

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE GRADO EN DANZA

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA CURSO 2026-2027

NOMBRE **Nuevas Tecnologías aplicadas a la Danza I**

IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

MATERIA **Tecnologías aplicadas a la Danza**

CURSO **1º** TIPO **Obligatoria** CRÉDITOS **3 ECTS** **2,30 HLS**

PRELACIÓN **Sin requisitos previos** CARÁCTER **Teórico-práctica**

PERIODICIDAD **Semestral**

CALENDARIO Y HORARIO DE IMPARTICIÓN Consultables en página web csdanzamalaga.com/alumnado/horarios

ESTILOS	ESPECIALIDADES	ITINERARIOS (3º y 4º Curso)
<input checked="" type="radio"/> DANZA CLÁSICA <input checked="" type="radio"/> DANZA ESPAÑOLA <input checked="" type="radio"/> DANZA CONTEMPORÁNEA <input checked="" type="radio"/> BAILE FLAMENCO	<input type="radio"/> PEDAGOGÍA DE LA DANZA <input checked="" type="radio"/> COREOGRAFÍA E INTERPRETACIÓN	<input type="radio"/> DOCENCIA PARA BAILARINES/AS <input type="radio"/> DANZA SOCIAL, EDUCATIVA Y PARA LA SALUD <input checked="" type="radio"/> COREOGRAFÍA <input checked="" type="radio"/> INTERPRETACIÓN

DOCENCIA Y DEPARTAMENTOS

DEPARTAMENTO	Departamento de Música	29001391.dptomusica@g.educaand.es
PROFESORADO	Elisabet Cortés Harlet	ecorhar@g.educaand.es

TUTORÍAS Consultables en la página web csdanzamalaga.com/alumnado/tutorias

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA EN EL MARCO DE LA TITULACIÓN

Se trata de una asignatura semestral de carácter teórico práctico perteneciente al área de tecnologías aplicadas a la creación y composición coreográfica y escénica. En ella se aborda el estudio de los procesos artísticos con herramientas tecnológicas, el estudio de la influencias de las NNTT en pasado reciente y la actualidad del mundo de la danza, así como ofrecer al alumnado conocimientos para el tratamiento del sonido y el vídeo a través del uso de programas informáticos de edición de los mismos.

La presente guía docente queda regulada por la siguiente normativa:

Real Decreto 632/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado en Danza establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Decreto 258/2011, de 26 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de Grado en Danza en Andalucía.

Orden de 19 de octubre de 2020, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas superiores y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas.

CONTENIDOS Y COMPETENCIAS**CONTENIDOS**

Danza y tecnología: Recorrido histórico, distintos usos del ordenador en la danza: en la escena, en la notación, en la coreografía, en la enseñanza. Conocimiento básico de las tecnologías teniendo en cuenta diversos aspectos de aplicación: el archivo, la notación, y la creación entre otros. Estudio de programas informáticos de danza. Internet al servicio de la profesionalización del medio, herramientas para el desarrollo creativo en la web.

COMPETENCIAS

TRANSVERSALES CT

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 12, 13, 15, 16.

GENERALES CG

6, 8, 13,

ESPEC. PEDAGOGÍA CEP

ESPEC. COREOGRAFÍA CEC

8, 16, 17.

Puede consultarse el texto completo en la página web csdanzamalaga.com/estudios/normativa

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS PROPIAS DE LA ASIGNATURA

1. Conocer y entender la importancia de las nuevas tecnologías en el campo de la danza y su evolución
2. Ser capaz de analizar una puesta en escena con herramientas tecnológicas entendida como un lenguaje artificial, dirigido y no arbitrario.
3. Reconocer los programas existentes para la creación artística en danza.
4. Aplicar programas de edición de audio y vídeo.
5. Investigar sobre artistas emergentes y realizar un estudio sobre la aplicación de la tecnología en los espectáculos contemporáneos actuales.
6. Utilizar la web como herramienta de profesionalización.
7. Desarrollar el trabajo cooperativo, la discusión y el debate en clase en base a la escucha activa y el respeto.

OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES

Se recomienda la asistencia a clase; la atención y participación sobre los temas expuestos en las mismas. Lectura y búsqueda de información sobre los temas objeto de estudio. Visualización del material videográfico compartido en clase, la realización de las actividades y ejercicios propuestas en el Classroom. Se recomienda concertar tutorías presenciales u online a aquel alumnado que tenga dificultades con el seguimiento de las clases presenciales. Se anima al alumnado a participar de los diversas prácticas coreográficas y otras actividades que organiza el centro.

Esta materia requerirá como material NECESARIO la utilización de dispositivos para la edición de audio y vídeo con conexión con Internet, auriculares, así como cualquier tipo de dispositivo y/o material que permita tomar apuntes, anotaciones, realizar ejercicios en clase, etc. Todos estos materiales serán aportados por el alumnado.

MUY IMPORTANTE: Esta materia se desarrolla apoyándose en la herramienta digital Google Classroom. En la misma se ubica todo el material didáctico, la mayoría de las actividades evaluables y es la principal vía de comunicación del aula, por lo tanto es necesario unirse al aula de Classroom al inicio de curso con el e-mail cooperativo, para tener toda la información actualizada sobre posibles cambios que pueda sufrir el desarrollo de esta materia.

IMPORTANTE: Dado el preeminente carácter práctico de esta asignatura, será necesaria la superación de las pruebas/examen para hacer media ponderada con el resto de Actividades Evaluables y así poder superar la materia. Esto es aplicable tanto en la evaluación continua, única y extraordinaria.

MÓDULOS DE APRENDIZAJE

MÓDULO 1: Recorrido Histórico. Orígenes y Evolución de la Tecnología aplicada a la danza.

- Primeras experiencias tecnológicas con la danza.
- Avances tecnológicos en la iluminación escénica.
- Uso de proyecciones y multimedia en la danza. Videomapping.
- Incorporación de sensores y tecnología interactiva en la coreografía.
- Realidad virtual y realidad aumentada en la danza.
- Aplicaciones móviles y plataformas digitales para la difusión de la danza.
- Nuevas posibilidades creativas para los coreógrafos.
- Experiencias inmersivas para los espectadores.
- Acceso y difusión de la danza a través de plataformas digitales.
- Retos y desafíos de la tecnología en la danza.
- Futuro de la tecnología aplicada a la danza.
- Tendencias emergentes en la integración de tecnología y danza.
- Exploración de inteligencia artificial y danza.

MÓDULO 2: Aplicación de "software" de edición de audio y vídeo.

- Aprendizaje y aplicación de la herramienta de edición de audio - Audacity
- Aprendizaje y aplicación de la herramienta de edición de vídeo - Filmora

MÓDULO 3: Investigación y creación.

- Desarrollo del proyecto final.
- Elaboración de un trabajo audiovisual (breve documental) sobre un proyecto, artista o compañía que aplica las tecnologías como herramienta de creación artística.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Las Actividades Complementarias (AC), implementan el currículo de la materia y son actividades obligatorias y evaluables que se desarrollan durante el horario lectivo.

- Investigación y análisis de compañías, artistas o proyectos escénicos que integren las NNTT (Criterio de Evaluación I y V).
 - Resumen de contenidos sobre lecturas de libros recomendados en la bibliografía de la asignatura. (Criterio de Evaluación I, III y V)
 - Participación en los talleres de Prácticas Externas II como regidor/a, ayudante de dirección o intérprete. (Criterio IV, V)
- Evaluables

ACTIVIDADES CULTURALES Y ARTÍSTICAS

- Las Actividades Culturales y Artísticas (ACA), potencian la apertura del Centro a su entorno y procuran la formación integral del alumnado en aspectos referidos a la ampliación de su horizonte cultural y laboral. Se desarrollan fuera del horario lectivo

- RECOMENDAMOS: Visionado de espectáculos organizadas por el centro o fuera de este. Visionado de documentales y/o películas recomendadas a lo largo del curso. Asistencia a ponencias en torno a la danza, el teatro, la construcción escénica, nuevas tendencias en la puesta y la danza. Lecturas de libros recomendados en la bibliografía de la asignatura. Asistencia a ponencias, seminarios, cursos u otro tipo de evento organizado por el CSD.

