



CURRÍCULO DE LA FIGURA PROFESIONAL “ARTES PLÁSTICAS Y GESTIÓN CULTURAL”

1. OBJETIVO GENERAL

Fortalecer los contenidos de pintura, cerámica, arte gráfico y escultura, mediante el desarrollo de competencias específicas del Currículo Nacional. Esta propuesta une la enseñanza de artes plásticas con la gestión cultural, formando estudiantes críticos, creativos y comprometidos con su entorno. El objetivo es lograr un perfil de egreso integral, que responda a las demandas educativas y culturales actuales, y que capacite a los estudiantes para gestionar proyectos culturales, valorar la diversidad artística y participar activamente en su comunidad.

2. PLAN DE ESTUDIOS

Total periodos pedagógicos tronco común		1ro	2do	3ro
Módulos genéricos de la Familia Profesional	Gestión Cultural	19	19	19
	Herramientas Digitales	2	2	
	Historia del arte	2	2	
Módulos Especialización	Escultura	3	3	5
	Pintura	3	3	5
	Cerámica	3	3	5
	Arte Gráfico	3	3	5
Módulo Práctico / Experimental		3	3	1
Total, periodos pedagógicos de formación técnica		21	21	21

3. MÓDULOS GENÉRICOS

Durante el primer y segundo año, el estudiante cursa módulos que desarrolla competencias genéricas propias de la familia de las Artes. Estos módulos fortalecen habilidades clave para el trabajo en contextos culturales y artísticos, y brindan herramientas para tomar decisiones fundamentadas y comprender mejor su entorno profesional.

Los módulos genéricos son los siguientes:

- Gestión cultural
- Herramientas digitales
- Historia del arte



Módulo Genérico Nro.1				
Nombre del módulo	Gestión Cultural			
Nivel:	1ro y 2do			
Duración:	120 periodos pedagógicos			
Unidad de competencia asociada:	<p>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.</p>			
<p>Objetivo del módulo: Desarrollar capacidades para diseñar, organizar y ejecutar proyectos culturales que fortalezcan la diversidad, inclusión y sostenibilidad desde lo local.</p>				
<p>Resultados de aprendizaje (RA) y Criterios de Evaluación (CE)</p> <p>RA.1: Identificar principios clave de gestión cultural comunitaria</p> <p>CE1.1: Define participación, inclusión y sostenibilidad en proyectos culturales.</p> <p>CE1.2: Reconoce actores y espacios culturales locales.</p> <p>CE1.3: Describe experiencias exitosas en gestión cultural en contexto local</p> <p>RA.2: Planificar un proyecto cultural básico con enfoque inclusivo</p> <p>CE2.1: Elabora objetivos, cronograma e insumos para una iniciativa cultural local.</p> <p>CE2.2: Incorpora la diversidad y participación comunitaria en la planificación</p> <p>CE2.3: Presenta esquemáticamente la estructura del proyecto</p> <p>RA.3: Participar activamente en la ejecución de una actividad cultural inclusiva</p> <p>CE3.1: Ejerce un rol colaborativo dentro del equipo</p> <p>CE3.2: Aplica comunicación efectiva y respetuosa</p> <p>CE3.3: Evalúa en grupo el impacto de la actividad realizada.</p>				
Contenidos				
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales		
<p>Conceptos de participación, inclusión, sostenibilidad y diversificación cultural.</p> <p>Principios de gestión cultural comunitaria.</p> <p>Tipos de proyectos culturales: festivales, talleres, ferias, actividades escolares, espacios comunitarios, u otros.</p> <p>Elementos clave de planificación cultural: objetivos, metas, cronogramas, recursos e indicadores.</p>	<p>Analizar situaciones locales aplicando los conceptos.</p> <p>Aplicar los conceptos en propuestas culturales escolares.</p> <p>Describir buenas prácticas en la gestión cultural local.</p> <p>Analizar las etapas de un proyecto cultural comunitario.</p> <p>Aplicar los principios en simulaciones de gestión.</p> <p>Diseñar propuestas básicas de distintos tipos de proyectos.</p> <p>Comparar las características, objetivos y</p>	<p>Valorar la inclusión y diversidad en las expresiones culturales.</p> <p>Promover el respeto y la empatía hacia distintas realidades culturales.</p> <p>Cuestionar prácticas excluyentes de forma constructiva.</p> <p>Mostrar interés por comprender el funcionamiento de procesos culturales comunitarios.</p> <p>Asumir con responsabilidad roles</p>		



Principios básicos de evaluación e impacto cultural.	públicos de distintos proyectos.	vinculados a la gestión participativa.
Marco legal y normativas culturales locales y nacionales.	Realizar fichas técnicas o esquemas explicativos.	Valorar la gestión cultural como herramienta de transformación social.
Enfoques participativos, territoriales e inclusivos en la gestión cultural.	Elaborar un plan básico de proyecto cultural con todos sus elementos.	Participar activamente en iniciativas culturales escolares o comunitarias.
Patrimonio cultural tangible e intangible y su vínculo con la identidad comunitaria.	Formular objetivos claros, específicos y medibles.	Demostrar disposición para experimentar diferentes formas de participación cultural.
	Diseñar esquemas visuales de planificación (líneas de tiempo, mapas de recursos, u otros).	Reconocer la importancia de la diversidad de formatos y públicos.
	Diseñar instrumentos simples de evaluación (encuestas, rúbricas, entrevistas).	Mostrar organización y compromiso en la planificación de actividades.
	Aplicar criterios básicos para medir el impacto cultural de una actividad.	Asumir la importancia de una planificación clara y realista.
	Participar en procesos grupales de autoevaluación.	Valorar el trabajo planificado como base del logro colectivo.
	Investigar las leyes culturales que rigen en su localidad y país.	Valorar la evaluación como herramienta de mejora y aprendizaje.
	Identificar derechos y deberes culturales como ciudadanos.	Mostrar disposición para recibir y ofrecer retroalimentación.
	Relacionar las normas con experiencias concretas de gestión.	Reconocer los logros y dificultades como parte del proceso cultural.
	Aplicar estos enfoques en el diseño de un proyecto cultural escolar.	Mostrar respeto por las normativas culturales y comunitarias.
	Analizar propuestas o actividades culturales desde estos enfoques.	Valorar el rol del marco legal en la protección del patrimonio y los derechos culturales.
	Identificar necesidades territoriales y grupos diversos en la comunidad.	Fomentar el cumplimiento ético de
	Identificar elementos del patrimonio cultural local a través de salidas, entrevistas o registros.	
	Diseñar una actividad que promueva el rescate del	



