

Licenciado
Edgar Dagoberto Búcaro Pérez
Director General
Dirección General de las Artes
Presente

Licenciado Búcaro Pérez:

De la manera más atenta me dirijo a usted con el propósito de presentarle el informe de actividades conforme lo estipulado en el Contrato Administrativo Número 3066-K-2019 y Resolución Número VC-DGA-043-2019 por Servicios Técnicos correspondiente al sexto producto.

Actividades realizadas:

- 1) Identificar la necesidad de recursos educativos en los talleres de grabado, cerámica, escultura, anatomía artística, fotografía y tecnología computación de la Escuela Nacional de Artes Plásticas "Rafael Rodríguez Padilla".
- 2) Realizar propuestas concretas y oportunas para mejorar los procesos técnicos para la programación de uso del taller de grabado, cerámica y escultura.
- 3) Análisis al desempeño docente por medio de la observación en aula.

Resultados Obtenidos:

Análisis y descripción de identificación de necesidades básicas de insumos y herramientas para el correcto desempeño de los docentes y alumnos en el taller de Tecnología Computación.

Se estableció que en la Escuela Nacional de Artes Plásticas "Rafael Rodríguez Padilla" se imparte la carrera de bachillerato en Artes plásticas y Perito en Arte con especialidad: en Dibujo, pintura, Escultura, Cerámica, Diseño Gráfico, ilustración, Fotografía y Grabado, (Anexo 1), en el Artículo 5, del pensum de estudios se indican las asignaturas correspondientes a cada grado.

Por lo que en la carrera se imparte el curso de Tecnología computación como un curso teórico práctico, que enseña a estudiantes de primero y segundo grados conocimientos básicos del diseño, en los diversos contextos en los que se aplica en la sociedad.

Se inició con el análisis de la planificación del curso taller de Tecnología Computación de la carrera de bachiller en Artes Plásticas (Anexo 2), que se implementa desde el inicio del ciclo escolar en el que se estableció que los alumnos deben adquirir conocimientos relacionados a los programas de computación de dibujo, editores de imagen y diseño.

Fue así como se determinó que la planificación del curso taller de tecnología computación se realizó en cuatro bimestres, identificando las competencias y los indicadores de logro que el estudiante debió alcanzar y también las actividades que se debió desarrollar durante el ciclo escolar.

De esta forma se constató que la escuela por carecer de computadoras, no pudo implementar la planificación inicial en la que se establecía para el cuarto bimestre, que el alumno aplique la infografía digital, dibujo de figuras geométricas, colores, filtros y efectos en 3D.

Fue por esa razón que se debió elaborar una segunda planificación para el curso taller Tecnología computación, donde el alumno utilizó aplicaciones de video conoció las partes que componen una producción de video y también realizó edición de video aplicar conocimientos de pre-producción, producción y post-producción y realizar un cortometraje con el celular.

De la Observación en los salones de clase, el desenvolvimiento de los alumnos y el uso de materiales y herramientas, se concluyó que la escuela no cuenta con un taller de laboratorio de computación, por lo que en todo el año no se ha impartido el curso con las herramientas necesarias para alcanzar los logros establecidos en la planificación.

Así también con la observación al docente en el salón de clases, (Anexo 3), se verificó que por no contar en la Escuela con un taller de computación los alumnos que contaban con un celular lo utilizaron para conocer el programa que deben utilizar para hacer películas en vivo (movie maker), que es una aplicación de Windows, utilizada en la creación de video en vivo, debiendo el alumno escribir un guion, apegarse al mismo para realizar las tomas, colocar fotografías tomadas por ellos en locación interior o exterior, musicalizado.

Por lo anterior y en entrevista realizada al docente de grado (Anexo 4), se establecen las necesidades básicas de insumos y herramientas que se requieren para que faciliten el aprendizaje y mejoren el desempeño del taller de Tecnología Computación.

✓ **Para impartir el taller de Computación se requiere:**

Necesidades básicas de insumos:

- USB de 2G identificada con nombre completo del alumno y sección
- Programas de diseño (Photoshop e Ilustrador)

Necesidades básicas de herramientas:

- **Computadora** con 8 GB de memoria RAM
- **Pantalla** de 1024 x 768 (aunque se recomienda 1280 x 800) con color de 16 bits y 512 MB de VRAM dedicado; se recomiendan 2 GB.
- **Sistema compatible** con OpenGL 2.0.
- **Procesador** Intel® Core 2 o AMD Athlon® 64 (2 GHz o más rápido).
- **Tarjeta gráfica:** Dispositivo gráfico Microsoft DirectX 9 con controlador WDDM- **En Windows** 2,6 GB de espacio disponible en el disco duro para la instalación de 32 bits; 3,1 GB de espacio disponible en el disco duro para la instalación de 64 bits.
- **Bocinas y microfono**
- **Aplicaciones de Creative Cloud 2018 ó 2019** con: Acrobat DC, After Effects CC, Flash Builder, Illustrator CC, InDesign CC, Photoshop CC, Photoshop Lightroom CC, Premiere Pro CC. se requiere estar registrado para activar el software, validar suscripciones y acceder a los servicios en línea.
- **Windows 10** Creators Update con navegadores: Internet Explorer 11, Google Chrome, Firefox 4

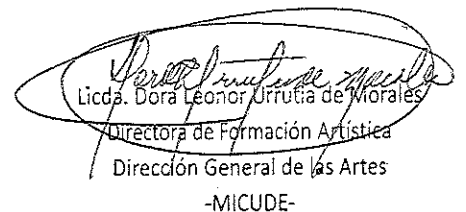
Observaciones:

Es urgente para impartir el curso de forma adecuada contar con:

- **Salon adecuado** con iluminación indirecta (reflejada) pintado de color gris neutro, necesario para calibrar el color.
- **Computadoras**, teclado, mouse, mesa y silla para 30 alumnos.
- **Conexión a internet** y estar registrado para activar el software, validar suscripciones y acceder a los servicios en línea
- Windows 10 Creators Update con navegadores: Internet Explorer 11, Google Chrome, Firefox 4
- **Reguladores de voltaje** (UPS) con 2400Va, 4 a 8 tomas, línea interactiva de 1200W.
- **tomacorriente** con energía trifásica ya que es una ventaja en la economía de sus líneas de transporte de energía.
- **Extinguidores**
- **Proyector**
- **Rizarron de Formica**
- **Sistema de ventilacion**



Rosa del Carmen Barillas Carranza



Licda. Dora Leonor Urrutia de Morales
Directora de Formación Artística
Dirección General de las Artes
-MICUDE-

10

Seminario

Desarrollo de un tema cultural o artístico que proponga soluciones a problemas sociales actuales.

Práctica Supervisada

Realización de un proyecto de campo con tutoría del maestro encargado de la especialización seleccionada.

ARTÍCULO 5. PENSUM DE ESTUDIOS. Las asignaturas que componen el pensum de estudios del Bachillerato en Artes Plásticas y Perito en Arte con especialidad en: Dibujo, Pintura, Escultura, Cerámica, Diseño Grafico, Ilustración, Fotografía y Grabado, son las siguientes:

PRIMER GRADO

No.	Asignatura	Horas	Frecuencia
1	Dibujo Artístico I	6	semanales
2	Anatomía Artística	4	semanales
3	Pintura I	6	semanales
4	Dibujo Técnico I	2	semanales
5	Introducción a la Composición, Espacio y Volumen	2	semanales
6	Teoría, Laboratorio y Cromatología I	1	semanal
7	Teoría e Historia del Arte I	1	semanal
8	Teoría de la Cultura	1	semanal
9	Comunicación I	1	semanal
10	Historia del Arte Guatemalteco	1	semanal
11	Tecnología I	3	(semanales si es fuera en la Escuela de Artes Plásticas)

Esta materia está enfocada a que el estudiante maneje en un nivel medio los programas de Microsoft Office tales como: Word, Excel, PowerPoint, buscadores de internet. Debiéndolo estudiar necesariamente en un centro de enseñanza de computación o en la Escuela Nacional de Artes Plásticas "Rafael Rodríguez Padilla", cuando cuenten con la tecnología necesaria para impartir este curso.

SEGUNDO GRADO

No.	Asignatura	Horas	Frecuencia
1	Dibujo Artístico II	6	semanales
2	Escultura I	4	semanales
3	Pintura II	4	semanales
4	Dibujo Técnico II	2	semanales
5	Paisaje I	2	semanales
6	Teoría, Laboratorio y Cromatología II	1	semanal
7	Teoría e Historia del Arte II	1	semanal
8	Arte Guatemalteco en el Siglo XX	1	semanal
9	Comunicación II	1	semanal
10	Tecnología II	3	semanales

TERCER GRADO

No.	Asignatura	Horas	Frecuencia
1	Dibujo Artístico III	3	semanales
2	Escultura II	4	semanales
3	Paisaje II	2	semanales
4	Pintura III	3	semanales
5	Cerámica I	4	semanales
6	Teorías y Métodos del Diseño	2	semanales
7	Grabado I	2	semanales
8	Fotografía I	2	semanales
9	Experimentación	2	semanales