METODOLOGÍA

LINEAS GENERALES DE ACTUACIÓN:

La metodología que se va a utilizar tendrá como fin que el alumnado aprenda de forma relevante. Se intentará, por tanto, ofrecer al alumnado los materiales de aprendizaje de forma similar a como le llega la información en su vida personal y profesional para que él mismo construya sus propios conocimientos y los transfiera a situaciones reales. Se pondrá el énfasis, en la resolución de problemas y en el establecimiento de nuevas relaciones e interconexiones entre los contenidos de distintos tipos (nociones, procedimientos, valores, actitudes, etc.) y de distintas áreas. Se potenciará la actividad del aprendiz, de modo que las tareas despierten su curiosidad y su motivación intrínseca y conecten con sus necesidades e intereses reales. Se primará la participación de los estudiantes en la construcción de sus conocimientos, poniéndolos en relación con los de sus compañeros y del profesorado. Se fomentará el estímulo del pensamiento crítico y del aprendizaje autorregulado. Se vinculará del conocimiento a situaciones de la vida real.

METODOLOGIA DE LAS ACTIVIDADES DE TRABAJO PRESENCIAL:

CLASES TEÓRICAS: Se utilizará la lección magistral para la exposición de los conceptos fundamentales de la asignatura con apoyo de las TIC's. Se fomentará la participación individual y en grupo mediante preguntas dirigidas a los/as estudiantes, además de incluir los usos habituales de estas clases (resolver las dudas que puedan plantearse, presentar informaciones incompletas, orientar la búsqueda de información, ocasionar el debate individual o en grupo, etc.).

CLASES PRÁCTICAS: Se utilizará el estudio de ejemplos reales centrados su análisis y comprensión, a través el aprendizaje basado en proyectos (ABP), el análisis y discusión de lecturas, material audiovisual, etcétera. Ello permitirá poner en práctica los conocimientos adquiridos en las clases teóricas, facilitar la resolución de problemas y establecer una primera conexión con la realidad y con las actividades.

METODOLOGÍA DE TRABAJO AUTÓNOMO:

El trabajo autónomo será de vital importancia en todo proceso pedagógico porque permitirá orientar la formación de acuerdo con las necesidades actuales del aprendizaje en el cual es indispensable revisar conceptos de autonomía, autorregulación, motivación, auto-control, entre otros. Se potenciará la capacidad de aprender por sí mismo y de manera permanente se forzará al alumnado a toma de decisiones y a la realización de diversas acciones, que requieran el ejercicio de la autonomía.

MÉTODOS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se pondrá atención a cada estudiante para que las tareas se relacionen con sus intereses, posibilidades y ritmos de aprendizaje y se desarrollen al máximo sus capacidades. Se trabajará la cooperación y el intercambio de información, comunicación de experiencias, reflexión compartida, el diálogo, los debates, el contraste de posiciones, etc..., como medio fomentador para la integración de todo el. Se utilizarán métodos didácticos flexibles que abarquen una gran diversidad de actividades, se adapten al contexto educativo, tengan en cuenta las necesidades individuales y grupales, además de que permitan alcanzar las intenciones propuestas.

CONCRECIÓN DE MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La función tutorial junto a la Comunidad Educativa colaborarán en la adaptación de los medios de acceso al aprendizaje, compensando las dificultades y desarrollando las potencialidades únicas y diversas del alumnado. En caso de necesidad de apoyo educativo se garantizarán medidas de adaptación que garanticen la igualdad de oportunidades, la no discriminación y accesibilidad universal.

De manera específica en la asignatura las sesiones de tutoría serán individuales o en grupos de 4 o 5 personas. Podrán tener un carácter didáctico (tutoría docente) o un carácter orientador (tutoría orientadora). La primera, pretende facilitar el aprendizaje del alumno, el desarrollo de determinadas competencias y la supervisión del trabajo académico. La segunda, tiene presente el desarrollo personal y social del estudiante. Por tanto, no son fórmulas antagónicas sino complementarias en los dos niveles de intervención: la materia y la formación integral del alumnado.

