p>Procedimientos</p> <p>Análisis de diversos tipos de proyectos relacionados con la producción y gestión de bienes y servicios culturales de la cultura mediática y la cultura popular.</p> <p>Análisis crítico sobre el origen de los objetos de consumo implicados en el derecho de autor y la propiedad intelectual.</p> <p>Investigación sobre manifestaciones culturales (tangibles e intangibles) de la comunidad local, identificando aquellas que más atraen a los comunitarios y que impactan directamente en sus vidas.</p> <p>Uso de componentes de las artes audiovisuales y que promuevan la industria cultural y creativa en el contexto de su comunidad.</p> <p>Diseño de estrategias generales de promoción del legado cultural material e inmaterial.</p> <p>Análisis de las acciones de gestión en el desarrollo de proyectos culturales y creativos.</p> <p>Actitudes y valores: Valora las industrias culturales y creativas.</p> <p>Aprecio de las prácticas culturales y artísticas, tradicionales y contemporáneas.</p> <p>Criticidad ante la importancia de las industrias culturales y creativas.</p>	<p>Analiza situaciones y circunstancias reales teniendo en cuenta los propósitos en el campo de las industrias culturales y creativas.</p> <p>Comprende las relaciones entre industrias culturales, industrias creativas, identidad cultural, economía cultural y mercado del arte.</p> <p>Compara las características del mercado del arte, el consumo de producciones artísticas, el coleccionismo y de las industrias culturales a nivel local, regional, nacional e internacional.</p> <p>Analiza propuestas de proyectos que dan a conocer manifestaciones artísticas tradicionales y contemporáneas de su comunidad.</p> <p>Explica los antecedentes históricos de las industrias culturales y creativas.</p> <p>Asume una postura crítica, de análisis y de síntesis ante las producciones artísticas.</p> <p>Respeto las manifestaciones y bienes culturales indistintamente del género de su autor o transmisor.</p>	

Mallas curriculares
Mención Museo y Patrimonio Cultural
Nivel Secundario - 5to Grado

Museo y Patrimonio Cultural

Asignatura: Historia de los Museos y Teoría de la Conservación

Grado: 5to.

A través de una aproximación cronológica a los temas esenciales, se estudiarán críticamente las principales manifestaciones históricas en el ámbito de la cultura visual, material, artística y arquitectónica que permita ofrecer una visión general del concepto y de la práctica de la conservación de bienes culturales a través del tiempo.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
--	---	--	--

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
<p>Contextualización artístico cultural</p> <p>Conoce y analiza las corrientes de la conservación del patrimonio cultural prestándose especial atención a los grandes teóricos de la materia, a la toma de consciencia del oficio del conservador y de las instituciones que velan por la adecuada aplicación de criterios de la restauración, de la gestión, de la tutela y de la difusión del patrimonio.</p>	<p>Conceptos: Museos</p> <p>Museo y sus antecedentes históricos.</p> <p>El continente y el contenido de los museos. Su interdependencia.</p> <p>Clases y categorías de los museos.</p> <p>Historia de los criterios teóricos de la restauración</p> <p>La conservación de los bienes culturales: origen y evolución de un concepto.</p> <p>Intervenciones en los bienes muebles, de la Antigüedad al Renacimiento.</p> <p>Principales corrientes teóricas sobre la preservación del patrimonio.</p> <p>La restauración durante el siglo XIX: la academia y el romanticismo.</p> <p>Teoría de la restauración contemporánea.</p> <p>Del coleccionismo a la historia del arte.</p> <p>Patrimonio cultural en la República Dominicana.</p> <p>Documentos internacionales</p> <p>Carta de Atenas (1931).</p> <p>La “Carta de Venecia” (1964) y la Unesco.</p> <p>Carta de la Conservación y Restauración de los objetos de arte y cultura (1987).</p> <p>Carta internacional para la gestión del patrimonio arqueológico (1990).</p> <p>Carta Internacional sobre la Protección y la Gestión del Patrimonio Cultural Subacuático (1996).</p> <p>Carta del Patrimonio Vernáculo Construido (1999).</p> <p>Carta Internacional sobre Turismo Cultural (1999).</p> <p>Convención para la salvaguarda del patrimonio cultural inmaterial (2003).</p> <p>Legislación patrimonial.</p>	<p>Expresa argumentos en el análisis de los fundamentos históricos de la conservación del patrimonio cultural.</p> <p>Emite juicios de valor al investigar hechos que dieron origen a los museos y al cuidado del patrimonio desde su contexto histórico, político, económico, social y cultural.</p> <p>Argumenta en sus planteamientos acerca de las repercusiones de los procesos políticos, económicos y socioculturales que han dado lugar a la creación de museos.</p> <p>Conoce los conceptos fundamentales y significados en torno a la conservación, restauración, intervención, tutela, musealización y gestión de los Bienes Culturales.</p> <p>Comprende el rol que desempeñan los documentos internacionales en la salvaguarda del patrimonio cultural.</p> <p>Reconoce elementos básicos que caracterizan los estilos artísticos e interpretación de obras significativas considerando su contexto.</p> <p>Identifica las diferentes categorías de los museos.</p>

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Conceptos: Instituciones: ICOMOS (Consejo Internacional de Monumentos y Sitios). ICOM. ICCROM (Centro Internacional de Estudios de Conservación y Restauración de Bienes Culturales). Unesco (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura)</p> <hr/> <p>Procedimientos: Análisis comparativo de las principales corrientes teóricas sobre la preservación del patrimonio. Utilización de herramientas y equipos especializados en la búsqueda, selección, análisis y síntesis de información científica. Identificación de los conceptos y los elementos fundamentales relacionados con la teoría de la conservación. Exploración de los hechos históricos relacionados con la evolución de los museos. Identificación de los conceptos, las características y los elementos determinantes en la protección del patrimonio. Identificación de las distintas manifestaciones culturales y artísticas para diversificar su gusto y su experiencia estética.</p> <hr/> <p>Actitudes y valores: Razonamiento crítico y reflexivo. Disfrute y comprensión de los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y las manifestaciones del arte. Valoración de la importancia del patrimonio cultural en el acceso al conocimiento del pasado. Autonomía y colaboración en la construcción del aprendizaje.</p>	<p>Analiza las características y el rol de las instituciones dedicadas a promover la preservación y conservación del patrimonio.</p> <p>Manifiesta sensibilidad al interactuar y disfrutar de distintas expresiones del patrimonio natural y cultural.</p> <p>Valora y describe el papel de las teorías de la conservación y preservación del patrimonio cultural teniendo en cuenta los propósitos comunicativos</p>

Museo y Patrimonio Cultural

Asignatura: Fundamentos del Diseño

Grado: 5to.

Asignatura que aborda el conocimiento de los elementos del diseño fundamentales en la bidimensionalidad y la tridimensionalidad desarrollando en el/la estudiante la capacidad de crear imágenes, expresando ideas a través de la composición, las formas, el color y la tecnología haciendo uso de metáforas, códigos y referencias simbólicas para desarrollarlo en proyectos de arte individuales y colaborativos.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Producción artística</p> <p>Crea productos artísticos-culturales aplicando los elementos formales del lenguaje que ofrecen las artes visuales socialmente contextualizados que en la práctica implica una experiencia lúdica y estética en el proceso creación de la obra, haciendo uso de técnicas y materiales diversos que las artes visuales que potencian saberes integrales significativos, creatividad e imaginación como resultado de un análisis crítico reflexivo y el reconocimiento de lo tangible y lo intangible.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Diseño. Antecedentes y campos de aplicación. Tipos de diseños.</p> <p>Fundamentos del diseño. Elementos conceptuales.</p> <p>Fundamentos del diseño bidimensional: elementos prácticos. Elementos conceptuales de la forma.</p> <p>Figuras retóricas en diseño.</p> <p>Formas positivas y negativas. Variables del diseño bidimensional.</p> <p>El diseño tridimensional y sus elementos: conceptuales, visuales, de relación y constructivos.</p> <p>Diseño tridimensional digital: tipos de programas y sus características. Renderizado de objetos en tres dimensiones.</p> <p>Técnicas de presentación de proyectos y documentos.</p> <p>Procedimientos:</p> <p>Investigación del diseño. Antecedentes y campos de aplicación.</p> <p>Manejo de los fundamentos del diseño: elementos conceptuales y elementos visuales.</p> <p>Aplicación de los fundamentos del diseño bidimensional. Representación de las formas positivas y negativas.</p> <p>Creación de diseño tridimensional incorporando imágenes metafóricas, simbólicas o históricas.</p> <p>Manipulación y configuración de programa informático a utilizar en el diseño tridimensional.</p> <p>Creación de figuras sólidas en programas de informática e imágenes en renderizado.</p> <p>Edición de elementos creados en 3D.</p>	<p>Argumenta sobre el diseño, sus antecedentes y campos de aplicación.</p> <p>Maneja los fundamentos del diseño: elementos conceptuales y elementos visuales.</p> <p>Aplica los fundamentos del diseño bidimensional, representando formas positivas y negativas.</p> <p>Crea obra artística aplicando fundamentos del diseño tridimensional incorporando imágenes metafóricas, simbólicas o históricas.</p> <p>Manipulación y configuración de programa informático a utilizar en el diseño tridimensional.</p> <p>Creación de figuras sólidas en programas de informática e imágenes en renderizado.</p> <p>Edición de elementos creados en 3D aplicando los elementos formales del lenguaje plástico-visual socialmente contextualizados.</p> <p>Analiza aspectos fundamentales del diseño, antecedentes y campos de aplicación.</p> <p>Crea diferentes tipos de diseños con materiales diferentes implicando una experiencia lúdica y estética.</p>	