	<p>patrimonio intangible (tradiciones, relatos, etc.). Documentar y compartir expresiones culturales de la comunidad.</p>	<p>las normas en contextos culturales. Fomentar la inclusión de voces diversas en el trabajo grupal. Reconocer la importancia del territorio y la comunidad en los proyectos culturales. Promover prácticas de gestión con enfoque colaborativo y democrático. Mostrar orgullo por el patrimonio cultural propio y el de otros. Fomentar el cuidado y la transmisión del patrimonio cultural. Respetar las tradiciones y prácticas culturales del entorno.</p>
Perfil del o la docente		
<ul style="list-style-type: none"> - Título a nivel superior en disciplinas como Gestión Cultural, Educación Artística, Sociología Cultural o afines, debidamente registrados y reconocidos por el órgano rector del Sistema de Educación Superior. - Experiencia en el campo amplio de la Educación, debidamente certificada. - Experiencia en gestión comunitaria o proyectos culturales locales, debidamente certificada. - Competencias en liderazgo, comunicación participativa y metodologías activas. 		
Orientaciones Metodológicas		
<ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje basado en proyectos (ABP): desarrollo de una iniciativa cultural local. - Role-playing y simulaciones - Aprendizaje en Contextos Reales (salidas o exposiciones a proyectos culturales locales activos trabajo colaborativo con actores comunitarios. - Metodología STEAM (Integración de Ciencia, Tecnología, Arte y Matemáticas) 		
Materiales y recursos		
Denominación	Especificaciones técnicas	Cantidad
Infraestructura/espacio	Entorno de aprendizaje (aula)	1
Laboratorio de informática	Computadoras con acceso a internet	1
	Proyector	1
Referencias Bibliográficas		



Normativas y documentos generales

- Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). *Curriculum de la Educación General Media – Bachillerato Técnico*. Quito, Ecuador. <https://educacion.gob.ec>
- Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador. (2022). *Política Pública de Cultura y Patrimonio*. Quito, Ecuador. <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec>
- Instituto Nacional de Patrimonio Cultural – INPC. (2023). *Lineamientos para la gestión del patrimonio cultural inmaterial*. <https://www.patrimoniocultural.gob.ec>
- Canclini, N. G. (2001). *Culturas híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Paidós.
- Uribe, C. (2017). *Gestión cultural: Entre la práctica y la teoría*. U. del Valle.
- Saravia, L. (2018). *Manual de gestión cultural para proyectos comunitarios*. Fundación Cultura Viva Comunitaria.
- UNESCO. (2009). *Convención sobre la protección y promoción de la diversidad de las expresiones culturales*. <https://unesdoc.unesco.org>

Módulo Genérico Nro.2

Nombre del módulo	Historia del Arte
Nivel:	1ro y 2do
Duración:	120 periodos pedagógicos
Unidad de competencia asociada:	UC2: Analizar manifestaciones artísticas de diversas épocas, culturas y estilos para comprender su contexto histórico, su significado simbólico y su aporte al patrimonio cultural.

Objetivo del módulo: Fomentar el análisis crítico de las artes desde su contexto histórico-cultural para valorar su aporte simbólico y patrimonial.

Resultados de aprendizaje (RA) y Criterios de Evaluación (CE)

RA.1: Reconocer manifestaciones artísticas de distintas épocas y culturas

CE1.1: Identifica características formales y simbólicas de obras representativas

CE1.2: Ubica cronológicamente los principales movimientos

CE1.3: Relaciona obras con su contexto histórico

RA.2: Analizar el significado simbólico de una obra

CE2.1: Describe elementos visuales, sonoros o escénicos

CE2.2: Relaciona la obra con valores o normas de su época

CE2.3: Expone interpretaciones fundamentadas

RA.3: Valorar la contribución del arte como patrimonio cultural

CE3.1: Argumenta su importancia patrimonial

CE3.2: Relaciona arte e identidad cultural

CE3.3: Propone acciones para preservación/difusión activa del patrimonio.

Contenidos

Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Movimientos artísticos clave (Renacimiento, Barroco, Neoclasicismo, Romántico, Modernismo, Art Nouveau, Art Deco, Surrealismo, Abstracción, Pop Art, Conceptualismo, etc.)	Describir obras representativas	Valorar el patrimonio cultural tangible e intangible