Asimismo, el estudiante podrá utilizar el correo electrónico moderadamente para resolver dudas puntuales y siempre y cuando tenga grandes dificultades para asistir personalmente a las tutorías. También se podrá contactar con el tutor mediante vía telefónica en casos especiales. Las tutorías serán agendadas mediante correo electrónico, dentro del horario que el tutor tiene asignado para esta finalidad.

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL ALUMNADO

El resultado final obtenido por el alumnado se calificará en función de la escala numérica de «0» a «10», con expresión de un decimal según el grado de consecución de los criterios de calificación. Las calificaciones inferiores a «5,0» tendrán la consideración de calificación negativa. Cuando el alumnado no se presente a las pruebas estipuladas en cada convocatoria y se le consigne la expresión «NP» (No Presentado), tendrá la consideración de calificación negativa. La evaluación en Primera Convocatoria Ordinaria se realizará de manera continua a través de las actividades evaluables programadas para el curso académico. En caso de no superar la asignatura a través de esta modalidad, se realizará una prueba final que tendrá carácter de Prueba de Evaluación única, que valorará el grado de adquisición de todas las competencias de la asignatura.

En el caso específico de la asignatura, existen actividades dentro de la evaluación continua recuperables y otras no. La realización de la Prueba de Evaluación única propondrá ciertas actividades singulares que condensarán los conocimientos y competencias desarrolladas durante el curso. El alumnado que no haya superado la evaluación continua, decidirá presentarse a recuperaciones o evaluación única, ambas al finalizar la materia. La calificación final corresponderá a la opción seleccionada por el alumnado.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS	COMPETENCIAS RELACIONADAS			
	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECIALIDAD	C.E. PROPIAS
I. Conoce los orígenes de la tecnología en el arte y su aplicación en los distintos campos de la danza.	1,2,4,5,8,13,15	8,13	8	1,2,6,7
II. Sabe aplicar "software" en archivos del sonido, vídeo e imágenes.	1,2,3,4,5,6,13,15,16	6,8,13	8,16, 17	1,3,4,7
III. Sabe investigar y realizar búsquedas en bancos de bases de archivos. Utiliza Internet como ayuda al estudio y a la profesionalización.	1,2,3,4,5,6,7,8,12,13,15,16	6,8,13	8	2,5,6,7
IV. Desarrolla una actitud de respetuosa y tolerante con una predisposición favorable a la materia de estudio.	1, 2,3, 6,7,8	6	16,17	1,7

SISTEMA DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

La participación del alumnado estará presente en todos los aspectos y procesos de evaluación, fomentando la capacidad para argumentar y expresar los pensamientos teóricos, analíticos, estéticos y críticos sobre la interpretación y la pedagogía manera oral y escrita. Del mismo modo la formación de espacios de conocimiento y esfuerzo colectivo formaran una actividad constante y consciente de coevaluación de toda la actividad docente, incluyendo todos los aspectos que permitan la mejora de la calidad educativa (CT6,CT9).

En ejercicio de coevaluación el profesorado estará a disposición del alumnado y recogerá el grado de aceptación y desarrollo de los contenidos y repertorios propuestos, orientándolos a la continua mejora y actualización de los mismos con el indispensable apoyo del profesorado adjunto y de asignaturas afines.

Del mismo modo, la autoevaluación, sin ser ponderada de manera cuantitativa, formará parte del desarrollo de las competencias transversales de formación de juicios artísticos y estéticos (CT3, CT8). Los instrumentos de evaluación en forma de rúbricas podrán a criterio del profesorado ser ejercicio de autoevaluación del propio alumnado estableciendo una relación directa entre la valoración docente y la autoevaluación. Se apostará por una valoración de grado cualitativo de adquisición de las competencias dejando el ejercicio de criterios de calificación a virtud del docente.