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Actitudes y valores:</p> <p>Valores y actitudes:</p> <p>Muestra interés en los conceptos impartidos.</p> <p>Responsabilidad en el trabajo en equipo.</p> <p>Demuestra respeto hacia el trabajo propio y el de sus compañeros/as.</p> <p>Muestra interés por la creatividad y curiosidad en la aplicación de técnicas.</p>	<p>Crea composiciones aplicando los fundamentos del diseño y haciendo uso de técnicas y medios tecnológicos.</p> <p>Utiliza medios tecnológicos para crear diseños bidimensionales y tridimensionales sólidos y virtuales.</p> <p>Edita elementos creados en 3D en renderizado, reconociendo diferencias entre lo tangible y lo intangible.</p>

Museo y Patrimonio Cultural

Asignatura: Patrimonio Inmaterial e Identidad Cultural

Grado: 5to.

Asignatura que busca llevar adelante una iniciativa o proyecto individual o colectivo, manejar una situación o problema en coherencia con la identidad cultural asociada a la enseñanza, ideas, creencias, creación, producción, difusión, comercialización y consumo de productos artísticos.

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica ✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
<p>Producción artística</p> <p>Asume corresponsabilidad en el acercamiento al campo laboral de multimedia de manera analítica, formal, ética y reflexiva, potenciando sus capacidades en la práctica ejerciendo diferentes roles, funciones y tareas que se manifiestan en liderazgo, trabajo autónomo y colaborativo, intercambio o interacción con otros colegas de forma presencial o virtual.</p>	<p>Conceptos: Identidad, cultura y folklore.</p> <p>Identidad cultural dominicana en el contexto del Caribe y Latinoamérica. Sucesos históricos que marcaron la identidad dominicana.</p> <p>Elementos culturales de la identidad dominicana. Rasgos y características.</p> <p>Tradiciones de la cultura dominicana. La cultura religiosa. Objetos artísticos propios de la identidad dominicana. El rol del gestor cultural.</p> <p>Globalización e identidad. Elementos culturales del barrio. Producto artístico que destaque la identidad cultural dominicana.</p> <p>Proyecto grupal enfocado en la articulación de estrategias de proyectos de multimedia y en creación de productos de identidad cultural.</p> <p>Procedimientos: Investigación de los conceptos. Identidad, cultura y folklore.</p> <p>Investigación de la identidad cultural dominicana en el contexto del Caribe y Latinoamérica y los sucesos históricos relevantes.</p> <p>Análisis de los elementos culturales de la identidad dominicana, sus rasgos y características.</p> <p>Análisis de las tradiciones de la cultura dominicana, la cultura religiosa, hechos y objetos artísticos propios de la identidad dominicana y el rol del gestor cultural.</p> <p>Identificación de las consecuencias de la globalización en la identidad cultural y los elementos culturales del barrio.</p> <p>Diseño y creación de producto artístico que destaque el folklore y la identidad cultural dominicana.</p> <p>Diseño de proyecto grupal de articulación de técnicas de multimedia y la identidad cultural dominicana.</p>	<p>Comprende la relación entre identidad, cultura y folklore.</p> <p>Analiza los sucesos históricos que marcaron la identidad dominicana, en el contexto del Caribe y Latinoamérica.</p> <p>Expresa su opinión argumentada de las tradiciones de la cultura dominicana, la cultura religiosa, hechos y objetos artísticos propios de la identidad dominicana y el rol de el/a gestor/a cultural.</p> <p>Relaciona las consecuencias de la globalización en la identidad cultural y los elementos culturales del barrio.</p> <p>Colabora en proyecto grupal enfocado en la articulación del producto artístico relacionado a la identidad cultural dominicana.</p> <p>Valora y participa de las tradiciones populares.</p> <p>Muestra interés en la preservación la identidad cultural dominicana.</p>

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Actitudes y valores:</p> <p>Valoración de la calidad expresiva de las diferentes manifestaciones artísticas nacionales.</p> <p>Colaboración en los procesos del trabajo individual y grupal.</p> <p>Respeto, valoración y participación en las tradiciones populares.</p> <p>Demostración de interés en la preservación de la identidad cultural dominicana.</p> <p>Compromiso con la producción propia.</p> <p>Valoración del arte, la cultura y el folklore dominicanos.</p>	

Museo y Patrimonio Cultural

Asignatura: Campaña Publicitaria

Grado: 5to.

Se fundamenta en el proceso de preparar, presentar y aplicar en las estrategias de mercadeo a partir de la generación de ideas entendiendo la importancia de producir una campaña publicitaria con un conjunto de piezas coherentes, creadas con el objetivo de difundir una marca, producto o servicio. Desarrolla en el/la estudiante la capacidad de organización, colaboración, generación de ideas y proyectarse profesionalmente hacia la inserción en el mercado laboral.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
--	---	--	--

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
<p>Producción artística</p> <p>Crea productos artísticos u objetos a partir del diseño multimedia, socialmente contextualizados en el tiempo y en el espacio, como resultado de la conceptualización de ideas creativas y la búsqueda de solución ante un desafío.</p>	<p>Conceptos: Definición de publicidad. Campaña publicitaria. Tipos de campañas publicitarias. Pasos para crear una campaña publicitaria. Tipos de publicidad para crear una campaña publicitaria. Identidad visual institucional para museos y centros de interpretación.</p> <p>Procedimientos: Utilización de la publicidad como medio para desarrollar una campaña publicitaria efectiva. Desarrollo de ideas a partir de un concepto con temas a tratar en la campaña publicitaria. Evaluación de estructuras y aspectos del producto o servicio para alcanzar el público meta. Evaluación de los tipos de campaña. Segmentación del público objetivo para despertar interés e identificar la audiencia correcta. Elaboración de una campaña publicitaria como resultado de una buena logística, organización, ejecución. Planificación, gestión y dirección de una campaña publicitaria en la que se promueva el patrimonio local, regional o nacional. Realización de una propuesta de identidad visual sobre una institución museística ficticia.</p> <p>Actitudes y valores: Emplea una campaña publicitaria creativa y efectiva. Crea una percepción de deseo hacia el producto que estamos comercializando. Capta aumentar una notoriedad de marca. Acerca al consumidor a generar un interés por consumir el producto o servicio.</p>	<p>Evalúa estructuras y aspectos del producto o servicio para alcanzar objetivos del público meta.</p> <p>Segmenta el público objetivo para despertar interés e identificar la audiencia correcta.</p> <p>Dirige a las personas de la comunidad educativa mediante mensajes persuasivos con el fin de dar a conocer un producto o servicio, o de generar interés en él.</p> <p>Obtiene información sobre productos, ya sea cualidades de los mismos o bien conocen productos que antes no conocían.</p> <p>Permite que la imagen de una marca adquiera mayor valor y prestigio en un mercado simulado en el contexto escolar.</p> <p>Logra un primer impacto visual que otorgará reconocimiento a la marca.</p> <p>Elabora una campaña publicitaria a partir de conceptos y de forma creativa.</p> <p>Valora la importancia del uso de las nuevas tecnologías en la difusión del patrimonio cultural y natural.</p>

Museo y Patrimonio Cultural

Asignatura: Estética y Filosofía del Arte

Grado: 5to.