<p>Barroco, Modernismo, arte indígena). Principales características formales y estéticas de cada movimiento. Corrientes y estilos contemporáneos vinculados a identidades locales. Relaciones entre arte académico y expresiones populares o ancestrales. Contexto histórico, simbólico y social del arte. Relaciones entre arte, poder, religión y sociedad. Simbolismos y narrativas presentes en las obras de arte. Transformaciones sociales reflejadas en las expresiones artísticas. Patrimonio cultural e identidades locales. Tipos de patrimonio: material e inmaterial, individual y colectivo. Arte como vehículo de memoria e identidad. Riesgos y desafíos de preservación del patrimonio</p>	<p>diferentes estilos y épocas. Comparar características formales y simbólicas entre movimientos. Ubicar obras en líneas de tiempo y mapas culturales. Diseñar presentaciones visuales o audiovisuales de análisis artístico. Realizar salidas de observación a museos, espacios públicos o patrimoniales. Interpretar análisis críticos de obras. Relacionar obras con sus contextos históricos y sociales. Elaborar fichas de análisis con elementos simbólicos y formales. Participar en debates y foros sobre el sentido y función del arte en la sociedad. Aplicar metodologías de análisis (formal, iconológico, comparativo u otros). Generar propuestas para la preservación del patrimonio cultural local. Reconocer expresiones culturales propias de la comunidad. Realizar proyectos de difusión del patrimonio artístico; (murales, exposiciones, campañas escolares). Registrar manifestaciones culturales del entorno. Investigar historias orales, saberes ancestrales o expresiones populares locales.</p>	<p>intangible como herencia viva. Mostrar respeto hacia expresiones artísticas diversas, tradicionales y contemporáneas. Reconocer el valor estético de obras más allá del canon occidental. Demostrar interés por aprender sobre el arte desde diferentes perspectivas culturales. Respetar la diversidad cultural a través del análisis artístico. Desarrollar conciencia histórica y sensibilidad estética frente a distintas expresiones. Valorar el arte como reflejo de realidades sociales, políticas y culturales. Reconocer el arte como medio de comunicación y transformación. Reconocer la función del arte en la construcción de la identidad colectiva. Promover la protección y difusión del patrimonio cultural desde la escuela. Ser parte activa del proceso de preservación de la memoria cultural.</p>
--	---	--



		Demostrar sentido de pertenencia hacia las expresiones culturales propias.
Perfil del o la docente		
<ul style="list-style-type: none"> - Título a nivel superior en disciplinas como Historia del Arte, Historia, Educación Artística o afines debidamente registrados y reconocidos por el órgano rector del Sistema de Educación Superior. - Experiencia en el campo amplio de la Educación, debidamente certificada. - Experiencia en enseñanza artística o museografía. - Capacidad para generar análisis contextualizados y reflexivos de las artes 		
Orientaciones Metodológicas		
<ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje basado en proyectos (ABP) - Role-playing y simulaciones - Aprendizaje en Contextos Reales (Visitas virtuales/presenciales a museos y exposiciones, debates y foros de discusión sobre arte e identidad cultural). - Metodología STEAM (Integración de Ciencia, Tecnología, Arte y Matemáticas) 		
Materiales y recursos		
Denominación	Especificaciones técnicas	Cantidad
Infraestructura/espacio	Entorno de aprendizaje (aula)	1
Laboratorio de informática	Computadoras con acceso a internet	1
	Proyector	1
Referencias Bibliográficas		
Normativas y documentos generales: <ul style="list-style-type: none"> - Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). <i>Lineamientos Curriculares para Bachillerato General Unificado (EGB y BGU)</i>. - Ministerio de Educación del Ecuador. (s. f.). <i>Educación Cultural y Artística</i>. - UNESCO – SITEAL. (2019). <i>Curículo de los Niveles de Educación Obligatoria. Nivel Bachillerato – Ecuador</i>. - Gombrich, E. H. (1950). <i>The Story of Art</i>. Phaidon Press. - Wikipedia – Bachillerato General Unificado (Ecuador) (fecha de consulta: 2025) Álvarez García, A. (2023). 		

Módulo Genérico Nro.3	
Nombre del módulo	Herramientas Digitales
Nivel:	1ro y 2do
Duración:	120 periodos pedagógicos
Unidad de competencia asociada:	UC3: Aplicar herramientas digitales para la creación, edición, documentación y difusión de proyectos artísticos, considerando principios técnicos, éticos y comunicacionales.
Objetivo del módulo: Aplicar herramientas digitales en la creación, edición, documentación y difusión de proyectos artísticos, integrando principios técnicos, éticos y comunicacionales actuales.	



Resultados de aprendizaje (RA) y Criterios de Evaluación (CE)

RA.1: Manejar herramientas digitales básicas para producción artística

CE1.1: Utiliza programas de edición de sonido, imagen o video

CE1.2: Aplica formatos y configuraciones técnicas adecuadas

CE1.3: Produce contenido digital estético y funcional

RA.2: Organizar y registrar producciones de forma digital

CE2.1: Clasifica archivos según proyecto y función.

CE2.2: Emplea etiquetas y carpetas descriptivas.

CE2.3: Describe los archivos para facilitar su uso o difusión

RA.3: Difundir contenidos artísticos digitalmente con ética

CE3.1: Publica respetando derechos de autor

CE3.2: Elabora mensajes adecuados a audiencia

CE3.3: Evalúa interacción digital del contenido.

Contenidos

Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
<p>Funciones y tipos de herramientas digitales aplicadas al arte (edición de imagen, audio, video, multimedia).</p> <p>Formatos y configuraciones técnicas básicas para producción digital (resolución, compresión, compatibilidad, exportación).</p> <p>Elementos estéticos y funcionales en la producción digital (composición visual, narrativa, ritmo, coherencia técnica).</p> <p>Principios básicos de almacenamiento, organización y documentación digital.</p> <p>Derechos de autor, licencias y propiedad intelectual en entornos digitales.</p> <p>Criterios de comunicación digital efectiva: públicos, plataformas, mensajes, interacción.</p>	<p>Usar programas básicos de edición de imagen, sonido y video en proyectos escolares o personales.</p> <p>Configurar correctamente archivos digitales para distintos fines (proyección, impresión, publicación web).</p> <p>Producir contenidos digitales que integren elementos artísticos y funcionales.</p> <p>Clasificar, etiquetar y archivar digitalmente los contenidos producidos.</p> <p>Documentar proyectos utilizando carpetas, descripciones y metadatos.</p> <p>Adaptar contenidos para distintos públicos y plataformas digitales.</p> <p>Publicar producciones respetando licencias, citando fuentes y cuidando la interacción digital.</p>	<p>Valorar el uso consciente y responsable de herramientas digitales.</p> <p>Respetar los derechos de autor y el trabajo ajeno al compartir o reutilizar contenido.</p> <p>Mostrar apertura a la crítica y mejora del trabajo digital propio.</p> <p>Asumir responsabilidad en la difusión de contenidos, considerando su impacto.</p> <p>Fomentar una actitud colaborativa en entornos digitales y proyectos grupales.</p> <p>Promover el uso ético de los medios digitales en la creación artística.</p> <p>Cuidar la estética y la intención comunicativa del contenido difundido.</p>