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

MINISTERIO DE CULTURA Y DEPORTES

10 Teoría e Historia del Arte Moderno 1 semanal

CUARTO GRADO

No.	Asignatura	Horas	Frecuencia
1	Filosofía del Arte I	1	semanal
2	Técnica de los Materiales I	2	semanales
3	Introducción a la Museografía	2	semanales
4	Estética	2	semanales
5	Bases de la Didáctica de las Artes	2	semanales
6	Dibujo Artístico IV	6	semanales

AREA DE ESPECIALIZACIÓN

7	Pintura IV	10	semanales
8	Escultura III	10	semanales
9	Cerámica II	10	semanales
10	Diseño Gráfico I	10	semanales
11	Ilustración I	10	semanales
12	Fotografía II	10	semanales
13	Grabado II	10	semanales

QUINTO GRADO

No.	Asignatura	Horas	Frecuencia
1	Administración y Gestión Cultural	2	Semanales
2	Técnica de los Materiales II	2	Semanales
3	Tipografía	2	Semanales
4	Seminario	2	Semanales
5	Portafolio Digital	1	Semanal
6	Dibujo Artístico V	6	Semanales
7	Práctica Supervisada		

AREA DE ESPECIALIZACIÓN

8	Pintura V	10	Semanales
9	Escultura IV	10	Semanales
10	Cerámica III	10	Semanales
11	Diseño Gráfico II	10	Semanales
12	Ilustración II	10	Semanales
13	Fotografía III	10	Semanales
14	Grabado III	10	Semanales

ARTÍCULO 6. CARÁCTER DEL PENSUM Y EVALUACIÓN. El pensum de estudio detallado en el artículo anterior, tiene carácter cerrado, por ende no podrá el o la estudiante adelantar curso del grado inmediato superior.

Los estudiantes tienen derecho a una única recuperación en el caso de las asignatura teóricas; si el estudiante reprobara alguna asignatura practica se dará por reprobado el ciclo lectivo que este cursando, debiendo repetir el ciclo escolar con todos los cursos que este tenga en una única oportunidad; y según lo normado en el Acuerdo Ministerial 191-2010 de fecha 25 de febrero de 2010 Reglamento de Evaluación de los Aprendizajes para las Escuelas de Arte que están bajo la competencia del Ministerio de Cultura y Deportes, en los niveles inicial, diversificado, y cursos libres, en las modalidades de teatro, danza, música y artes plásticas.

ARTÍCULO 7. GUIAS CURRICULARES Y PROGRAMAS DE ESTUDIO. La Dirección Técnica de Formación Artística, a través del Departamento Técnico-Pedagógico, revisará y autorizará las Guías Curriculares y/o Programas didácticos que los maestros encargados deberán diseñar para cada asignatura y los instrumentos técnico-pedagógicos que sean necesarios para la operatividad de los mismos.

Rosa del Carmen Barillas Carranza

Vo. Bo.

Olto René Araya M.
 Director Administrativo
 Escuela Nacional de Artes Plásticas
 Rafael Rodríguez Padilla



Nombre del Establecimiento Escuela Nacional de Artes Plásticas
 "Rafael Rodríguez Padilla"
 Nombre del Maestro Wendy Marisela Ramírez López de Montroy

Curso Tecnología Computación II
 Carrera Bachiller en Arte y Perito en Arte con

Grado Segundo
 Bimestre CUARTO

Dirección de Formación Artística
Planificación Bimestral 2019

Fecha	Competencias	Indicadores de Logro	Contenidos	Actividades	Evaluación
SEMANA 1	El alumno aplica la infografía para en un soporte digital	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza los conocimientos previamente adquiridos para aplicarlos digitalmente 	La infografía Digital	Creación de una infografía	Investigación bibliográfica, Entrevistas, Boceto
SEMANA 2	El alumno adquiere los conocimientos básicos de las principales herramientas básicas	<ul style="list-style-type: none"> Identifica los elementos que componen el área de trabajo del programa 	Introducción al Programa Illustrator El Área de Trabajo Desplazarse por el documento, Herramienta Zoom	Practica en clase	Evaluación de la práctica
SEMANA 3		<ul style="list-style-type: none"> Utiliza las opciones de la herramienta 	Herramientas de dibujo Trabajar con objetos El color El texto Modificar Objetos		
SEMANA 4		<ul style="list-style-type: none"> Realiza dibujos con figuras geométricas 	Dibujo de líneas, rectángulos, elipses y polígonos, arcos, estrellas.		
SEMANA 5	<ul style="list-style-type: none"> Aplica conocimientos de color 		Seleccionar colores y Pintar objetos, degradados		
SEMANA 6	El alumno ha adquirido el conocimiento básico de herramientas de dibujo.	<ul style="list-style-type: none"> Realiza dibujos con filtros y efectos. 	Filtros y efectos 3D		Entrega de impresiones de ejercicios básicos
SEMANA 7					
SEMANA 8	El alumno manaja lo básico del programa para crear diseños digitales.				