Esta asignatura es de carácter teórico. Tiene como propósito que el estudiante conozca el marco estético y filosófico del arte a través del tiempo y el espacio con un sentido crítico de la estética. A partir de lo cual desarrolle un pensamiento reflexivo y crítico tanto del arte como de la vida.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
--	---	--	--

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
<p>Apreciación Estética</p> <p>Analiza obras, hechos artísticos, objetos y el entorno que le rodea, manifestando sensibilidad y reconocimiento de los diversos lenguajes artísticos y juicio estético, desde una mirada crítica.</p>	<p>Conceptos: La estética como disciplina filosófica</p> <p>La filosofía: como reflexión y pensamiento crítico. Objeto de la estética. Lo bello y lo estético. La estética (métodos descriptivos y axiológicos). Posturas objetivas y subjetivas de la belleza, belleza natural y artística.</p> <p>Teoría de la estética en el arte Teoría del arte como imitación. Arte como creación. Proceso formativo del esquema a la imagen. Arte como poiesis. Arte y artesanía. Arte y religión.</p> <p>Concepciones de la estética y el arte Teoría del arte como imitación. Arte como creación. Proceso formativo del esquema a la imagen. Arte como poiesis. Arte y artesanía. Arte y religión.</p> <p>Estética y filosofía griega Estética presocrática. Estética platónica. Estética aristotélica. Estética estoica y epicúrea.</p> <p>Estética y filosofía medieval Estética cristiana (Plotino, San Agustín, época oscura, escolástica). Artes liberales y mecánicas.</p>	<p>Analiza las implicaciones de la filosofía como pensamiento crítico a partir de los aportes generados en los diferentes momentos históricos.</p> <p>Identifica los elementos de la estética como disciplina filosófica en diferentes movimientos artísticos de la historia, utilizando recursos de la multimedia.</p> <p>Explica las implicaciones de las posturas objetivas y subjetivas de la belleza en obras artísticas a partir del análisis del contexto en el que se han producido.</p> <p>Compara las características de la estética presocrática, platónica, aristotélica, estoica y epicúrea relacionándolos con diversos lenguajes artísticos, a través de gráficos.</p> <p>Organiza exposiciones fotográficas sobre obras artísticas alusivas a la estética en la Grecia Clásica y en la Edad Media.</p> <p>Realiza exposiciones sobre la estética cristiana, utilizando fotos y videos de diferentes obras de sitios web confiables.</p> <p>Analiza la estética de las obras del renacimiento, el manierismo, el barroco y el rococó.</p> <p>Identifica los referentes estéticos utilizados en diferentes obras artísticas.</p>

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Conceptos: La influencia de la filosofía moderna al arte Ideas estéticas del humanismo italiano. Influencia grecorromana e inicio de la Edad Moderna. Renacimiento (manierismo). Barroco y rococó). Racionalismo. Kant y el juicio estético. Rousseau y su posición sobre las artes. Schilling, Schiller, Hegel y Schopenhauer. Idealismo. Romanticismo. Vanguardias. Estéticas del siglo XX. Postmodernismo.</p> <p>El arte y sus manifestaciones Teoría del arte como imitación. Arte como creación. Proceso formativo del esquema a la imagen. Arte como poiesis. Arte y artesanía. Arte y religión.</p> <p>Estética y hermenéutica Heidegger y Gadamer.</p> <p>Manifestaciones artísticas dominicanas Precursores. Modernos. Diáspora europea en la República Dominicana. Vanguardistas. Renovación estética.</p> <p>Procedimientos: Comparación del punto de vista de autores griegos sobre la estética. Identificación de los elementos característicos de la estética renacentista. Uso del análisis subjetivo y objetivo en la comprensión obras de artes y producciones artísticas. Comparación de los puntos de vista estéticos medievales y renacentistas y las visiones teocéntricas y antropocéntricas en estos. Interpretación de los planteamientos de filósofos modernos y contemporáneos sobre la estética. Señalamiento de las características estéticas en las vanguardias artísticas. Contrastación de opiniones argumentadas sobre la objetividad y la subjetividad en la estética.</p>	<p>Identifica los aportes a la estética de los racionalistas, Kant, Rousseau, Schilling, Schiller, Hegel y Schopenhauer a través de investigaciones sencillas.</p> <p>Identifica en diferentes obras artísticas los planteamientos principales de Gadamer y Heidegger de forma argumentada.</p> <p>Explica las implicaciones del arte como interpretación de los movimientos artísticos de las vanguardias mediante gráficos y audiovisuales.</p> <p>Organiza exposiciones fotográficas sobre obras artísticas alusivas a la estética en el arte dominicano.</p> <p>Analiza las manifestaciones artísticas, religiosas y culturales de la artesanía aborigen, africana y española identificando las influencias de estas culturas en el arte dominicano actual.</p>

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Procedimientos: Comparación de los planteamientos de Gadamer y Heidegger sobre la estética.</p> <p>Señalamiento de la estética en los movimientos artísticos dominicanos.</p> <p>Establecimiento de criterios sobre la estética postmoderna.</p> <p>Análisis de los referentes estéticos utilizados en diferentes obras artísticas.</p> <hr/> <p>Actitudes y valores: Valoración de las expresiones estéticas en las distintas épocas.</p> <p>Respeto las opiniones de los demás sobre la creación artística.</p> <p>Disfruta y utiliza criterios estéticos al apreciar obras de artes.</p> <p>Sensibilidad ante producciones y obras artísticas de su comunidad.</p>	

Museo y Patrimonio Cultural

Asignatura: Gestión Profesional en Patrimonio Cultural y Museos

Grado: 5to.

Asignatura que aborda los aspectos de la gestión profesional que el/la artista en formación debe conocer sobre la profesión y profesional de arte cuyo campo de trabajo, oficio o empleo, requiere constancia, facultad, capacidad y aplicación de las técnicas del arte plástico-visual aprendidas bajo el entendimiento de que, en el futuro, este conocimiento le brindará retribución económica, desarrollo personal y profesional.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
--	---	--	--

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
<p>Profesionalización en las artes</p> <p>Valora el campo laboral y la industria cultural potenciando sus capacidades en la práctica y continuidad de los estudios en el ámbito de los museos y el patrimonio cultural y áreas afines ejerciendo diferentes roles, funciones y tareas que se manifiestan en liderazgo, trabajo autónomo y colaborativo, intercambio o interacción con otros colegas de forma presencial o virtual.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Perfil del profesional de los museos y el patrimonio cultural.</p> <p>Proceso de profesionalización en el ámbito de los museos y el patrimonio cultural.</p> <p>Tendencias museológicas y de gestión del patrimonio a nivel nacional e internacional para la práctica profesional en museos y entidades patrimoniales.</p> <p>Asociaciones nacionales e internacionales para protección, difusión y capacitación en áreas de los museos y del patrimonio cultural.</p> <p>Código de deontología profesional del ICOM.</p> <p>Dossier: propósito, contenido, conceptualización e imágenes de los proyectos y formatos.</p>	<p>Comprende las características del sector de los museos y el patrimonio cultural, así como el perfil del profesional según determinados criterios.</p> <p>Es capaz de comunicar sus propias conclusiones, y los conocimientos y razones que las sustentan de un modo claro y sin ambigüedad.</p> <p>Muestra capacidad en el análisis de las particularidades propias de la profesionalización en el campo de la gestión del patrimonio.</p> <p>Compara los antecedentes y políticas culturales para el sector de las artes plásticas dominicanas.</p>
	<p>Procedimientos:</p> <p>Investigación de las características del sector de los museos y la preservación y conservación del patrimonio cultural.</p> <p>Definición del perfil del profesional de los museos según determinados criterios.</p> <p>Análisis de las particularidades del proceso de profesionalización en el ámbito del patrimonio cultural.</p> <p>Investigación programas de formación profesional en el campo de la museografía, la conservación del patrimonio cultural y el mercado del arte.</p> <p>Síntesis de propuestas de políticas públicas de fomento a la investigación del patrimonio a nivel nacional e internacional.</p> <p>Creación de dossier de artista: propósito, contenido, conceptualización e imágenes de los proyectos y formatos.</p>	<p>Evalúa propuestas de políticas públicas de fomento a las artes plásticas a nivel nacional contextualizado en el trabajo autónomo y colaborativo, en el intercambio o interacción con otros colegas de forma presencial o virtual.</p> <p>Investiga el mercado del arte y la cultura nacional y global. Conceptualiza la proyección personal ejerciendo diferentes roles, funciones y tareas y la importancia de las asociaciones organizadas que promueven la cultura en todos sus ámbitos.</p>

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Actitudes y valores:</p> <p>Muestra aptitud y capacidad de trabajo, esfuerzo y superación.</p> <p>Demuestra actitud de colaboración, compromiso y ética profesional.</p> <p>Muestra educación y respeto hacia quienes le rodean.</p> <p>Muestra ser proactivo/a y comparte su conocimiento, adaptabilidad al cambio y liderazgo.</p> <p>Visión global: se anticipa en la toma de decisiones, y evalúa riesgos y oportunidades.</p>	<p>Crea dossier de artista: propósito, contenido, conceptualización e imágenes de los proyectos y formatos.</p> <p>Flexibilidad y apertura de pensamiento, capacidad de análisis ante la toma de decisiones en el ámbito de la gestión patrimonial.</p>

Museo y Patrimonio Cultural

Asignatura: Diseño de Proyectos

Grado: 5to.