Ética digital y uso responsable de plataformas de difusión artística.		
Perfil del o la docente		
<ul style="list-style-type: none">- Título a nivel superior en disciplinas como artes digitales, comunicación, tecnología educativa u otros campos afines o afines debidamente registrados y reconocidos por el órgano rector del Sistema de Educación Superior- Experiencia en el campo amplio de la Educación, debidamente certificada.- Experiencia en uso de herramientas digitales creativas y pedagógicas.- Capacidades didácticas para trabajo en entornos digitales y éticos.		
Orientaciones Metodológicas		
<ul style="list-style-type: none">- Aprendizaje basado en proyectos (ABP)- Role-playing y simulaciones- Aprendizaje en Contextos Reales- Metodología STEAM (Integración de Ciencia, Tecnología, Arte y Matemáticas)		
Materiales y recursos		
Denominación	Especificaciones técnicas	Cantidad
Infraestructura/espacio	Entorno de aprendizaje(aula)	1
Laboratorio de informática	Computadoras con acceso a internet	1
	Proyector	1
Referencias Bibliográficas		
Documentos generales:		
<ul style="list-style-type: none">- Bawden, D. (2008). <i>Origins and concepts of digital literacy</i>. In C. Lankshear & M. Knobel (Eds.), <i>Digital literacies: Concepts, policies and practices</i> (pp. 17-32). Peter Lang Publishing.- Buckingham, D. (2013). <i>Media education: Literacy, learning and contemporary culture</i>. Polity Press.- Costa, M., & Kallick, B. (2000). <i>Habits of Mind: A Developmental Series</i>. Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD).- Kress, G. (2010). <i>Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication</i>. Routledge.- OECD (2019). <i>Education at a Glance 2019: OECD Indicators</i>. OECD Publishing.- Palfrey, J., & Gasser, U. (2008). <i>Born Digital: Understanding the First Generation of Digital Natives</i>. Basic Books.- Ribble, M. (2011). <i>Digital Citizenship in Schools: Nine Elements All Students Should Know</i>. ISTE.- Sánchez, J. (2020). <i>Tecnologías de la información y la comunicación en la educación</i>. Editorial Universitaria.- Wheeler, S. (2015). <i>Learning with 'e's: Educational theory and practice in the digital age</i>. Crown House Publishing.		



4. MÓDULOS DE ESPECIALIZACIÓN

El estudiantado que opta por la oferta de Bachillerato Técnico en Artes plásticas y gestión cultural desarrolla competencias técnicas específicas vinculadas con la producción artística visual, el dominio de materiales y técnicas bidimensionales y tridimensionales, así como la reflexión crítica y la articulación de su trabajo con contextos culturales reales.

Los módulos de especialización están diseñados para fortalecer la expresión personal, la creatividad, el pensamiento visual y la capacidad de desarrollar proyectos artísticos con sentido estético, funcional y comunicativo.

Se estructuran los siguientes módulos de especialización:

- Pintura
- Cerámica
- Escultura
- Arte Gráfico



Módulo de Especialización Nro. 1				
Nombre del módulo	Pintura			
Nivel:	1ro, 2do, 3ro			
Duración:	440 periodos pedagógicos			
Unidad de competencia asociada:	UC1: Crear obras pictóricas utilizando diversas técnicas, formatos y soportes, aplicando los principios del color, la forma y la expresión personal			
Objetivo del módulo: Crear obras pictóricas aplicando técnicas como acuarela, temple, acrílico y óleo utilizando soportes y herramientas adecuadas, integrando principios del color, la forma y la composición para expresar ideas, emociones y propuestas personales de manera coherente y estética.				
Resultados de aprendizaje (RA) y Criterios de Evaluación (CE)				
RA1: Manejar mezclas de colores y técnicas pictóricas básicas con precisión y creatividad				
CE1. Mezcla colores primarios para obtener gamas secundarias y terciarias con control en la tonalidad y saturación.				
CE2. Aplica técnicas pictóricas como acuarela, acrílico o temple con dominio de la cantidad de pigmento, pinzeladas y tiempo de secado.				
CE3. Demuestra comprensión y aplicación del círculo cromático para generar armonías cromáticas coherentes en sus obras.				
RA2: Componer imágenes visuales con intencionalidad estética y comunicativa clara				
CE1. Emplea principios de composición visual (equilibrio, ritmo, contraste, proporción) para estructurar imágenes armónicas y dinámicas.				
CE2. Expresa ideas o emociones mediante el color, la forma y la textura.				
CE3. Integra elementos figurativos o abstractos con coherencia visual, logrando unidad y significado en la composición.				
RA3: Utilizar adecuadamente soportes, herramientas y materiales pictóricos para optimizar el proceso creativo y la calidad de la obra				
CE1. Prepara el soporte (papel, lienzo, madera u otro) de acuerdo con las características de la técnica pictórica a utilizar.				
CE2. Maneja correctamente pinceles, espátulas u otras herramientas, adaptando la técnica según el efecto deseado.				
CE3. Mantiene y conserva los materiales y herramientas en buen estado antes, durante y después del proceso creativo.				
Contenidos				
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales		
Teoría del color: colores primarios, secundarios y terciarios. Círculo cromático y armonías de color. Principios básicos de la composición visual:	Mezclar colores de manera apropiada para lograr la paleta deseada. Aplicar técnicas pictóricas según el tipo de material y soporte.	Valorar la experimentación artística como proceso de aprendizaje. Demostrar responsabilidad en el		



