



CARACTERIZACIÓN DE LA FAMILIA PROFESIONAL ARTES

La caracterización de la Familia Profesional Artes corresponde a la identificación y delimitación de un conjunto de actividades laborales que comparten conocimientos, habilidades y competencias comunes, organizadas conforme a los diferentes niveles de formación profesional. En este marco, la Familia Artes agrupa procesos, funciones y ocupaciones vinculadas con la creación, interpretación, gestión y difusión de expresiones artísticas en sus diversas manifestaciones.

1. Introducción

El Arte es fundamental para el desarrollo cultural, social y económico de los territorios. Las disciplinas que la conforman contribuyen a fortalecer la identidad local, fomentar la participación comunitaria y promover la diversidad cultural a través de la producción y gestión artística. Este campo genera oportunidades de empleo, emprendimiento y dinamización de la economía creativa, así como espacios para la educación y formación en arte y cultura. En un mundo globalizado, el arte se posiciona como una herramienta clave para la inclusión social y el desarrollo sostenible de las comunidades.

2. Definición

El Bachillerato Técnico en la Familia Profesional Artes tiene como finalidad desarrollar competencias en el estudiantado para desempeñarse eficazmente en actividades relacionadas con la creación, interpretación y gestión cultural en las áreas de música, artes plásticas y artes escénicas. Responde a las demandas del sector cultural y creativo, así como al potencial territorial y las identidades locales.

En ese marco, la Familia Profesional Artes tiene como principales campos de estudio y trabajo aquellos vinculados con la formación artística técnica y la gestión cultural. Se centra en la expresión creativa, expresión artística, el desarrollo de habilidades técnicas y la organización de actividades culturales y artísticas. El sector cultural considera, por un lado, el fortalecimiento de las identidades y la participación comunitaria en procesos creativos; y por otro, la generación de valor económico y social mediante el arte, la educación y la economía creativa que dinamizan la vida cultural de los territorios.

3. Clasificador Industrial Internacional Uniforme - CIIU

En el Clasificador Industrial Internacional Uniforme CIIU, las variables de interés se expresan en términos de actividades económicas que permitirán relacionarse con el campo amplio, campo específico y campo detallado de la formación técnica a nivel medio, para vincularse con las carreras de tercer nivel, y posteriormente desempeñarse en el ámbito laboral.

Las actividades relacionadas con las artes y la cultura se clasifican bajo la sección **R: Artes, entretenimiento y recreación** del INEC.

Esta familia profesional está vinculada con las siguientes actividades económicas, conforme a la clasificación CIIU 4.0 (junio 2012).



Esta familia profesional está vinculada con las siguientes actividades económicas, conforme a la clasificación CIIU 4.0 (junio de 2012)."

Actividades codificadas en el CIIU

Área	Código CIIU	Descripción
Artes y entretenimiento	9000	Actividades creativas, artísticas y de entretenimiento en general.
Artes escénicas	9001	Actividades de teatro, música y otras artes escénicas.
Apoyo a las artes escénicas	9002	Servicios de apoyo técnico, logístico y operativo a las artes escénicas.
Artes visuales	9003	Creación artística individual, como pintura, escultura, ilustración, etc.
Educación artística	8542	Enseñanza cultural: música, danza, teatro y artes plásticas.
Producción cultural	7490	Otras actividades profesionales, científicas y técnicas N.C.P. vinculadas a la producción cultural y artística independiente.
Gestión de eventos	8230	Organización de convenciones y ferias comerciales, incluyendo eventos culturales y artísticos.

En este sentido, es necesario preparar al bachiller con competencias genéricas para la familia Artes en el primer y segundo año.

Dado el enfoque de los módulos impartidos en estos niveles, el estudiante puede construir una opinión más informada y tomar decisiones en mejores condiciones y continuar con la trayectoria estudiantil, inserción laboral y/o emprendimiento.



Nota: Los y las estudiantes de la Familia en Artes, no podrán transitar entre figuras profesionales dentro de la familia por las particularidades técnicas que tiene cada una de ellas.

Dentro de la Familia profesional Artes, se han considerado las siguientes figuras profesionales:

- Música y Gestión Cultural,
- Artes Plásticas y Gestión Cultural, y;
- Artes Escénicas y Gestión Cultural.