Asignatura que aborda la iniciativa y el espíritu empresarial como competencia que responde a la importancia de fortalecer en el campo del arte, el pensamiento lógico, la resolución de problemas, la creatividad y el emprendimiento, bases para el desarrollo y la autorrealización con el objetivo de que el/la estudiante se inserte en el mundo laboral.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana	✓ Competencia Comunicativa	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual
	✓ Competencia Resolución de Problemas	✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
	✓ Competencia Ambiental y de la Salud		

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
<p>Empleabilidad y emprendimiento artístico-cultural</p> <p>Incorpora destrezas en el uso de las estrategias fundamentales de la gestión cultural para la creación de servicios, con actitud emprendedora,</p> <p>valoración del trabajo en equipo y la creatividad para insertarse en el mercado, en simulaciones de empleabilidad considerando el contexto inmediato, local, regional y global, que contribuyen al desarrollo de la economía individual o colectiva.</p>	<p>Conceptos: Simulaciones de empleabilidad y creación de servicios culturales de carácter comercial enfocado en el mercado nacional y global.</p> <p>Etapas de diseño de proyecto artístico-cultural. Puntos de partida: análisis del contexto, necesidades del entorno, comunidad y medioambiente. Beneficiarios e impacto. Antecedentes e Ideas preliminares.</p> <p>Elaboración de proyecto enfocado en la articulación del patrimonio cultural con la comunidad y el medio ambiente.</p>	<p>Realiza simulaciones de empleabilidad y crea producto artístico de carácter comercial enfocado en el mercado nacional y global.</p> <p>Aplica las etapas de diseño con actitud emprendedora, de proyecto individual o grupal enfocado en la comunidad y el medioambiente. Investiga antecedentes y conceptualiza ideas creativas para el desarrollo del proyecto.</p> <p>Elabora proyecto artístico-cultural enfocado en la comunidad y el medio ambiente en beneficio del desarrollo económico colectivo, aplicando todas las etapas que plantean los contenidos.</p> <p>Muestra capacidad de iniciativa y adaptabilidad y capacidad para resolver problemas y actitud colaboradora, proactiva en el trabajo en equipo.</p> <p>Demuestra actitud positiva, lealtad y honestidad.</p> <p>Muestra sensibilidad y responsabilidad hacia el entorno y la naturaleza.</p>
	<p>Procedimientos: Realización de simulaciones de empleabilidad y creación de producto artístico enfocado en el mercado nacional y global.</p> <p>Aplicación de las etapas de diseño de proyecto individual o grupal.</p> <p>Análisis del contexto, necesidades del entorno, la comunidad y el medioambiente. Investiga antecedentes y genera ideas preliminares.</p> <p>Elaboración y descripción del proyecto artístico-cultural enfocado en la comunidad y el medio ambiente.</p> <p>Fundamentación o justificación y modelo de gestión. Realización de cronograma. Presupuesto.</p>	
	<p>Actitudes y valores: Muestra capacidad de iniciativa y adaptabilidad y capacidad para resolver problemas.</p> <p>Actitud colaboradora, proactiva y valoración del trabajo en equipo.</p> <p>Muestra actitud de liderazgo y capacidad de liderar equipos.</p> <p>Responsabilidad y respeto por el trabajo propio y el de los demás.</p> <p>Demuestra actitud positiva, lealtad y honestidad, sensibilidad en la percepción del entorno y de la naturaleza.</p>	

Mallas curriculares
Mención Museo y Patrimonio Cultural
Nivel Secundario - 6to Grado

Museo y Patrimonio Cultural

Asignatura: Artes en Contexto y Cultura Visual

Grado: 6to.

Esta asignatura consiste en el análisis y la importancia del arte nacional, identidad cultural, cultura visual nacional y global que pretende desarrollar en el/la estudiante la construcción de la mirada, la valoración de la imagen, los medios audiovisuales y reconocer la función del arte en el contexto social.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
--	---	--	--

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
<p>Contextualización artístico cultural</p> <p>Cuestiona desde el ámbito del patrimonio cultural y accede a conocimientos de carácter histórico, social, psicológico, antropológico y geográfico que enriquecen el contexto cultural nutrido por la experiencia artística y los recursos técnicos y tecnológicos fundamentados en referentes estéticos de las imágenes en la historia del arte, la cultura visual y audiovisual nacional, regional y global contemporánea.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Contexto cultural dominicano: museos, galerías y salas de exposiciones nacionales.</p> <p>Arte y cultura visual.</p> <p>Identidad cultural dominicana y los medios de comunicación.</p> <p>La sociedad mediatizada: tecnologías de la mirada y sistemas de comunicación.</p> <p>Televisión e identidad: estereotipos de carácter histórico, social, psicológico, antropológico y geográfico que enriquecen el contexto cultural.</p> <p>Alfabetización visual. Saturación de lo visual.</p> <p>Expresiones artísticas del arte postmoderno: minimalismo, arte como espectáculo, mezcla de géneros y estilos, hibridación y nueva figuración.</p> <p>Arte y nuevos medios.</p> <p>La función social de la cultura.</p> <p>Procedimientos:</p> <p>Investigación y análisis de la cultura visual e identidad cultural.</p> <p>Análisis de la sociedad mediatizada: tecnologías de la mirada y sistemas de comunicación.</p> <p>Investigación de la televisión e identidad: estereotipos culturales. Televisión e identidad: estereotipos de carácter histórico, social, psicológico, antropológico y geográfico que enriquecen el contexto cultural.</p> <p>Análisis de la alfabetización visual, saturación de la imagen, los recursos técnicos y tecnológicos fundamentados en referentes estéticos de las imágenes en la historia del arte, la cultura visual y audiovisual.</p>	<p>Investiga sobre la cultura visual e identidad cultural.</p> <p>Analiza la sociedad mediatizada y comprende las tecnologías de la mirada y sistemas de comunicación.</p> <p>Critica la televisión e identidad cultural: estereotipos culturales nacionales, regionales y globales.</p> <p>Contrasta la alfabetización visual y la saturación de la imagen.</p> <p>Argumenta sobre las expresiones artísticas del arte postmoderno: minimalismo, arte como espectáculo, mezcla de géneros y estilos. La hibridación y la nueva figuración en la contemporaneidad.</p> <p>Debate sobre el arte y nuevos medios a través del cuestionamiento del papel de las artes plásticas en el contexto social.</p> <p>Relaciona las artes visuales, la cultura y la identidad dominicana desde una mirada reflexiva.</p>

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Procedimientos: Investigación de las expresiones artísticas del arte posmoderno: minimalismo, arte como espectáculo, mezcla de géneros y estilos. La hibridación y la nueva figuración.</p> <p>Análisis y cuestionamiento sobre el arte y nuevos medios desde el papel de las artes plásticas.</p> <hr/> <p>Actitudes y valores: Apreciación de los aspectos formales de las obras artísticas en las diferentes épocas.</p> <p>Valora las artes visuales, la cultura y la identidad dominicana desde una mirada reflexiva.</p> <p>Sensibilidad hacia las diferentes manifestaciones artísticas.</p> <p>Curiosidad por los procesos creativos y técnicos.</p> <p>Interés por conocer, desarrollar y participar en las actividades artísticas.</p> <p>Muestra respeto por las diferentes manifestaciones artísticas tanto nacionales como globales.</p> <p>Respeto y valora las ideas propias, las de sus compañeros y compañeras.</p>	

Museo y Patrimonio Cultural

Asignatura: Coleccionismo, Mecenazgo y Mercado del Arte

Grado: 6to.