equilibrio, ritmo, contraste, unidad. Técnicas pictóricas: acuarela, témpora, acrílico y óleo. Soportes pictóricos: tipos y características. Herramientas pictóricas: pinceles, espátulas, paletas, entre otros.	Ejecutar una composición visual expresiva y coherente. Preparar adecuadamente los materiales y herramientas antes y después del uso. Ajustar sus obras según criterios técnicos y expresivos	uso, cuidado y conservación de materiales y espacios. Fomentar la expresión personal y la creatividad en sus obras pictóricas. Aceptar la crítica constructiva como parte del proceso artístico. Trabajar de forma autónoma o colaborativa, cumpliendo con tiempos y objetivos establecidos.
--	---	---

Perfil del o la docente

- Título a nivel superior en disciplinas en Artes Plásticas, Pintura, Educación Artística o afines, debidamente registrados y reconocidos por el órgano rector del Sistema de Educación Superior.
- Experiencia en el campo amplio de la Educación y en procesos pedagógicos debidamente certificada.
- Experiencia en dominio técnico de técnicas pictóricas tradicionales (acuarela, témpora, acrílico y óleo)

Orientaciones Metodológicas

- Aprendizaje basado en proyectos (ABP)
- Role-playing y simulaciones
- Aprendizaje en Contextos Reales
- Metodología STEAM (Integración de Ciencia, Tecnología, Arte y Matemáticas)

Materiales y recursos

Denominación	Especificaciones técnicas	Cantidad
Soportes	Cartón, lienzo, madera y otros	1 (por estudiante)
Caballetes	Madera y metal	1 (por estudiante)
Pigmentos	Acuarela, témporas, acrílicos, óleos y otros	1 (por estudiante)
Mesas	Madera, mixta, metal	1 (por estudiante)
Taburetes	Madera, mixta, metal	1 (por estudiante)

Referencias Bibliográficas

Normativas y documentos generales:

- Arnheim, R. (2001). El pensamiento visual. Editorial Paidós.
- Occhipinti, G. (2007). El lenguaje visual. Editorial Trillas.
- López, C. (2010). Técnicas de pintura: guía práctica. Parramón.
- Feldman, E. B. (1992). Variedades de la experiencia artística. Prentice Hall.
- Eisner, E. (2004). El arte y la creación de la mente. Paidós Educación.
- Ministerio de Educación del Ecuador (2023). Currículo de Bachillerato



Técnico en Artes Plásticas y Gestión Cultural.

- Guías metodológicas del Ministerio de Educación para Educación Artística.

Módulo de Especialización Nro.2				
Nombre del módulo	Cerámica			
Nivel:	1ro, 2do, 3ro			
Duración:	440 periodos pedagógicos			
Unidad de competencia asociada:	UC2: Crear obras bidimensionales y tridimensionales mediante el proceso de transformación de la arcilla aplicando altas temperaturas.			
Objetivo del módulo: Elaborar obras bidimensionales y tridimensionales a partir de técnicas cerámicas básicas, manejando el volumen y sus técnicas.				
Resultados de aprendizaje (RA) y Criterios de Evaluación (CE)				
RA1: Preparar materiales cerámicos seleccionando y acondicionando adecuadamente la arcilla y pastas según sus propiedades				
CE1. Selecciona arcillas y pastas según sus características plásticas, texturas y adecuación para la técnica deseada.				
CE2. Aplica correctamente los procesos de amasado y conservación para mantener la plasticidad y calidad de la arcilla.				
CE3. Compara las propiedades de distintos tipos de arcillas para elegir la más adecuada en función de la técnica y el resultado.				
RA2: Modelar la construcción de piezas cerámicas mediante técnicas manuales y el uso del torno con precisión y creatividad				
CE1. Aplica técnicas manuales de modelado (pinchado, rollos, placas) para la construcción de piezas con formas y volúmenes definidos.				
CE2. Maneja el torno de alfarero con control técnico para crear formas simétricas y estables.				
CE3. Desarrolla competencias para crear piezas utilitarias y artísticas integrando funcionalidad y estética				
RA3: Decorar piezas cerámicas aplicando técnicas variadas para lograr efectos estéticos y táctiles expresivos				
CE1. Utiliza engobes y óxidos para crear decoraciones de color y texturas específicas sobre las piezas cerámicas				
CE2. Aplica técnicas de esmalte con control en la cobertura y acabado para obtener efectos visuales y protectores.				
CE3. Experimenta con texturas, incisiones, relieves y acabados mixtos para enriquecer la superficie y expresión de las piezas.				
Contenidos				
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales		
Historia y evolución de la cerámica a nivel local, nacional e internacional. Tipos de arcilla y materiales cerámicos.	Preparar la arcilla para distintos fines.	Dar forma y textura a sus creaciones tridimensionales. Crear moldes como expresión artística.		



