

## Ficha Técnica

### 1. Datos informativos

<b>Nombre del proyecto</b>	Ser maestro – Bachillerato técnico
<b>Nombre de la prueba</b>	Saberes disciplinares-reprogramados*
<b>Asignatura</b>	Diseño gráfico
<b>Población objetivo</b>	Docentes del magisterio fiscal
<b>Año de ejecución</b>	2018 - 2019
<b>Cobertura</b>	Nacional

\* Última convocatoria que cierra el proceso de evaluación ejecutado desde 2016.

### 2. Especificaciones técnicas

#### 2.1. Descripción

- Los saberes disciplinares exploran el conjunto de conocimientos específicos que tiene el docente sobre el campo del saber que enseña.
- El dominio del saber específico permite que el docente haga una adecuada mediación entre los contenidos y los estudiantes. De esta manera, puede contextualizar el aprendizaje y alcanzar los objetivos de la formación disciplinar.

#### 2.2. Marco legal

Constitución de la República del Ecuador, Art. 349  
 Ley Orgánica de Educación Intercultural-LOEI, Arts. 11, 68  
 Reglamento General de la LOEI, Arts. 17, 19  
 Resolución Nro. INEVAL-INEVAL-2018-0010-R  
 Resolución Nro. INEVAL-INEVAL-2019-0003-R

#### 2.3. Del evaluado

<b>Nivel de estudio requerido</b>	Profesional docente. Debe estar en ejercicio docente y ser convocado para cumplir con el proceso de evaluación
<b>Uso de resultados</b>	Forma parte de la evaluación de desempeño docente
<b>Impacto para el sujeto evaluado</b>	Alto

#### 2.4. Del instrumento

<b>Tipo de prueba</b>	Criterial: busca la comparación del rendimiento del sustentante con respecto a criterios previamente fijados
<b>Marco de referencia</b>	El instrumento se basa en el Perfil del docente de la especialidad Diseño gráfico, desarrollado por el Ministerio de Educación a partir de las figuras profesionales de la oferta formativa en Bachillerato Técnico. Se basa también en el Modelo de Evaluación Docente desarrollado por Ineval
<b>Número total de ítems</b>	85

<b>Campos a evaluar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tronco común del sector Industrial</li> <li>• Diseño gráfico</li> </ul>
<b>Modalidad de aplicación</b>	Digital
<b>Sesiones de aplicación</b>	Una
<b>Tiempo estimado</b>	3 horas
<b>Especificación para la aplicación</b>	No aplica uso de calculadora

### 3. Contenidos temáticos

#### 3.1. Tronco común

Este campo indaga en los conocimientos generales en el sector artístico, en cuanto a la historia del arte, la producción de obras de arte y el campo laboral para artistas.

Grupo Temático	Descripción	Tópico
Fundamentos y apreciación del arte	Identificación de conceptos y movimientos artísticos en la historia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conceptos del arte</li> <li>• Apreciación artística</li> </ul>
Historia del arte	Identificación contextualizada de autores, obras, períodos, movimientos artísticos en el tiempo y espacio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autores y obras</li> <li>• Sociedad y arte</li> </ul>
Arte plástico	Identificación de materiales, técnicas y métodos, así también las diferencias entre tipos de arte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso y técnica de materiales</li> <li>• Arte figurativo y abstracto</li> </ul>
Campo laboral	Reconocimiento de los pasos para gestionar una obra de arte, así también la normativa laboral, campos de acción y salud ocupacional	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formación y orientación laboral</li> <li>• Seguridad para los procesos creativos</li> </ul>

#### 3.2. Diseño gráfico

Este campo indaga en los conocimientos específicos de la figura profesional, sobre el proceso de diseño, normativa, calidad y comercialización de obras gráficas.

Grupo Temático	Descripción	Tópico
Creación de piezas gráficas	Reconocimiento de los fundamentos y principios del diseño, así también normas de calidad y uso de software	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño</li> <li>• Normatividad y calidad</li> <li>• Tecnología en el diseño gráfico</li> </ul>
Comercio de obras	Identificación de técnicas de venta y comercialización de obras de arte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Técnicas de comercio</li> </ul>