4. Unidades de Competencia de la Familia Profesional “Artes”

La construcción de las unidades de competencias genéricas para la familia profesional de Artes en el primer y segundo año responde a la necesidad de asegurar una formación integral y progresiva en el estudiantado. Estas unidades permiten consolidar las bases conceptuales, procedimentales y actitudinales que servirán de soporte para el desarrollo de competencias más especializadas en las distintas figuras profesionales.

A continuación, se desarrollan las unidades de competencia con sus componentes:



UNIDAD DE COMPETENCIA (UC)	
UC1: Gestionar actividades, espacios y proyectos culturales desde un enfoque participativo, territorial e inclusivo, promoviendo el acceso, la diversidad y la sostenibilidad de la producción artística en la comunidad local.	
Elementos de competencia (EC)	Criterios de desempeño (CD)
EC1: Describir los principios y fundamentos de la gestión cultural comunitaria	CD1.1: Diferencia con claridad los conceptos básicos de gestión cultural, desarrollo local y participación ciudadana destacando su interrelación en contextos comunitarios. CD1.2: Analiza el rol del gestor cultural en relación con la comunidad y su identidad cultural CD1.3: Establece relaciones entre la gestión cultural comunitaria y la promoción de los derechos culturales, enfatizando el acceso equitativo a la cultura y la diversidad cultural.
EC2: Diseñar propuestas de actividades culturales en contextos educativos o comunitarios.	CD2.1: Elabora propuestas culturales que responden a necesidades, intereses o identidades locales. CD2.2: Define con claridad los objetivos logísticos identifica al, público destinatarios y selecciona los recursos necesarios para el diseño de actividades culturales. CD2.3: Utiliza herramientas básicas de planificación (cronogramas, presupuestos, mapas de actores) para organizar actividades culturales.
EC3: Participar en la ejecución y evaluación de eventos y proyectos culturales.	CD3.1: Colabora activamente en la preparación logística de actividades artísticas o culturales. CD3.2: Evalúa el impacto y participación de las actividades realizadas mediante herramientas simples (encuestas, registro de asistencia, observación). CD3.3: Propone mejoras o nuevas ideas para futuros proyectos culturales a partir de la experiencia vivida.
Condiciones de ejecución de la Unidad de Competencia:	
Espacios e instalaciones:	<ul style="list-style-type: none">Entorno de aprendizaje (aula, auditorios, taller, salón de usos múltiples, laboratorio informático)
Insumos y recursos:	<ul style="list-style-type: none">Computador con acceso a InternetProyectorPizarras y material gráficoSoftware, hardware y medios digitales para crear arte
Información utilizada:	<ul style="list-style-type: none">Ley Orgánica de CulturaPlan Nacional de Cultura



	<ul style="list-style-type: none">• Manuales de Gestión Cultural Comunitaria• Agendas culturales locales• Catálogos de proyectos culturales y buenas prácticas• Código de Ingenios – COESC+i
--	---

UNIDAD DE COMPETENCIA (UC)

UC2: Analizar manifestaciones artísticas de diversas épocas, culturas y estilos para comprender su contexto histórico, su significado simbólico y su aporte al patrimonio cultural.

Elementos de competencia (EC)	Criterios de desempeño (CD)
EC1: Describir los principales períodos, movimientos y estilos artísticos a lo largo de la historia relacionándolos con su contexto cultural y simbólico.	CD1.1: Analiza las características formales y simbólicas de obras representativas de cada período. CD1.2: Ordena cronológicamente los principales movimientos artísticos dentro de la historia universal, regional y local, reconociendo sus aportes al patrimonio cultural. CD1.3: Compara estilos y técnicas utilizadas en las artes plásticas, escénicas y musicales identificando sus particularidades en distintas épocas y culturas.
EC2: Diferenciar obras de arte considerando su contexto social, político, religioso o cultural.	CD2.1: Analiza obras de arte de distintas épocas y culturas, interpretando elementos que reflejan su contexto social, político, religioso y cultural. CD2.2: Establece comparaciones entre obras artísticas, identificando como los diferentes contextos históricos y culturales influyen en sus estilos, símbolos y significados. CD2.3: Expone como las manifestaciones artísticas representan valores, creencias o problemáticas de su tiempo, reconociendo su aporte al patrimonio cultural.
EC3: Valorar el patrimonio artístico y cultural como expresión de identidad y diversidad.	CD3.1: Diferencia el patrimonio artístico y cultural como expresión de identidad y diversidad. CD3.2: Reflexiona sobre el aporte de diferentes culturas al desarrollo del arte. CD3.3: Promueve el respeto y cuidado del patrimonio artístico en contextos escolares y comunitarios.
Condiciones de ejecución de la Unidad de Competencia:	
Espacios e instalaciones:	<ul style="list-style-type: none">• Entorno de aprendizaje (aula, auditorios, taller, salón de usos múltiples, laboratorio informático)• Visitas de campo (museo local o galería)
Insumos y recursos:	<ul style="list-style-type: none">• Computador con acceso a Internet