La asignatura "Coleccionismo, Mecenazgo y Mercado del Arte" se configura en temas focalizados en el mercado de bienes artísticos y de colección, así como en la protección o patrocinio que se otorga a los artistas, a fin de permitirles desarrollar su obra en cualquiera de los ámbitos de las artes.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Contextualización Artístico-Cultural</p> <p>Analiza de manera general los elementos básicos y autores que intervienen en el ámbito del mercado del arte, el coleccionismo y el mecenazgo, así como los aspectos más específicos en torno a ferias y subastas.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Mecenazgo cultural</p> <p>Historia del mecenazgo.</p> <p>Mecenazgo cultural, patrocinio y donaciones.</p> <p>Crowdfunding, crowdsourcing y fundraising.</p> <p>Mecenazgo cultural en América Latina.</p> <p>Ley 340-19: Mecenazgo cultural de la República Dominicana.</p> <p>Mercado del arte y coleccionismo</p> <p>Los inicios del coleccionismo y el mercado de arte.</p> <p>El Renacimiento: patronos, mecenas y coleccionistas.</p> <p>El coleccionismo en el siglo XVIII y el surgimiento de los primeros museos.</p> <p>Talleres, clientela, artistas, mercado y marchantes.</p> <p>Casa de subastas, gallerías de arte, marchantes, ferias de arte y antigüedades.</p> <p>El coleccionismo en los siglos XX y XXI.</p> <p>Falsificaciones y tráfico ilícito de bienes culturales.</p> <p>Lista roja de bienes culturales de la República Dominicana</p> <p>Procedimientos:</p> <p>Manejo y uso de aplicaciones prácticas de las TIC en la gestión e investigación del mercado del arte y el coleccionismo.</p> <p>Identifica las vías para captar y generar recursos económicos para la gestión y programación de proyectos culturales con viabilidad financiera.</p> <p>Diseño y desarrollo de planes estratégicos en torno a la preservación de bienes y recursos patrimoniales.</p>	<p>Comprende cómo la evolución del mecenazgo, el coleccionismo y el mercado del arte ha transitado a lo largo de la historia de manera paralela a la de la cultura y el arte, actuando como punto de encuentro entre ambas.</p> <p>Adquiere y utiliza correctamente el vocabulario técnico y una terminología adecuada situando en contexto los elementos que caracterizan al mecenazgo cultural.</p> <p>Analiza el desarrollo del mercado de arte a partir de su relación con el coleccionismo.</p> <p>Transmite de forma contextualizada los conocimientos sobre las formas de patrocinios, donaciones o mecenazgo.</p> <p>Entiende el coleccionismo desde una perspectiva crítica de los diferentes puntos de vista historiográficos y epistemológicos.</p> <p>Capacidad de reunir e interpretar datos relevantes sobre casas de subastas y ferias de arte.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Procedimientos: Compara los distintos modelos que operan en la conceptualización, el valor y el uso de plataformas crowdfunding (micromecenazgo) para validar proyectos culturales y artísticos.</p> <p>Aplica con destreza y espíritu crítico la evaluación y gestión de publicaciones que tienen al mercado del arte como objetivo de sus análisis.</p> <p>Diseña proyectos de gestión, difusión y generación de colecciones del patrimonio cultural susceptibles de ser aplicados en ámbitos escolar o en su comunidad.</p> <p>Actitudes y valores: Desarrolla la capacidad de generar nuevas ideas teniendo en cuenta la idiosincrasia del contexto.</p> <p>Valora las características singulares del patrimonio histórico y artístico de la República Dominicana.</p> <p>Muestra interés en la preservación de las colecciones de arte.</p> <p>Interés en profundizar conocimientos acerca del mecenazgo cultural, el coleccionismo y el mercado del arte.</p> <p>Respeto y valora las ideas propias y las de sus compañeros y compañeras.</p>	<p>Valora la importancia del coleccionismo particular, así como la evolución en estos de sistemas de gestión, relación con el público, adecuación de espacios arquitectónicos a fines expositivos y estrategias de difusión.</p> <p>Reconoce la realidad nacional e internacional en materia de industria y política cultural; del mercado del arte y de las instituciones y organismos culturales.</p> <p>Valora la importancia del coleccionismo particular en la posterior configuración de los primeros museos públicos.</p> <p>Disfruta y comprende los aspectos básicos del coleccionismo.</p>

Museo y Patrimonio Cultural

Asignatura: Dibujo Técnico, Arquitectónico y Digital

Grado: 6to.

Asignatura que consiste en el conocimiento de las técnicas del dibujo técnico y arquitectónico, pretende desarrollar en el/la estudiante habilidades para la interpretación y construcción del dibujo con instrumentos de precisión o asistido por programas de computadora.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Producción artística</p> <p>Produce imágenes y objetos artísticos a partir de la conceptualización de ideas aplicando elementos formales del lenguaje plástico-visual socialmente contextualizados que en la práctica implica una experiencia lúdica, estética y metafórica, haciendo uso de técnicas y materiales diversos que en plástica potencian saberes integrales significativos, creatividad e imaginación, además del desarrollo motriz, cognitivo, afectivo y social como resultado del análisis crítico reflexivo y el reconocimiento de lo tangible y lo intangible.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Dibujo técnico, el lenguaje gráfico y su importancia. Aplicación del dibujo técnico. Instrumentos, materiales y formatos de dibujo.</p> <p>El uso de los instrumentos manuales: cartabón, escuadra, regla T y regla escala.</p> <p>Introducción al dibujo informatizado.</p> <p>Dibujo arquitectónico: conceptos fundamentales. Representación gráfica de materiales y elementos arquitectónicos. Simbología en planos arquitectónicos.</p> <p>Dibujo digital 2D. Softwares de dibujo asistido por computador y sus características. Controles básicos de software de dibujo en 2D.</p> <p>Dibujo de elementos geométricos básicos en el computador. Dibujo plano arquitectónico en el computador.</p> <p>Uso de capas y propiedades en el dibujo computarizado. Uso de librerías. Acotado de un dibujo digital. Presentación de los dibujos e impresión de planos.</p> <p>Procedimientos:</p> <p>Aplicación del dibujo técnico, el lenguaje gráfico y su importancia. Instrumentos, materiales y formatos de dibujo.</p> <p>Uso de los instrumentos manuales: cartabón, escuadra, regla T y regla escala. Presentación y rotulación en el dibujo. Acotación en el dibujo. Trazado de líneas rectas paralelas, perpendiculares y líneas curvas.</p> <p>Aplicación de programas en el dibujo informatizado.</p> <p>Aplicación del dibujo arquitectónico: los conceptos fundamentales. Representación gráfica de materiales y elementos arquitectónicos. Simbología en planos arquitectónicos y planos dimensionados.</p> <p>Dibujo digital 2D. Softwares de dibujo asistido por computador y reconocimiento de sus características. Controles básicos de software de dibujo en 2D.</p>	<p>Aplica en el dibujo técnico, el lenguaje gráfico y reconoce su importancia. Utiliza los instrumentos, materiales y formatos de dibujo de acuerdo a los procedimientos técnicos.</p> <p>Utiliza los instrumentos manuales: cartabón, escuadra, regla T y regla escala en el dibujo.</p> <p>Utiliza herramientas digitales de manera lúdica, estética y metafórica en la construcción de dibujo informatizado y se expresa haciendo uso de técnicas y materiales diversos.</p> <p>Aplica en el dibujo arquitectónico los conceptos fundamentales con creatividad e imaginación.</p> <p>Representa gráficamente y utiliza materiales y elementos arquitectónicos como resultado de un análisis crítico reflexivo.</p> <p>Interpreta la simbología en planos arquitectónicos y planos dimensionados.</p> <p>Dibuja con tecnología digital 2D con softwares de dibujo asistido por computador y reconoce y aplica sus características.</p> <p>Aplica controles básicos de software de dibujo en 2D.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Procedimientos: Dibujo de elementos geométricos básicos en el computador y dibujo del plano arquitectónico en el computador.</p> <p>Uso de capas y propiedades en el dibujo computarizado. Uso de librerías. Acotado de un dibujo digital. Presentación de los dibujos e impresión de planos.</p> <hr/> <p>Actitudes y valores: Dibujo con precisión y nitidez en los dibujos realizados.</p> <p>Apreciación de los aspectos formales de las obras artísticas en las diferentes épocas.</p> <p>Sensibilidad hacia las diferentes manifestaciones artísticas.</p> <p>Curiosidad por los procesos creativos y técnicos.</p> <p>Interés por conocer, desarrollar y participar en las actividades artísticas.</p> <p>Muestra respeto por el trabajo de arte propio y el de los demás.</p> <p>Valora las diferentes manifestaciones artísticas.</p> <p>Interés por los conceptos impartidos.</p> <p>Proactividad.</p> <p>Organización.</p> <p>Responsabilidad.</p>	<p>Dibuja elementos geométricos básicos y del plano arquitectónico en el computador.</p> <p>Estructura capas y propiedades en el dibujo computarizado. Usa librerías y acotaciones del dibujo digital.</p> <p>Aprueba los aspectos formales de las obras artísticas en las diferentes épocas y muestra sensibilidad ante las formas del entorno.</p>
<p>*Los contenidos de la asignatura que incluyen herramientas digitales, no indican un programa en específico. Dependerá del software que maneje el maestro o el que decida el centro utilizar, para dar respuesta a estos contenidos.</p>		

Museo y Patrimonio Cultural

Asignatura: Conservación Preventiva en Exposiciones Temporales o Permanentes **Grado:** 6to.

La asignatura proporciona al estudiante los fundamentos metodológicos necesarios para el diseño e implementación de planes de conservación preventiva, capacitándole para la coordinación de aquellos trabajos que impliquen la manipulación y traslado de estos bienes.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana	✓ Competencia Comunicativa	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual
	✓ Competencia Resolución de Problemas	✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
	✓ Competencia Ambiental y de la Salud		