Técnicas de modelado: torno, modelado a mano, moldes. Técnicas de decoración: engobes, esmaltes, oxidados, grabado, pintura cerámica. Procesos de cocción: tipos de hornos, temperaturas y efectos. Principios de diseño y composición en cerámica. Normas de seguridad e higiene en el taller	Modelar piezas utilizando diversas técnicas (torno, modelado, moldes). Aplicar técnicas de decoración y acabado (esmaltado, engobado, grabado, pintura). Manejar hornos para los procesos de cocción. Evaluar la calidad y funcionalidad de las piezas terminadas. Elaborar proyectos artísticos personales o colectivos. Registrar procesos, diseños y resultados de manera sistemática.	Aplicar diversas técnicas y materiales. Cuidar el material y el espacio del taller. Respetar la diversidad cultural y estética. Trabajar en equipo en la ejecución de proyectos. Mantener disciplina en la práctica artística. Mostrar sensibilidad hacia el patrimonio cultural y ambiental. Aplicar ética profesional y compromiso con la calidad del trabajo.
--	--	--

Perfil del o la docente

- Título a nivel superior en disciplinas en Artes Plásticas, Cerámica, Pintura, Escultura o áreas afines, debidamente registrados y reconocidos por el órgano rector del Sistema de Educación Superior.
- Experiencia en el campo amplio de la Educación, debidamente certificada.
- Experiencia en técnicas cerámicas, así como en docencia artística.

Orientaciones Metodológicas

- Aprendizaje basado en proyectos (ABP)
- Role-playing y simulaciones
- Aprendizaje en Contextos Reales
- Metodología STEAM (Integración de Ciencia, Tecnología, Arte y Matemáticas)

Materiales y recursos

Denominación	Especificaciones técnicas	Cantidad
Arcilla	Tipos de arcillas	1
Moldes	yeso	1
Mesas	Madera, mixta, metal	1 (por estudiante)
Taburetes	Madera, mixta, metal	1 (por estudiante)

Referencias Bibliográficas



Normativas y documentos generales:

- Occhipinti, G. (2007). El lenguaje visual. Editorial Trillas.
- López, C. (2010). Técnicas de pintura: guía práctica. Editorial Parramón
- Feldman, E. B. (1992). Variedades de la experiencia artística. Prentice Hall.
- Parramón, J. (2002). Guía completa de la cerámica. Parramón Ediciones.
- Eisner, E. (2004). El arte y la creación de la mente. Paidós Educación.
- Ministerio de Educación del Ecuador (2023). Currículo de Bachillerato Técnico en Artes Plásticas y Gestión Cultural.
- INBA México (2020). Manual de técnicas cerámicas. Instituto Nacional de Bellas Artes

Módulo de Especialización Nro. 3	
Nombre del módulo	Escultura
Nivel:	1ro, 2do, 3ro
Duración:	440 periodos pedagógicos
Unidad de competencia asociada:	UC3: Desarrollar esculturas tridimensionales aplicando técnicas de modelado, tallado o ensamblaje, explorando la forma, el volumen y el espacio.
Objetivo del módulo: Desarrollar esculturas tridimensionales utilizando técnicas de modelado, tallado y ensamblaje con diversos materiales, aplicando conceptos de forma, volumen, proporción y equilibrio, con creatividad, conciencia espacial y responsabilidad en el uso de herramientas y normas de seguridad.	
Resultados de aprendizaje (RA) y Criterios de Evaluación (CE)	
RA1: Modelar formas tridimensionales utilizando diversos materiales con control técnico.	
CE1.1: Utiliza adecuadamente materiales como arcilla, plastilina o papel maché según el propósito de la obra.	
CE1.2: Aplica técnicas de adición y sustracción para dar forma y volumen.	
CE1.3: Demuestra estabilidad estructural en sus esculturas.	
RA2: Integrar conceptos de volumen, proporción y equilibrio para la creación de obras escultóricas armónicas	
CE2.1: Planifica las obras considerando proporciones, dimensiones y escalas realistas o intencionadas.	
CE2.2: Distribuye pesos visuales y físicos para lograr equilibrio en la composición tridimensional.	
CE2.3: Evalúa la escultura en función de criterios formales (proporción, textura, forma) y expresivos (significado, impacto visual).	
RA3: Utilizar herramientas y materiales de manera segura, responsable y organizada durante el proceso escultórico	
CE3.1: Maneja herramientas de corte, modelado y ensamblaje con destreza y precaución.	
CE3.2: Aplica normas básicas de seguridad personal y colectiva, así como el cuidado del espacio de trabajo.	



CE3.3: Mantiene hábitos de orden, limpieza y respeto hacia los materiales y herramientas durante y después del trabajo.

Contenidos

Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
<p>Tipos de materiales escultóricos (arcilla, plastilina, papel maché, yeso, madera y mixtas).</p> <p>Técnicas escultóricas: modelado, tallado, ensamblaje.</p> <p>Principios del volumen, proporción y equilibrio.</p> <p>Normas básicas de seguridad en el taller.</p>	<p>Modelar formas con adición o sustracción.</p> <p>Construir estructuras tridimensionales estables.</p> <p>Construir una escultura considerando proporciones y peso visual.</p> <p>Aplicar normas de seguridad y limpieza.</p>	<p>Valorar el trabajo manual como medio de expresión artística.</p> <p>Fomentar la creatividad y la perseverancia.</p> <p>Trabajar con orden, cuidado y respeto por los materiales y el entorno.</p> <p>Demostrar actitud crítica y autocritica frente a sus producciones.</p>

Perfil del o la docente

- Título a nivel superior en disciplinas en Artes Plásticas, Escultura o áreas afines, debidamente registrados y reconocidos por el órgano rector del Sistema de Educación Superior.
- Experiencia en el campo amplio de la Educación, debidamente certificada.
- Experiencia en creación escultórica, en técnicas de modelado, tallado y ensamblaje y guiar procesos creativos tridimensionales