	<ul style="list-style-type: none">• Proyector, Pizarras y material gráfico• Libros de historia del arte• Repositorios digitales de arte (Google Arts & Culture, museos virtuales)
Información utilizada:	<ul style="list-style-type: none">• Historia del Arte Universal, Latinoamericano y Ecuatoriano• Manuales de análisis artístico• Recursos del Instituto Nacional de Patrimonio Cultural• Constitución del Ecuador – artículos sobre cultura y patrimonio• Catálogos de obras de museos nacionales e internacionales• Código de Ingenios – COESC+i

UNIDAD DE COMPETENCIA (UC)	
UC3: Aplicar herramientas digitales para la creación, edición, documentación y difusión de proyectos artísticos, considerando principios técnicos, éticos y comunicacionales.	
Elementos de competencia (EC)	Criterios de desempeño (CD)
EC1: Utilizar software y aplicaciones básicas para la producción artística.	CD1.1: Maneja programas de edición gráfica, sonora o audiovisual para la creación de contenido artístico. CD1.2: Aplica herramientas digitales para desarrollar piezas visuales, musicales o escénicas. CD1.3: Respeta los derechos de autor y la propiedad intelectual en el uso de recursos digitales.
EC2: Documentar procesos y productos artísticos mediante medios digitales.	CD2.1: Registra actividades artísticas en formatos digitales como fotografía, video o audio. CD2.2: Organiza archivos y materiales digitales para su conservación y consulta futura. CD2.3: Elabora materiales de presentación como portafolios digitales, afiches o clips de difusión.
EC3: Difundir proyectos artísticos a través de plataformas digitales y redes sociales.	CD3.1: Utiliza herramientas de diseño y publicación para compartir contenido artístico en entornos digitales. CD3.2: Gestiona cuentas o perfiles en redes sociales con criterios de comunicación cultural. CD3.3: Evalúa el alcance y la interacción del público con los contenidos difundidos.
Condiciones de ejecución de la Unidad de Competencia:	



REPÚBLICA
DEL ECUADOR

Ministerio de Educación, Deporte y Cultura

Espacios e instalaciones:	<ul style="list-style-type: none">Entorno de aprendizaje (aula, laboratorio informático, aula de grabación o estudio básico de audio/video)
Insumos y recursos:	<ul style="list-style-type: none">Computador con acceso a Internet Software de edición (Audacity, Finale, Pro tools, Canva, GIMP, Shotcut, u otros).ProyectorPizarra
Información utilizada:	<ul style="list-style-type: none">Manuales de herramientas digitales libresGuías de producción y edición multimediaNormativa sobre propiedad intelectual y licencias Creative CommonsBuenas prácticas de comunicación cultural digitalRecursos educativos abiertos del Ministerio de Educación y Cultura DigitalCódigo de Ingenios – COESC+i



e. Relación de las Unidades de competencia de la familia Artes y módulos genéricos

Tabla 1. Relación Unidades de competencia – módulo genérico

No.	Unidad de Competencia	Módulo genérico
1	Gestionar actividades, espacios y proyectos culturales desde un enfoque participativo, territorial e inclusivo, promoviendo el acceso, la diversidad y la sostenibilidad de la producción artística en la comunidad.	Gestión Cultural
2	Analizar manifestaciones artísticas de diversas épocas, culturas y estilos para comprender su contexto histórico, su significado simbólico y su aporte al patrimonio cultural.	Historia del Arte
3	Aplicar herramientas digitales para la creación, edición, documentación y difusión de proyectos artísticos, considerando principios técnicos, éticos y comunicacionales.	Herramientas Digitales