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
<p>Producción Artística</p> <p>Adquiere habilidades y destrezas necesarias para utilizar con precisión las técnicas y los procedimientos adecuados para un correcto trabajo de conservación preventiva para la salvaguarda de los bienes culturales.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>La conservación preventiva</p> <p>Conservación y restauración: nociones teóricas sobre las bases de la conservación preventiva.</p> <p>Causas de degradación de bienes culturales:</p> <p>Factores ambientales de deterioro de bienes culturales: diez agentes de deterioros.</p> <p>Diagnóstico, gestión y planificación de la conservación preventiva</p> <p>Evaluación de riesgos y planificación en conservación preventiva.</p> <p>Planes de emergencia de colecciones. El diseño del plan de emergencia de colecciones.</p> <p>Expografía de la planificación de los estudios ambientales del espacio.</p> <p>Técnicas y procedimientos en conservación preventiva</p> <p>Medición y control de factores ambientales.</p> <p>Manipulación, embalaje y transporte de bienes culturales.</p>	<p>Comprende la terminología y léxico utilizados en la conservación preventiva.</p> <p>Clasifica los bienes culturales con los diez agentes de deterioro.</p> <p>Elabora inventarios de los bienes patrimoniales que son afectados por deterioro.</p> <p>Aplica los avances científicos y tecnológicos para la salvaguarda de los bienes culturales.</p> <p>Actúa responsablemente en la aplicación de normas de seguridad durante la evaluación de riesgos.</p> <p>Aplica con eficacia diferentes técnicas e instrumentos de medición ambiental.</p> <p>Enumera los conceptos básicos que forman parte de un plan de emergencias.</p>
	<p>Procedimientos:</p> <p>Registra los daños antrópicos, biológicos o ambientales a través de fichas de evaluación y diagnóstico.</p> <p>Diseña sistemas adecuados para las exposiciones, almacenamiento y traslado de bienes culturales.</p> <p>Maneja técnicas y procesos de intervención básica en la implementación de medidas preventivas en museos, centros culturales y en espacios expositivos temporales o permanentes.</p>	<p>Aplica directrices técnico-científicas en la realización de proyectos expositivos, incluyendo la conservación preventiva de los bienes culturales en salas.</p> <p>Cita con claridad los factores de riesgo para la salud que presentan los museos.</p>

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Procedimientos:</p> <p>Diseña planes integrales de conservación preventiva en los que se analiza el estado de conservación de las colecciones e incidencia de los agentes de deterioro.</p> <p>Organiza exposiciones culturales temáticas u otras actividades que forjen las conexiones entre y dentro de las comunidades.</p> <p>Análisis comparativo de los diez agentes de deterioro.</p> <p>Diseña e implementa un plan de emergencia.</p> <p>Actitudes y valores:</p> <p>Solidaridad al realizar trabajos en equipo.</p> <p>Desarrolla razonada y críticamente ideas y argumentos.</p> <p>Capacidad de conceptualización y desarrollo de discurso sobre propuestas museológicas y de programas expositivos.</p> <p>Comprende la responsabilidad ética y la deontología profesional del conservador de bienes culturales.</p>	<p>Diseña proyectos de prácticas de curaduría participativas y de creación conjunta para proporcionar espacios temporales o permanentes en espacios expositivos en los que las comunidades puedan dar.</p> <p>Valora el proyecto expositivo y museográfico como un trabajo multidisciplinar.</p>

Museo y Patrimonio Cultural

Asignatura: Museología

Grado: 6to.

Los contenidos de esta asignatura se orientan hacia la obtención de conocimientos básicos que puedan acercar al estudiante al ámbito del desarrollo y gestión del museo y sus contenidos. El objeto de estudio atiende cuestiones relacionadas con la organización derivadas de la producción de exposiciones, tanto en torno a colecciones permanentes como a presentaciones temporales en museos e instituciones artísticas. Se contempla el estudio y análisis de las exposiciones (tipologías, modelos, historia), abordando aspectos fundamentales que las caracterizan.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Producción Artística</p> <p>Desarrolla proyectos museográficos y expositivos, ya sean permanentes o temporales, tomando en cuenta condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Museología y la museografía: objeto, contenido, espacio y destinatario.</p> <p>Las funciones del museo: los espacios expositivos, el discurso científico/narrativo/educativo, los dispositivos museográficos, el aparato crítico.</p> <p>La organización interna de los museos: los fondos y la gestión museística.</p> <p>La arquitectura del museo desde los primeros modelos a las tendencias actuales museísticas.</p> <p>Gestión de la imagen e identidad institucional de museos.</p> <p>La exposición temporal: características y variantes.</p> <p>Aspectos relativos a la producción (selección y listados de obras, préstamos, montaje, diseño, etc.).</p> <p>El guion museográfico.</p> <p>Procedimientos:</p> <p>Elabora un plan expositivo en el que pone de manifiesto la puesta en valor de bienes culturales en base a información previamente identificada.</p> <p>Diseña estrategias promocionales y publicitarias para un producto o servicio cultural determinado.</p> <p>Construye modelos creativos/explicativos en el que muestra una aproximación conceptual y narrativa adaptada al contenido de una exposición.</p> <p>Promueve el acceso a diversas expresiones artísticas desarrollando innovadores programas culturales y artísticos.</p> <p>Propone y plantea a nivel básico los elementos necesarios para la elaboración de un plan museológico y programa expositivo.</p> <p>Desarrolla propuestas de diseño museográfico virtuales o convencionales a partir de los conocimientos teóricos y prácticos tomando en cuenta factores como el espacio, narrativa y recursos.</p>	<p>Reflexiona sobre los problemas actuales de la gestión del patrimonio histórico-artístico y cultural en museos y centros culturales.</p> <p>Adquiere conocimientos sobre los aspectos fundamentales de la museografía y la museología.</p> <p>Identifica los principales actores que intervienen en el diseño de una exposición.</p> <p>Comprende y aplica criterios específicos del diseño de exposiciones acordes con las tendencias museológicas y museográficas existentes.</p> <p>Adquiere competencias para idear una exposición temporal o permanente de acuerdo a los aspectos específicos.</p> <p>Organiza exposiciones de imágenes visuales y audiovisuales, desde un enfoque multidisciplinar, sobre expresiones de patrimonio material e inmaterial poniendo de manifiesto el uso adecuado de la museografía.</p> <p>Propicia actuaciones cívicas en las que promueve la conservación y difusión del patrimonio histórico, cultural y artístico de su comunidad.</p> <p>Persistencia ante las dificultades.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Procedimientos: Transfiere sus saberes teóricos</p> <p>a la práctica al diseñar propuestas museográficas en la que aplica la correcta elección de materiales, colores, soportes e iluminación.</p> <hr/> <p>Actitudes y valores:</p> <p>Demuestra capacidad de escucha, tolerancia y respeto en diversos contextos.</p> <p>Valora, protege y disfruta el patrimonio cultural, arquitectónico y etnográfico de su comunidad.</p> <p>Sustenta con argumentos una postura personal, integrando diversos puntos de vista.</p> <p>Flexibilidad para considerar alternativas y opiniones.</p> <p>Muestra una actitud favorable para el trabajo en equipo.</p>	

Museo y Patrimonio Cultural

Asignatura: Marketing Digital y Diseño Web

Grado: 6to.

Marketing digital es el conjunto de estrategias volcadas hacia la promoción de una marca en el internet. El diseño y desarrollo web es una de las disciplinas tecnológicas que han venido evolucionando rápidamente en esta última década y se ha convertido en una de las áreas de mayor oportunidad dentro de una industria en constante evolución y crecimiento.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
--	---	--	--

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
<p>Producción artística</p> <p>Crea productos artísticos u objetos a partir del diseño multimedia, socialmente contextualizados en el tiempo y en el espacio, como resultado de la conceptualización de ideas creativas e innovadoras y la generación de múltiples soluciones ante un desafío.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Marketing digital:</p> <p>Panorama del mundo digital.</p> <p>La evolución de la tecnología y las nuevas reglas del juego.</p> <p>Internet:</p> <p>Medios, usuarios y publicidad. - Fundamentos del marketing digital, tecnología y medición.</p> <p>La web:</p> <p>Historia y evolución de la web. - Internet en el mundo y funcionamiento de la web.</p> <p>El dominio:</p> <p>Nombres de dominio.</p> <p>Creación de una página web.</p> <p>Estructura de un blog.</p> <p>Creación de una página web con Wordpress, configuración básica, edición básica de una entrada.</p> <p>Principales herramientas y metodologías:</p> <p>Plataformas de vídeo online.</p> <p>Display advertising.</p> <p>Redes sociales.</p> <p>Origen y evolución de las redes sociales.</p> <p>Tipos de redes sociales.</p> <p>El comercio electrónico:</p> <p>Creación de una tienda online.</p> <p>Base de datos.</p> <p>Logística y distribución.</p>	<p>Evalúa el manejo del lenguaje Html y PHP, estructuras y aspectos de funcionalidad.</p> <p>Escribe código css y maneja librería de adaptabilidad como bootstrap.</p> <p>Conoce todos los términos relacionados a la web.</p> <p>Maneja los términos de marketing digital durante su proceso creativo.</p> <p>Desarrolla una estrategia de marketing en la creación de productos.</p> <p>Maneja las herramientas SEO y SEM.</p> <p>Crea una página web a partir de la búsqueda de múltiples soluciones.</p> <p>Es capaz de tratar situaciones complejas e impredecibles de forma sistemática y creativa, asumiendo riesgos.</p> <p>Desarrolla habilidades en el manejo de las nuevas tecnologías como medio para el estudio y la difusión del arte y la cultura.</p> <p>Capacidad de descubrir y promover por medio de la web nuevos valores en el arte, y su desarrollo en el mercado.</p>
	<p>Procedimientos:</p> <p>Aplicación de las herramientas de marketing digital.</p> <p>Construcción de una página web adaptable a cualquier dispositivo. Incorpora funcionalidades interactivas.</p>	<p>Continúa</p>

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Procedimientos: Elaboración de un concepto determinado y claro del tema a tratar en la creación de un sitio web.</p> <p>Identificación de las herramientas adecuadas para desarrollar una campaña de marketing.</p> <p>Documentación sobre la historia de las redes sociales.</p> <p>Investigación sobre la historia y evolución de las páginas web.</p> <p>Creación de un proyecto de identidad visual sobre una institución museográfica ficticia o real.</p> <hr/> <p>Actitudes y valores: Creatividad en la elaboración de proyectos web.</p> <p>Estratégico en la elaboración y gestión de marketing.</p>	

Museo y Patrimonio Cultural

Asignatura: Semiótica del Arte

Grado: 6to.