Orientaciones Metodológicas

- Aprendizaje basado en proyectos (ABP)
- Role-playing y simulaciones
- Aprendizaje en Contextos Reales
- Metodología STEAM (Integración de Ciencia, Tecnología, Arte y Matemáticas)

Materiales y recursos

Denominación	Especificaciones técnicas	Cantidad
Material moldeable	Arcillas, yeso, metal, cemento, material reciclado	1
Mesas	Madera, mixta, metal	1 (por estudiante)
Taburetes	Madera, mixta, metal	1 (por estudiante)

Referencias Bibliográficas

Normativas y documentos generales:

- Arnheim, R. (2005). El pensamiento visual. Paidós.
- Chilvers, I. (2013). Diccionario de arte. Oxford University Press.
- Robertson, J. & McDaniel, C. (2012). Themes of Contemporary Art: Visual Art after 1980. Oxford University Press.
- Becerra, R. (2018). Manual de técnicas escultóricas. Editorial Gustavo Gili.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2022). Guía metodológica para la



enseñanza de las artes plásticas.

- OSHA (Occupational Safety and Health Administration). (2021). Talleres seguros para actividades artísticas.

Módulo de Especialización Nro. 4

Nombre del módulo	Arte Gráfico
Nivel:	1ro, 2do, 3ro
Duración:	440 periodos pedagógicos
Unidad de competencia asociada:	UC4: Producir obras gráficas mediante el uso de técnicas tradicionales, manuales y mecánicas, aplicando principios de composición, color y estilo, así como procedimientos propios del grabado y la impresión

Objetivo del módulo: Diseñar, elaborar y comunicar propuestas gráficas, utilizando herramientas tradicionales y mecánicas, aplicando principios de composición, color y estética, fomentando la creatividad, la innovación y el compromiso ético, así como la capacidad de gestionar proyectos artísticos y culturales en contextos locales y globales.

Resultados de aprendizaje (RA) y Criterios de Evaluación (CE)

RA1: Elaborar obras gráficas creativas y funcionales, utilizando técnicas tradicionales y mecánicas, aplicando principios de composición, color y estilo.

CE1.1: Experimenta con originalidad y creatividad la propuesta gráfica.

CE1.2: Aplica correctamente los principios de composición y color.

CE1.3: Usa adecuadamente las técnicas tradicionales o mecánicas según la actividad.

RA2: Aplicar técnicas del grabado produciendo piezas originales que demuestren dominio técnico, creatividad y coherencia estética.

CE1.1: Investiga las técnicas de grabado tradicionales y mecánicas.

CE1.2: Aplica correcta los procedimientos técnicos durante la producción de la obra.

CE1.3: Mantiene originalidad y creatividad en el diseño y ejecución de la obra gráfica.

RA3: Evaluar críticamente sus producciones y las de sus pares, incorporando mejoras según criterios estéticos y funcionales.

CE1.1: Analiza las fortalezas y debilidades en las obras gráficas propias y ajenas.

CE1.2: Propone ajustes y mejoras fundamentadas en criterios estéticos.

CE1.3: Retroalimenta de manera respetuosa las producciones de sus pares.

Contenidos

Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Principios de composición, color, contraste y armonía visual. Historia, técnicas y estilos del grabado y el arte gráfico, tanto tradicionales como mecánicas. Tipos de herramientas y materiales utilizados en arte	Diseñar obras gráficas aplicando composición, color y estilo. Aplicar técnicas tradicionales de grabado (xilográfia, linografía, punta seca, etc.) y mecánicas (litografía, serigrafía, impresión digital).	Aplicar en obras tridimensionales, color, contraste y armonía visual. Demostrar responsabilidad y compromiso en el manejo de materiales,



<p>gráfico y grabado (puntas secas, buriles, planchas, rodillos, tintas). Técnicas de impresión y procesos mecánicos de reproducción gráfica. Elementos de diseño visual: forma, línea, textura, espacio y volumen. Conceptos de creatividad, innovación y comunicación visual. Criterios estéticos para evaluación de obras gráficas. Fundamentos de gestión de proyectos artísticos y trabajo colaborativo.</p>	<p>Experimentar con materiales y herramientas, controlando el proceso creativo y técnico. Ejecutar procesos de producción gráfica respetando los procedimientos de seguridad e higiene en el taller. Documentar técnicas, estilos y procesos históricos del grabado y arte gráfico. Evaluar críticamente obras propias y de pares, proponiendo mejoras y ajustes fundamentados. Gestionar proyectos gráficos individuales y colectivos, cumpliendo plazos y objetivos.</p>	<p>herramientas y tiempos de entrega. Respetar el trabajo propio y ajeno, fomentando la colaboración y la retroalimentación constructiva. Aplicar ética profesional y actitud crítica en la evaluación de obras. Demostrar sensibilidad estética y apreciación de la diversidad cultural y artística. Mostrar persistencia, disciplina y dedicación en la práctica artística. Mantener actitud emprendedora y autonomía en la gestión de proyectos gráficos.</p>
---	--	--

Perfil del o la docente

- Título a nivel superior en disciplinas en artes plásticas o áreas afines, debidamente registrados y reconocidos por el órgano rector del Sistema de Educación Superior.
- Experiencia en el campo amplio de la Educación con enfoque crítico y cultural debidamente certificada.
- Experiencia en conocimientos en técnicas de impresión y reproducción gráfica.