CONCRECIÓN DE CRITERIOS DE EVALUACIÓN SEGÚN CONVOCATORIA

PRIMERA CONVOCATORIA ORDINARIA

ACTIVIDAD EVALUABLE	CALENDARIO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	POND.
<p>1º) Ejercicios prácticos de Audacity y Filmora. Classroom: (Evaluación continua)</p> <p>MÓDULO 2: Aplicación de "softwares" de edición de audio y vídeo. - Aprendizaje y aplicación de la herramienta de edición de audio - Audacity - Aprendizaje y aplicación de la herramienta de edición de vídeo - Filmora</p>	<p>Ver en calendario de AE en página web</p> <p>Durante el desarrollo de todos los módulos. (No recuperable)</p>	<p>Cuaderno de clase/ Rúbrica en Classroom</p>	<p>II. Sabe aplicar "softwares" en archivos del sonido, vídeo e imágenes.</p>	30 %
<p>2º) Proyecto Individual/grupal de investigación teórico-práctico con exposición. (Evaluación continua y única)</p> <p>MÓDULO 3: Investigación y creación. - Desarrollo del proyecto final. - Elaboración de un trabajo audiovisual (breve documental) sobre un proyecto, artista o compañía que aplica las tecnologías como herramienta de creación artística.</p>	<p>Al finalizar todos los módulos. (Recuperable)</p>	<p>Cuaderno de clase / Rúbrica en Classroom</p>	<p>III. Sabe investigar y realizar búsquedas en bancos de bases de archivos. Utiliza Internet como ayuda al estudio y a la profesionalización.</p> <p>V. Desarrolla una actitud respetuosa y tolerante con una predisposición favorable a la materia de estudio.</p>	30 %
<p>3º) Examen teórico/práctico (Evaluación continua y única)</p> <p>MÓDULO 3: Investigación y creación. - Desarrollo del proyecto final. - Elaboración de un trabajo audiovisual (breve documental) sobre un proyecto, artista o compañía que aplica las tecnologías como herramienta de creación artística.</p> <p>MÓDULO 1: Recorrido Histórico. Orígenes y Evolución de las Tecnologías aplicadas a la danza.</p> <p>MÓDULO 2: Aplicación de "softwares" de edición de audio y vídeo. - Aprendizaje y aplicación de la herramienta de edición de audio - Audacity - Aprendizaje y aplicación de la herramienta de edición de vídeo - Film</p>	<p>Al finalizar todos los módulos. (Recuperable)</p>	<p>Cuaderno de clase / Examen tipo test / desarrollo</p>	<p>I. Conoce los orígenes de la tecnología en el arte y su aplicación en los distintos campos de la danza.</p> <p>II. Sabe aplicar "softwares" en archivos del sonido, vídeo e imágenes.</p>	30 %
<p>4º) Actividades complementarias (Evaluación continua) Mínimo 2 actividades. Consultar con el tutor.</p>	<p>Durante el desarrollo de todos los módulos (No recuperable)</p>	<p>Rúbrica en Classroom Cuaderno de clase / Rúbrica en Classroom</p>	<p>Se aplicarán según tipo de actividad presentada.</p>	10 %
<p>Examen de Evaluación Única - Actividades evaluables idénticas a la segunda convocatoria ordinaria y convocatoria extraordinaria referidas en pág.7.</p>	<p>Fin del semestre (Según calendario oficial) Consultar en la web del centro.</p>		<p>Criterios y ponderación idénticos a las pruebas de evaluación de la segunda convocatoria ordinaria y convocatorias extraordinarias referidas en pág.7.</p>	100%

OBSERVACIONES

- Actividades evaluables consideradas imprescindibles para la superación de la asignatura son: Actividad 2º, correspondiente al Módulo de contenidos 3 y Actividad 3º correspondiente al Módulo de contenidos 1 y 2.
- El calendario de fechas oficiales es consultable en el apartado calendario de actividades evaluables de la página web del centro. Estas podrán sufrir modificaciones debido al calendario organizativo del centro. El alumnado podrá solicitar cambio de fecha de las actividades evaluables por baja médica, concurrencia a exámenes oficiales o contrato laboral dancístico.