La asignatura fundamentos de la semiótica visual, facilita la percepción y comprensión de una cultura que está inmersa en una gran variedad de códigos visuales y en particular, en lo audiovisual. En ella se pretende que los/las estudiantes reconozcan la estructura del signo, y su empleo en la lectura de la imagen.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
--	---	--	--

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
<p>Apreciación estética</p> <p>Analiza obras, hechos artísticos, objetos y el entorno que le rodea, manifestando sensibilidad y reconocimiento de los diversos lenguajes artísticos, con sentido de pertenencia cultural, juicio estético y la construcción y desconstrucción de los elementos que conforman la cultura visual y audiovisual, situándola en su contexto, desde una mirada crítica.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Elementos de la comunicación. Importancia del contexto. Función individual y social de la comunicación. Importancia del arte para el ser humano. Lenguaje y semiología. Diferencias. Función del rito y la religiosidad. Función del color, su utilización como símbolo, la luz, las señales, los contextos, la voz. Cultura e identidad en la comunicación visual. Tipos de signos. Significado, denotativo y connotativo.</p> <p>Procedimientos:</p> <p>Investigación de los elementos de la comunicación y el contexto. Exposición sobre la función individual y social de la comunicación dentro de su entorno. Comenta sobre la importancia del arte para el ser humano. ¿Qué lo motiva a crear? Investigación sobre lenguaje y semiología para diferencias y similitudes. Investigación acerca del rito y la religiosidad, establece diferencias. Investigación sobre la simbología del color y su uso en la plástica. Visionado de películas seleccionadas donde el color juegue un papel importante. Valorización de la cultura e identidad como elementos fundamentales en sus producciones audiovisuales. Investigación de los tipos de signos para entender aspectos del imaginario popular. Identificación del significado de lo denotativo y connotativo al utilizar imágenes.</p>	<p>Explica los elementos de la comunicación desde su cultura visual.</p> <p>Analiza obras y hechos artísticos y culturales, manifestando sensibilidad y reconocimiento de los elementos que les caracterizan.</p> <p>Evalúa la función de la comunicación.</p> <p>Debate sobre arte manifestando sensibilidad y reconocimiento de los elementos formales del lenguaje visual.</p> <p>Deconstruye el lenguaje y semiótica audiovisual.</p> <p>Relaciona el rito y cómo se relaciona con la religiosidad.</p> <p>Representa elementos de la cultura e identidad en un proyecto audiovisual generando disfrute, aceptación, rechazo o apropiación.</p> <p>Identifica los tipos de signos en las artes visuales y utiliza lo denotativo y connotativo en un proyecto.</p>

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Actitudes y valores:</p> <p>Curiosidad por los procesos creativos y técnicos.</p> <p>Interés por conocer, desarrollar y participar en las actividades artísticas.</p> <p>Muestra respeto por las diferentes manifestaciones artísticas.</p> <p>Respeto y valora las ideas propias, las de sus compañeros y compañeras.</p>	

Museo y Patrimonio Cultural

Asignatura: Pasantía

Grado: 6to.

Asignatura en la que se abordan técnicas y herramientas laborales y profesionales, que pretende desarrollar en el/la estudiante destrezas y habilidades que le permitan insertarse en el mercado laboral, artístico y cultural, y acceder a mecanismos y servicios que le ayuden continuar con sus estudios culturales y artísticos.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Profesionalización en las artes</p> <p>Participa en actividades profesionales culturales y artísticas relacionadas con el proyecto curricular del área, especialidad o disciplina que esté cursando como una manera de complementar y potenciar el aprendizaje adquirido para vivenciar su desempeño, en simulaciones de empleabilidad y en experiencias, considerando el contexto inmediato, local, regional y global, que contribuyen al desarrollo de la economía individual o colectiva.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Pasantía: conceptualización, tipos y características.</p> <p>Protocolo de pasantía.</p> <p>Informe de pasantía: redacción.</p> <p>Dossier: propósito, contenido, conceptualización e imágenes de los proyectos y formatos.</p> <p>Continuidad de los estudios: oportunidades, procedimientos y requisitos (becas, pasantías, fondos, concursos nacionales e internacionales).</p> <p>Audiciones: como prepararlas, repertorio.</p> <p>Currículum vitae: tipos, estructuras, elaboración.</p> <p>Entrevistas de trabajo. Tipos y modalidades. Técnicas de las respuestas.</p> <p>Procedimientos:</p> <p>Análisis de la pasantía, sus tipos y características de estas.</p> <p>Realización de las pasantías con el protocolo establecido.</p> <p>Comprensión de la aplicación y redacción de un informe de pasantía.</p> <p>Elaboración de su dossier artístico tomando en cuenta su propósito y características.</p> <p>Descripción de los procedimientos y requisitos de para aplicar a becas, pasantías, fondos, concursos nacionales e internacionales.</p> <p>Identificación de repertorio musical ideal para realizar audiciones.</p> <p>Elaboración de su currículum vitae tomando en cuenta su propósito y características a partir del reconocimiento de su Importancia.</p> <p>Participación en simulaciones de entrevistas de trabajo mostrando dominio de las técnicas de las respuestas.</p>	<p>Analiza de forma crítica y reflexiva las experiencias de la pasantía en el campo laboral.</p> <p>Conceptualiza y realiza su pasantía siguiendo los protocolos establecidos.</p> <p>Elabora su dossier tomando en cuenta su propósito y características.</p> <p>Describe los procedimientos y requisitos para aplicar a becas, pasantías, fondos, concursos nacionales e internacionales.</p> <p>Enlista repertorio musical ideal para realizar audiciones.</p> <p>Elabora su currículum vitae tomando en cuenta su propósito y características a partir del reconocimiento de su importancia.</p> <p>Participa en simulaciones de entrevistas de trabajo mostrando dominio de las técnicas de las respuestas.</p> <p>Adapta servicios de apoyo a start-ups “puesta en marcha”, al desarrollo y a la innovación a las necesidades de las PYMES y emprendedores y profesionales creativos.</p> <p>Resume las experiencias en el campo laboral de forma oral o escrita mostrando valoración del mismo.</p>	

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Procedimientos:</p> <p>Participa en diseño de iniciativas locales que ofrezcan innovación, apoyo a la creación de empresas desarrollo de PYMES, emprendedores y profesionales creativos.</p> <p>Resumen de las experiencias en el campo laboral de forma oral o escrita mostrando valoración del mismo.</p> <hr/> <p>Actitudes y valores:</p> <p>Muestra compromiso en las pasantías y con el trabajo realizado.</p> <p>Manifiesta proactividad en el ejercicio de sus prácticas.</p> <p>Aprecia sus experiencias en el campo laboral.</p> <p>Muestra una conducta ética correcta en el ejercicio de sus prácticas.</p>	

Museo y Patrimonio Cultural

Asignatura: Gestión del Patrimonio Cultural, Turismo y Comunidad

Grado: 6to.

La asignatura aborda aspectos teóricos y prácticos en el diseño y desarrollo de proyectos aplicados a la gestión del patrimonio cultural y artístico desde un enfoque de aproximación conforme al sector competencial del área, mención o disciplina. Se enfoca en conceptos, estructuras simbólicas de acción y materialización de prácticas comunitarias, organizacionales e institucionales. La asignatura promueve el ejercicio reflexivo de la gestión cultural a través del estudio e investigación de experiencia concreta en la República Dominicana y el exterior.