OBSERVACIONES

[Handwritten signature]

Wendy Marisela Ramírez López de Montroy

[Handwritten signature]

Otto René Arana-Melchor





GOBIERNO DE LA REPÚBLICA DE
GUATEMALA
MINISTERIO DE CULTURA Y DEPORTES

Nombre del Establecimiento
Nombre del Maestro

Curso Grado
Carrera Bimestre

Dirección de Formación Artística Planificación Bimestral 2019

Escuela Nacional de Artes Plásticas "Rafael Rodríguez Padilla"
Wendy Marisela Ramírez López de Momoy

Segundo Año

CUARTO

Fecha	Competencias	Indicadores de Logro	Contenidos	Actividades	Evaluación
SEMANA 1 del 29 de julio al 02 de agosto	El alumno conoce las partes que componen una producción de video	Realiza un análisis de requerimientos para un producción de video	Pre-producción, producción y postproducción	Ejercion de producción y selección de tema a trabajar	Ejercicios según indicaciones de clase
SEMANA 2 del 05 al 09 de agosto	El alumno conoce diferentes galerías en la ciudad de Antigua Guatemala	Adquieren gusto y apreciación sobre el trabajo de artistas nacionales	Excursion a Antigua Guatemala	pintura de paisaje en Cerro la Cruz, Visita exposición Joaquín Orellana, Museo Ruina Santa Clara	Resumen sobre lo aprendido del viaje
SEMANA 3 del 12 al 16 de agosto		El alumno adquiere conocimiento básico sobre la realización de guion técnico	Guion técnico	Realización del guion técnico por escena y secuencias	Ejercicios según indicaciones de clase
SEMANA 4 del 19 al 23 de agosto	El alumno conoce las partes que componen una producción de video	• Analiza las opciones del programa	Edición de Fotografías y Videos con Movie Maker	Edición de imágenes	Ejercicios según indicaciones de clase
SEMANA 5 del 26 al 30 de agosto		• Utiliza los conocimientos previamente adquiridos para aplicarlos digitalmente	Planos y Encuadros de una camara	Proyeccion sobre los diferentes encuadros y planos utilizados en la cinematografía	Ejercicios según indicaciones de clase
SEMANA 6 del 02 al 06 de septiembre	El alumno maneja lo basico del programa para editar Videos	• Analiza las opciones del programa	Edición de Fotografías y Videos con Movie Maker	Edición de imágenes	Ejercicios según indicaciones de clase
SEMANA 7 del 09 al 13 de septiembre	El alumno manipula aplicaciones con el celular	• Utiliza los conocimientos previamente adquiridos para aplicarlos	Cortometraje	Primera revision y correccion de videos	Presentacion de 25% del proyecto
SEMANA 8 del 16 al 20 de septiembre		• Realiza edición con filtros y efectos	Cortometraje	Segunda revision y correccion de videos	Presentacion de 50% del proyecto
SEMANA 9 del 23 al 27 de septiembre	El alumno aplica la Infografía para en un soporte digital		Cortometraje	Tercera revision y correccion de videos	Presentacion de 75% del proyecto
SEMANA 10 del 30 de septiembre al 04 de octubre	El alumno aplica edición de video	• Utiliza los conocimientos previamente adquiridos para aplicarlos digitalmente	Cortometraje	Cuarta revision y correccion de videos	Presentacion de 100% del proyecto



GOBIERNO DE LA REPUBLICA DE
GUATEMALA
MINISTERIO DE CULTURA Y DEPORTES

**Dirección de Formación Artística
Planificación Bimestral 2019**

Nombre del Establecimiento
Nombre del Maestro

Escuela Nacional de Artes Plásticas "Rafael Rodríguez Padilla"
Wendy Marisela Ramírez López de Monroy

Curso Grado
Carrera Bimestre

Tecnología II
Bachiller en Arte y Perito en Arte con

Segundo Año

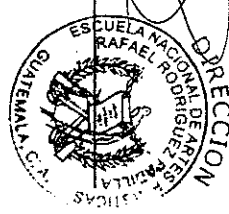
CUARTO

Fecha	Competencias	Indicadores de Logro	Contenidos	Actividades	Evaluación
SEMANA 10 del 30 de septiembre al 04 de octubre	El alumno aplica edición de video	• Utiliza los conocimientos previamente adquiridos para aplicarlos digitalmente	Cortometraje	Cuarta revisión y corrección de videos	Presentación de 100% del proyecto

