

## 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
 <b>Artes y entretenimiento</b>	9000	Actividades creativas, artísticas y de entretenimiento en general.
 <b>Artes escénicas</b>	9001	Actividades de teatro, música y otras artes escénicas.
 <b>Apoyo a las artes escénicas</b>	9002	Servicios de apoyo técnico, logístico y operativo a las artes escénicas.
 <b>Artes visuales</b>	9003	Creación artística individual, como pintura, escultura, ilustración, etc.
 <b>Educación artística</b>	8542	Enseñanza cultural: música, danza, teatro y artes plásticas.
 <b>Producción cultural</b>	7490	Otras actividades profesionales, científicas y técnicas N.C.P. vinculadas a la producción cultural y artística independiente.
 <b>Gestión de eventos</b>	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)	
<b>UC1:</b> 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)
<b>EC1:</b> Describir los principios y fundamentos de la gestión cultural comunitaria	<b>CD1.1:</b> Diferencia con claridad los conceptos básicos de gestión cultural, desarrollo local y participación ciudadana destacando su interrelación en contextos comunitarios.
	<b>CD1.2:</b> Analiza el rol del gestor cultural en relación con la comunidad y su identidad cultural
	<b>CD1.3:</b> 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.
<b>EC2:</b> Diseñar propuestas de actividades culturales en contextos educativos o comunitarios.	<b>CD2.1:</b> Elabora propuestas culturales que responden a necesidades, intereses o identidades locales.
	<b>CD2.2:</b> Define con claridad los objetivos logísticos identifica al, público destinatarios y selecciona los recursos necesarios para el diseño de actividades culturales.
	<b>CD2.3:</b> Utiliza herramientas básicas de planificación (cronogramas, presupuestos, mapas de actores) para organizar actividades culturales.
<b>EC3:</b> Participar en la ejecución y evaluación de eventos y proyectos culturales.	<b>CD3.1:</b> Colabora activamente en la preparación logística de actividades artísticas o culturales.
	<b>CD3.2:</b> Evalúa el impacto y participación de las actividades realizadas mediante herramientas simples (encuestas, registro de asistencia, observación).
	<b>CD3.3:</b> Propone mejoras o nuevas ideas para futuros proyectos culturales a partir de la experiencia vivida.
<b>Condiciones de ejecución de la Unidad de Competencia:</b>	
<b>Espacios e instalaciones:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entorno de aprendizaje (aula, auditorios, taller, salón de usos múltiples, laboratorio informático)</li> </ul>
<b>Insumos y recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computador con acceso a Internet</li> <li>• Proyector</li> <li>• Pizarras y material gráfico</li> <li>• Software, hardware y medios digitales para crear arte</li> </ul>
<b>Información utilizada:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ley Orgánica de Cultura</li> <li>• Plan Nacional de Cultura</li> </ul>

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

UNIDAD DE COMPETENCIA (UC)	
<b>UC2:</b> 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)
<b>EC1:</b> Describir los principales períodos, movimientos y estilos artísticos a lo largo de la historia relacionándolos con su contexto cultural y simbólico.	<b>CD1.1:</b> Analiza las características formales y simbólicas de obras representativas de cada período.
	<b>CD1.2:</b> Ordena cronológicamente los principales movimientos artísticos dentro de la historia universal, regional y local, reconociendo sus aportes al patrimonio cultural.
	<b>CD1.3:</b> Compara estilos y técnicas utilizadas en las artes plásticas, escénicas y musicales identificando sus particularidades en distintas épocas y culturas.
<b>EC2:</b> Diferenciar obras de arte considerando su contexto social, político, religioso o cultural.	<b>CD2.1:</b> Analiza obras de arte de distintas épocas y culturas, interpretando elementos que reflejan su contexto social, político, religioso y cultural.
	<b>CD2.2:</b> Establece comparaciones entre obras artísticas, identificando como los diferentes contextos históricos y culturales influyen en sus estilos, símbolos y significados.
	<b>CD2.3:</b> Expone como las manifestaciones artísticas representan valores, creencias o problemáticas de su tiempo, reconociendo su aporte al patrimonio cultural.
<b>EC3:</b> Valorar el patrimonio artístico y cultural como expresión de identidad y diversidad.	<b>CD3.1:</b> Diferencia el patrimonio artístico y cultural como expresión de identidad y diversidad.
	<b>CD3.2:</b> Reflexiona sobre el aporte de diferentes culturas al desarrollo del arte.
	<b>CD3.3:</b> Promueve el respeto y cuidado del patrimonio artístico en contextos escolares y comunitarios.
<b>Condiciones de ejecución de la Unidad de Competencia:</b>	
<b>Espacios e instalaciones:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entorno de aprendizaje (aula, auditorios, taller, salón de usos múltiples, laboratorio informático)</li> <li>• Visitas de campo (museo local o galería)</li> </ul>
<b>Insumos y recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computador con acceso a Internet</li> </ul>

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

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

<b>Espacios e instalaciones:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Entorno de aprendizaje (aula, laboratorio informático, aula de grabación o estudio básico de audio/video)</li></ul>
<b>Insumos y recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Computador con acceso a Internet Software de edición (Audacity, Finale, Pro tools, Canva, GIMP, Shotcut, u otros).</li><li>• Proyector</li><li>• Pizarra</li></ul>
<b>Información utilizada:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Manuales de herramientas digitales libres</li><li>• Guías de producción y edición multimedia</li><li>• Normativa sobre propiedad intelectual y licencias Creative Commons</li><li>• Buenas prácticas de comunicación cultural digital</li><li>• Recursos educativos abiertos del Ministerio de Educación y Cultura Digital</li><li>• Código de Ingenios – COESC+i</li></ul>

**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