SEGUNDA CONVOCATORIA ORDINARIA Y CONVOCATORIAS EXTRAORDINARIAS

ACTIVIDAD EVALUABLE	CALENDARIO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	POND.
1º) Ejercicio prácticos de Audacity y Filmora. Classroom. (Entrega video y trabajo escrito vía Classroom) MÓDULO 2: Aplicación de "software" de edición de audio y vídeo.	- Todas las fechas según convocatoria oficial consultable en el apartado calendario de actividades evaluables de la página web del centro.	Rúbrica en Classroom	II. Sabe aplicar "softwares" en archivos del sonido, video e imágenes.	20 %
2º) Proyecto Individual de investigación teórico-práctico. (Entrega video y trabajo escrito vía Classroom) MODULO 3: Investigación y creación.	- La duración aproximada de la prueba es de 90 minutos. -La entrega de los trabajos en classroom se harán antes de la fecha y hora de inicio del examen oficial.	Rúbrica en Classroom	III. Sabe investigar y realizar búsquedas en bancos de bases de archivos. Utiliza Internet como ayuda al estudio y a la profesionalización. V. Desarrolla una actitud respetuosa y tolerante con una predisposición favorable a la materia de estudio.	40 %
3º) Examen teórico/práctico. (Presencial) Todos los MÓDULOS.		Examen tipo test / desarrollo	I. Conoce los orígenes de la tecnología en el arte y su aplicación en los distintos campos de la danza. II. Sabe aplicar "softwares" en archivos del soni	40 %

REQUISITOS MÍNIMOS PARA LA SUPERACIÓN DE LA ASIGNATURA

Superar con calificación mínima positiva (5,0) los Criterios de evaluación específicos I, II y III.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFIA ESPECIFICA

- ABAD C., A. (2004) El postmodernismo. Historia del ballet y de la danza moderna. (p.235). Madrid: Música-Alianza
- BARIL, J. (1987) Introducción. La danza moderna. (p.13). Barcelona: Paidós.
- BREA, J.L. (2002). Algunos pensamientos sueltos acerca de arte y técnica. La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales. (p.113) Salamanca: Consorcio de Salamanca
- CHACON, F. (2000a, 22 de noviembre). "La tecnología descubre movimientos casi imposibles", asegura Merce Cunningham. El Cunningham El Mundo. Obtenido el 15 de diciembre de 2008, desde <http://www.elmundo.es/2000/11/22/cultura/22N0129.html>
- PÉREZ O., J.R (1991D). Video-danza. "El arte del video: Introducción a la historia del video experimental". RTVE/Serbal.
- TRIBE,M., JANA, R. (2006)Velvet- Strike. "Arte y Nuevas Tecnologías". Barcelona: Taschen

BIBLIOGRAFIA RECOMENDADA

- BARREIRO, León, Bárbara. (2016). Eikasia, La estética posmoderna de Jean Baudrillard en "Las estrategias fatales". Oviedo España: Departamento Historia del Arte y Musicología, Universidad de Oviedo.
- BAUDRILLARD, Jean. (1978). Cultura y simulacro. Barcelona, España: Kairós.
- BAUDRILLARD, Jean. (s.f.). La simulación en el arte. Recuperado de <http://tijuanaartes.blogspot.com/2005/03/la-simulacion-en-el-arte.html>
- CRIMP, Martin. (2009). La crisis del drama en la contemporaneidad. Barcelona, España: Universitat Autònoma de Barcelona Facultat de Filosofia i Lletres.
- FLÓRES, Meza, Jaime Alfredo. (2011). Imago theatrum. El teatro como praxis expandida en las creaciones del grupo colombiano Mapa Teatro. Ecuador. Universidad Andina. Simón Bolívar.
- PELÁEZ Rodríguez, Diana Verónica. (2016). Cuerpo y arte, Reflexiones críticas en la contemporaneidad. Machala, Ecuador: Utmach, Unidad academica de artes plásticas.