OBSERVACIONES

Wendy Marisela Ramírez López de Monroy

Otto René Arana Melchor



ANEXO 3



Dirección de Formación Artística
Guía de Observación Docente

Nombre de Escuela o Conservatorio

Escuela Nacional de Artes Plásticas

"Rafael Rodríguez Padilla"

Maestro observado

Wendy Mansela Ramirez Lopez

Curso impartido durante la observación

Tecnología Computación

Cantidad de alumnos atendidos durante la observación

Tema impartido durante la observación

Editar Movie Maker

Fecha: 12-09-2019

Instrucciones:

Marque con una X la opción que considere que mejor se adapta a los aspectos que está observando en clase. Coloque un comentario de lo observado y traslade el resultado al maestro para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. El maestro deberá firmar esta evaluación.

No.	Aspectos a Observar	NO	S
1	Inicia y termina puntual la clase		X
2	Hace uso de la planificación bimestral		X
3	Utiliza material para impartir la clase		X
4	Posee actitud positiva al impartir la clase		X
5	Utiliza tono de voz adecuado		X
6	Motiva adecuadamente al grupo		X
7	Estimula la participación de los alumnos en el tema		X
8	Realiza actividades en grupo		X
9	Mantiene la atención del salón de clase		X

Observaciones: * Según planificación se debe tratar el tema informática digital en proyección. Por lo tanto con computadores trabajar con teléfono el tema editar en movie maker en video en vivo.

No.	Aspectos a Observar	Debe Mejorarse	Regular	Buena	Muy Buena	Excelente
1	Desarrollo de tema de lo fácil a lo difícil			X		
2	Realiza actividades para la evaluación del tema			X		
3	Promueve la dinámica de preguntas y respuestas				X	
4	Maneja el tema que imparte				X	
5	Al terminar un tema evalúa cuantitativamente al alumno	X				
6	Utiliza el método investigativo			X		
7	Hace una conexión entre los temas impartidos			X		

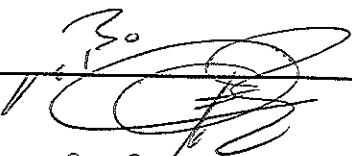
Observaciones:

* NO porque los evalúa al finalizar el trabajo asignado.

Comentario:


Firma del Docente


Firma del Evaluador
Puesto


Otilio Rene Arana M.
Director Administrativo
Escuela Nacional de Artes Plásticas
Rafael Rodríguez Padilla



Alumnos en el taller de Tecnología Computacion utilizando sus teléfonos para conocer el programa movie maker.

ENTREVISTA

Nombre: Wendy Ruciro

Grado:

Curso: Tecnología - Computación

¿En qué consiste el curso?

Enseñar al alumno conocimientos básicos del diseño

¿Cuáles son las necesidades básicas de materiales?

Programa de diseño Photoshop e ilustrado
Windows 10

¿Cuáles son las necesidades básicas de herramientas?


USB de 2 GB
Computadora 8 GB Pantalla 1024 x 768 cm Open 6/20
Procesador Intel Core 2, tarjeta gráfica


Observaciones:

Salón adecuado, conexión a internet adecuada
Lataco, Regulador de voltaje


Rosa del Carmen Barillas Carranza

Vo. Bo.


Otto René Arana M.
Director Administrativo
Escuela Nacional de Artes Plásticas
Rafael Rodríguez Padilla
Guatemala, C.A.



7

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES MES DE SEPTIEMBRE

**ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS
"RAFAEL RODRIGUEZ PADILLA"**

ROSA DEL CARMEN BARILLAS CARRANZA	DEL 01 DE SEPTIEMBRE AL 30 DE SEPTIEMBRE DEL 2019																				
	2	3	4	5	6	9	10	11	12	13	17	18	19	20	23	24	25	26	27	30	
ACTIVIDADES 1. Analisis y descripción en informe técnico identificando las necesidades básicas de insumos y herramientas necesarias para el correcto desempeño de los docentes y alumnos del taller de Tecnología Computación de la Escuela Nacional de Artes Plásticas "Rafael Rodríguez Padilla"	X																				
	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	

Rosa Barillas

Rosa del Carmen Barillas Carranza

Rafael Rodríguez Padilla

Dinora Brana M.
Jefe Administrativo
Escuela Nacional de Artes Plásticas
"Rafael Rodríguez Padilla"