Orientaciones Metodológicas

- Aprendizaje basado en proyectos (ABP)
- Role-playing y simulaciones
- Aprendizaje en Contextos Reales
- Metodología STEAM (Integración de Ciencia, Tecnología, Arte y Matemáticas)

Materiales y recursos

Denominación	Especificaciones técnicas	Cantidad
Mesas	Madera, mixta, metal	1 (por estudiante)
Taburetes	Madera, mixta, metal	1 (por estudiante)
Tintas y solventes gráficos	Tipográficas, serigráficas, aerográficas, solventes, ácido nítrico y mordientes.	1

Referencias Bibliográficas

Normativas y documentos generales:

- Arnheim, R. (2005). El pensamiento visual. Paidós.
- Chilvers, I. (2013). Diccionario de arte. Oxford University Press.
- Robertson, J. & McDaniel, C. (2012). Themes of Contemporary Art: Visual Art after 1980. Oxford University Press.



- Becerra, R. (2018). Manual de técnicas escultóricas. Editorial Gustavo Gili.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2022). Guía metodológica para la enseñanza de las artes plásticas.
- OSHA (Occupational Safety and Health Administration). (2021). Talleres seguros para actividades artísticas.

Nota: Los contenidos de dibujo artístico pueden ser abordados de manera transversal en los módulos de Práctico–Experimental y Herramientas Digitales, permitiendo así desarrollar competencias expresivas, perceptuales y creativas que refuerzen la formación integral de los estudiantes.

5. MÓDULO PRÁCTICO/EXPERIMENTAL

Este módulo fortalece la formación del estudiantado mediante su participación en situaciones reales de aprendizaje, la creación, producción, exhibición, difusión de obras artísticas. Promueve la práctica experimental, la producción colectiva y la gestión cultural en espacios comunitarios, educativos e institucionales. Desarrolla competencias como la autogestión, la crítica visual, el trabajo en equipo, la planificación de proyectos y la comunicación artística. Todas estas actividades tienen como finalidad consolidar los conocimientos teóricos y favorecer la aplicación de competencias en contextos reales. Asimismo, promueven el desarrollo de habilidades blandas, tales como el trabajo en equipo, la comunicación asertiva, la resolución de problemas y la adaptación a entornos cambiantes.

En síntesis, este módulo constituye la aplicación práctica e integral de lo aprendido en los módulos previos, permitiendo al estudiantado experimentar, analizar y resolver situaciones reales, al tiempo que refuerza sus capacidades técnicas y fomenta el desarrollo de competencias conceptuales, procedimentales y actitudinales, tanto de los módulos genéricos como de los de especialización.

Módulo Práctico Experimental	
Nombre del módulo:	Práctico Experimental
Nivel:	1ro, 2do, 3ro
Duración:	280 períodos pedagógicos
Unidad de competencia asociada:	UC1: Crear obras pictóricas utilizando diversas técnicas, formatos y soportes, aplicando los principios del color, la forma y la expresión personal. UC2: Crear obras bidimensionales y tridimensionales mediante el proceso de transformación de la arcilla aplicando altas temperaturas. UC3: Desarrollar esculturas tridimensionales aplicando técnicas de modelado, tallado o ensamblaje, explorando la forma, el volumen y el espacio



	<p>UC4: Producir obras gráficas mediante el uso de técnicas tradicionales, manuales y mecánicas, aplicando principios de composición, color y estilo, así como procedimientos propios del grabado y la impresión</p>	
<p>Objetivo del módulo: Consolidar las competencias adquiridas en los módulos de especialización mediante la ejecución de proyectos artísticos individuales y colectivos, exposiciones, intervenciones públicas, talleres abiertos y otras formas de articulación con el entorno. El módulo fomenta la producción creativa y reflexiva, la autogestión de procesos artísticos y el fortalecimiento del vínculo entre arte y comunidad.</p>		
Resultados de aprendizaje (RA)	Criterios de evaluación (CE)	Actividades Prácticas Experimentales
<p>RA1: Producir obras artísticas originales integrando técnicas aprendidas y principios estéticos en soportes bidimensionales y tridimensional</p>	<p>CE1.1: Realiza obras con dominio técnico y coherencia visual.</p> <p>CE1.2: Explora recursos materiales y simbólicos de manera creativa.</p> <p>CE1.3: Reflexiona sobre su proceso de creación y toma decisiones visuales fundamentadas</p>	<p>Producción de una serie de obras para exposición.</p> <p>Intervenciones artísticas en espacios escolares o comunitarios.</p> <p>Bitácora visual del proceso de producción.</p>
<p>RA2: Participar activamente en el diseño y ejecución de exposiciones, muestras o intervenciones artísticas</p>	<p>CE2.1: Contribuye en la planificación, montaje y difusión de eventos artísticos.</p> <p>CE2.2: Asume roles organizativos y colaborativos.</p> <p>CE2.3: Aplica criterios curatoriales básicos para seleccionar y presentar obras</p>	<p>Montaje de exposición colectiva en aula, galería o espacio alternativo.</p> <p>Diseño de catálogo o folleto de sala.</p> <p>Participación en comisiones de logística, curaduría o difusión</p>
<p>RA3: Desarrollar proyectos de gestión cultural vinculados a necesidades e intereses del entorno.</p>	<p>CE3.1: Reconoce problemáticas o temas culturales del contexto.</p> <p>CE3.2: Elabora propuestas artísticas con sentido comunitario y participativo.</p>	<p>Formulación de un proyecto cultural con enfoque territorial.</p> <p>Creación de mural, cartel o pieza artística para una causa local.</p>



	CE3.3: Presenta el proyecto con claridad de objetivos, recursos y etapas.	Participación en mesas de diálogo con agentes culturales.
RA4: Valorar de manera crítica la producción artística propia y ajena, reconociendo su impacto social y cultural.	CE4.1: Emite juicios con argumentos visuales, técnicos y contextuales. CE4.2: Identifica referentes artísticos y culturales en su obra y en la de sus pares. CE4.3: Participa en procesos de autoevaluación y retroalimentación colectiva.	Foros de crítica y análisis de obra. Rondas de revisión de portafolio o cuaderno de artista. Debate sobre temas sociales desde el arte