Competencia(s) fundamental(es):	✓ Competencia Ética y Ciudadana ✓ Competencia Resolución de Problemas ✓ Competencia Ambiental y de la Salud	✓ Competencia Comunicativa ✓ Competencia Científica y Tecnológica	✓ Competencia Desarrollo Personal y Espiritual ✓ Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro	
<p>Empleabilidad y emprendimiento artístico-cultural</p> <p>Aprende prácticas para gestionar proyectos que promuevan el desarrollo cultural y social a partir de la aplicación, con pensamiento crítico y creativo, de los principios teóricos y metodológicos que fundamentan la gestión cultural.</p>	<p>Conceptos:</p> <p>Gestión cultural y animación sociocultural.</p> <p>Turismo patrimonial.</p> <p>Fundamentos del emprendimiento cultural y artístico.</p> <p>La cultura como producto exportable.</p> <p>Identidad cultural y desarrollo.</p> <p>Análisis y diseño de instituciones culturales.</p> <p>Centros culturales, programación y cooperación.</p> <p>Artes visuales, multimedia y TIC aplicadas a la gestión y uso del patrimonio.</p> <p>Vida cotidiana: derechos humanos y derechos culturales.</p> <p>Patrocinio y mecenazgo de organizaciones y proyectos culturales.</p> <p>Procedimientos:</p> <p>Capacidad para llevar a cabo investigaciones de carácter teórico o empírico plasmando sus resultados en la formulación y ejecución de proyectos artísticos aplicando vocabulario técnico Específico.</p> <p>Comprensión e integración de información procedente de diversas fuentes para diseñar un proyecto multidisciplinar de gestión del bien artístico.</p> <p>Diseña procedimientos metodológicos a partir del análisis de conceptos, tendencias y retos y los aplica a la creación de una organización cultural.</p> <p>Genera propuestas culturales y artísticas para conectar y crear conjuntamente con las comunidades a través de exposiciones y presentaciones y, a la vez, ser inclusivos con todo tipo de visitantes, incluidas las personas con discapacidad.</p> <p>Investiga sobre las tendencias del desarrollo local, los cambios en la población y las preferencias turísticas y diseña planes de difusión del arte y el patrimonio cultural de su comunidad.</p>	<p>Sustenta conceptualmente con argumentos sus proyectos y trabajos en el campo de la gestión cultural.</p> <p>Capacidad para diseñar, gestionar y evaluar pequeños proyectos de gestión cultural en espacios rurales y urbanos.</p> <p>Es capaz de analizar los elementos que permiten comprender e incidir en el diseño de políticas culturales locales, nacionales e internacionales.</p> <p>Impulsa la oferta de servicio basado en el patrimonio cultural y artístico, asociado a sitios web y su difusión en el sector turístico.</p> <p>Establece acuerdos con sus compañeros relacionados con los datos obtenidos para resolver una situación.</p> <p>Participa en el desarrollo de programas conjuntos con otras organizaciones o gestores culturales independientes para satisfacer necesidades de grupos de población específicos (personas sin hogar, personas mayores y otros grupos marginados).</p> <p>Diseña propuestas en la que promueve la innovación y creación y desarrollo de pequeñas empresas hacia el fomento del emprendimiento creativo en la comunidad local.</p>	

Continúa

Continuación

Competencias Laborales Profesionales	Contenidos	Indicadores de Logro
	<p>Procedimientos:</p> <p>Elaboración de: cronogramas, inventarios y relaciones de infraestructuras de espacios y programación relacionadas con la producción y gestión de bienes y servicios culturales.</p> <p>Aplicación y análisis de diferentes métodos, recursos y técnicas de difusión que puedan contribuir al desarrollo sostenible local y regional orientados al turismo cultural.</p> <hr/> <p>Actitudes y valores:</p> <p>Adquiere y desarrolla habilidades personales que le permitan confrontar con mayor seguridad nuevos retos.</p> <p>Mantiene una actitud positiva hacia el cambio y la innovación, afrontando los problemas con tenacidad y eficacia.</p> <p>Valora el potencial transformador de la cultura en el plano cotidiano.</p> <p>Desarrolla una visión estratégica de los retos y oportunidades del turismo cultural de acuerdo al contexto.</p>	<p>Valora los activos y el patrimonio comunitarios de los entornos rurales.</p> <p>Cuida las relaciones interpersonales y valora las ideas de los demás.</p>

X. BIBLIOGRAFÍA

Mención Artes Plásticas

AA.VV. (1991). Enciclopedia del Arte Garzanti. Barcelona.

ÁLVARO, I., BORRÁS, G. y ESTEBAN, J.F., (1980). Introducción general al arte. Madrid, Istmo.

BETTY EDWARDS.(2000) Nuevo Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro.

CALVON SERALLER FRANCISCO (2005). Los géneros de la pintura. Taurus, Madrid.

DDAA (2004). La Gran Enciclopedia en Català: Volum X. Barcelona: Edicions 62.

DDAA (2004). La Gran Enciclopedia en Català: Volum. XVI. Barcelona: Edicions 62.

EISNER E. What Education Can Learn from the Arts? *Art Education* [serial online]. March 2009; 62(1):6-9. Available from: Art Source, Ipswich, MA. Accessed June 16, 2015.

El gran libro del dibujo. España, Editorial Parramón.

GOMBRICH, E.H. (2008), La historia del arte. London, Phaidon.

PARRAMÓN J.. 2009. Teoría y práctica del color, Madrid, Colección Parramón.

PARRAMÓN, J. 2012. Cuadernos del artista. Bodegón al acrílico. España, editorial Parramón.

PETER GRAY, Aprender a dibujar, (2008) Guía práctica de dibujo para principiantes y avanzados. España.

Secretaría de Estado de Educación. (1994). Fundamentos del Currículo, Tomo I. Santo Domingo, República Dominicana: Editora Taller. Serie Innova 2000.

Mención Cine y Fotografía

Beardsley M. y HOSPERS J. (2007). *Estética, historia y fundamentos*. Editorial Cátedra. España.

Bestard Luciano M. (2011). *Realización Audiovisual*, Editorial UOC.

Bordwell D. y Thompson K. (1993). *Arte cinematográfico*.

Bruce B. (2008). *Narrativa Visual: Creación de Estructuras Visuales para Cine, Video y Medios Digitales*.

Ríos Moyano S. & Escalera Pérez R. (2014) *El arte en el cine y su uso como ampliación del conocimiento del hecho artístico*. Universidad de Málaga, srios@uma.es. drescalera@uma.es. 2014.

Mención Multimedia

Bestard M. (2011). *Realización Audiovisual*. Editorial UOC.

Cavsi.com. (SF). ¿Qué es Multimedia? Recuperado de: <http://www.cavsi.com/preguntasrespuestas/que-es-multimedia/>

Di Bella, D. (2013). *Diseñar y Comunicar en Entornos Digitales*. Actualización de Contenidos del Área Multimedia en Diseño y Comunicación. *Revista Reflexión Académica en Diseño y Comunicación*, vol. 20, pp. 113-122. Recuperado de:

Gray P. (2008). *Aprender a dibujar: Guía práctica de dibujo para principiantes y avanzados*. España.

https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/429_libro.pdf

Magallón R. R., (2008). La Historia Multimedia: La transformación evenemencial. *Revista Historia Actual*, N° 17, pp. 169-174. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3065923.pdf>

Morales E. (2009). ¿Qué es la Multimedia? (Informática e Internet).

Recuperado de: <http://infotic-eml.blogspot.com/2009/02/que-es-multimedia.html>

Mención Museo y Patrimonio Cultural

Álvarez Tejedor, Antonio. (2015). Los bienes del patrimonio cultural como objeto de estudio o como experiencia vivida. Universidad Complutense de Madrid, Servicio de Publicaciones.

BOP Consulting., & British Council. (2010). *Guía práctica para mapear las industrias creativas*. London: British Council.

Boylan, P. J., Woolard, V., & Consejo Internacional de Museos, coord. (2007). *Cómo administrar un museo: Manual del instructor*. París: Unesco.

Buitrago, R. F., Duque, M. I., & Inter-American Development Bank. (2013). *La economía naranja: Una oportunidad infinita*.

Díaz, A. C. (2017). *La gestión de las galerías de arte*. Disponible en: www.aecid.es/Centro.../La%20gestión%20de%20las%20galerías%20de%20arte.pdf

Directrices Prácticas para la aplicación de la Convención del Patrimonio Mundial [en línea]. UNESCO, 2013. 167 p. Disponible en: <http://whc.unesco.org/archive/opguide08-es.pdf>

Directrices operativas para la aplicación de la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial [en línea]. UNESCO, 2012. Disponible en: <http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?lg=es&pg=00026>

Guichen, G. . (2013). Reorganizar un depósito no es tarea fácil. (Patrimonio Cultural de España.) S.l.: s.n..

Gutiérrez, U. A. (2012). Manual práctico de museos. Gijón: Ediciones Trea.

Millet, B. I. (2007). Repensando la conservación: Las nuevas tecnologías aplicadas a la conservación preventiva. S.l.: s.n.

Manual Atalaya de Apoyo a la Gestión Cultural (2014) Disponible en: <http://atalayagestioncultural.es/>

Sosnowski, S., Patiño, R., Fondo Nacional de las Artes (Argentina), University of Maryland (College Park, Md.), & Seminario Internacional sobre Economía de la Cultura: Mecenazgo. (1999). Economía de la cultura: Mecenazgo. Buenos Aires, Argentina: Fondo Nacional de las Artes.

Tortosa, V., & Digitalia (Firm). (2009). Mercado y consumo de ideas: De industria a negocio cultural. Madrid: Editorial Biblioteca Nueva.



REPÚBLICA
DOMINICANA

MINISTERIO DE
Educación

    @educacionrdo