

Artes Visuales

Programa de Estudio

Primero medio

Ministerio de Educación

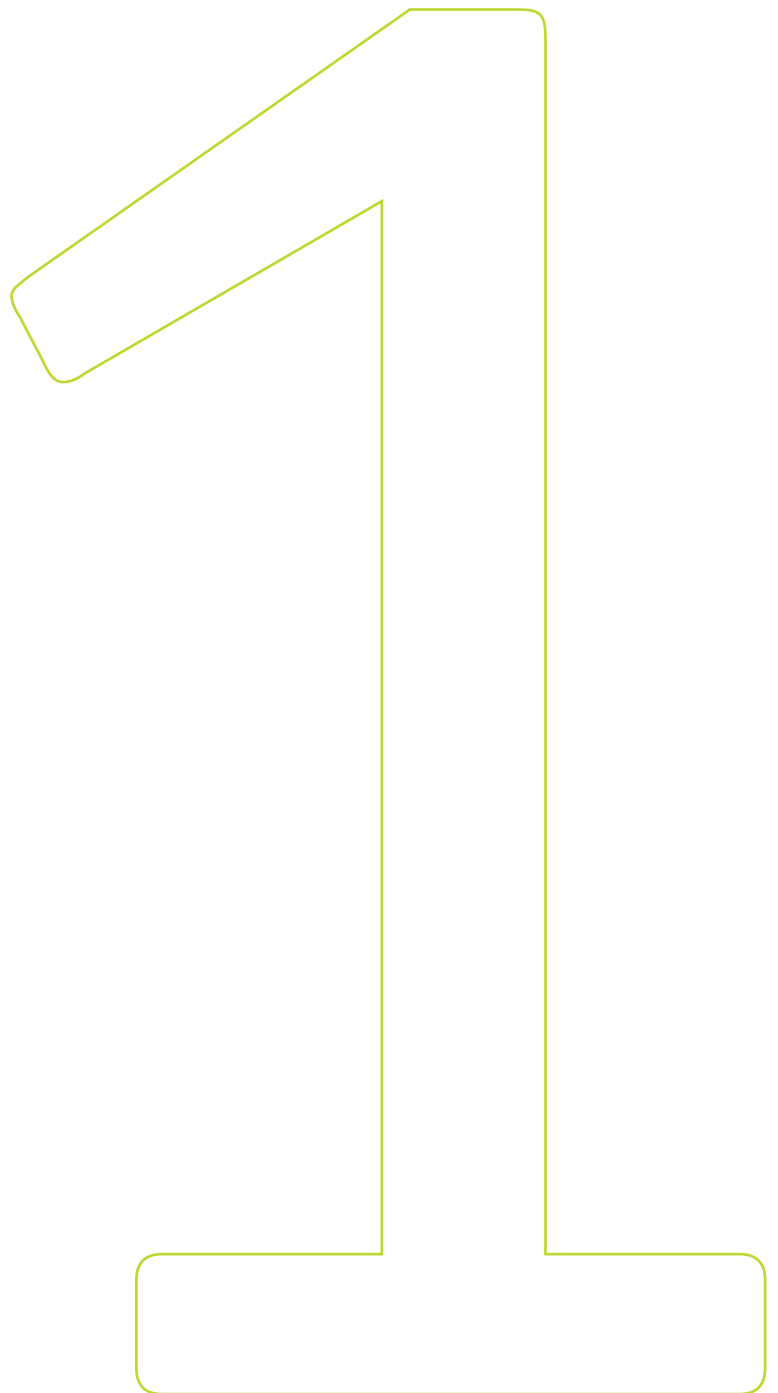


Artes Visuales

Programa de Estudio

Primero medio

Ministerio de Educación



Ministerio de Educación de Chile

ARTES VISUALES

Programa de Estudio

Primero medio

Primera edición: noviembre 2016

Decreto Exento N° 1264/2016

Unidad de Currículum y Evaluación

Ministerio de Educación de Chile

Avenida Bernardo O'Higgins 1371

Santiago de Chile

ISBN

Estimadas y estimados miembros de la Comunidad Educativa:

En el marco de la agenda de calidad y las transformaciones que impulsa la Reforma Educacional en marcha, estamos entregando a ustedes los Programas de Estudio para 1° y 2° medio correspondientes a las asignaturas de Artes Visuales, Ciencias Naturales, Educación Física y Salud, Historia, Geografía y Ciencias Sociales, Inglés, Lengua y Literatura, Matemática, Música, Orientación y Tecnología.

Estos Programas han sido elaborados por la Unidad de Currículum y Evaluación del Ministerio de Educación, de acuerdo a las definiciones establecidas en las Bases Curriculares de 2013 y 2015 (Decreto Supremo N° 614 y N° 369, respectivamente) y han sido aprobados por el Consejo Nacional de Educación, para entrar en vigencia a partir de 2017 en 1° medio y el 2018 en 2° medio.

Los Programas de Estudio –en tanto instrumentos curriculares– presentan una propuesta pedagógica y didáctica que apoya el proceso de gestión curricular de los establecimientos educacionales. Desde esta perspectiva, se fomenta el trabajo docente para la articulación y generación de experiencias de aprendizajes pertinentes, relevantes y significativas para sus estudiantes, en el contexto de las definiciones realizadas por las Bases Curriculares que entran en vigencia para estos cursos en los años 2017 y 2018. Los Programas otorgan ese espacio a los y las docentes, y pueden trabajarse a partir de las necesidades y potencialidades de su contexto.

Es de suma importancia promover el diálogo entre estos instrumentos y las necesidades, intereses y características de las y los estudiantes. De esta manera, complejizando, diversificando y profundizando en las áreas de aprendizaje, estaremos contribuyendo al desarrollo de las herramientas que requieren para desarrollarse como personas integrales y desenvolverse como ciudadanos y ciudadanas, de manera reflexiva, crítica y responsable.

Por esto, los Programas de Estudio son una invitación a las comunidades educativas de nuestros liceos a enfrentar el desafío de preparación, estudio y compromiso con la vocación formadora y con las expectativas de aprendizajes que pueden lograr las y los estudiantes. Invito a todos y todas a trabajar en esta tarea de manera entusiasta, colaborativa, analítica y respondiendo a las necesidades de su contexto educativo.

Cordialmente,



ADRIANA DELPIANO PUELMA
MINISTRA DE EDUCACIÓN

Índice

Presentación	8
Nociones básicas	10
Orientaciones para implementar el Programa	14
Orientaciones para planificar el aprendizaje	21
Orientaciones para evaluar los aprendizajes	24
Estructura del Programa de Estudio	27
Referencias bibliográficas	34
Artes Visuales	
36	Introducción
36	Énfasis de la propuesta
42	Organización curricular
48	Orientaciones didácticas
57	Orientaciones para la evaluación
61	Referencias bibliográficas

Propuesta de organización curricular anual

-
- | | |
|----|-------------------------------------------------------|
| 64 | Objetivos de Aprendizaje para 1° medio |
| 66 | Visión global de los Objetivos de Aprendizaje del año |
-

Semestre 1

-
- | | |
|-----|--------------------------------------|
| 72 | Unidad 1: Grabado y libro de artista |
| 105 | Unidad 2: Arquitectura |
-

Semestre 2

-
- | | |
|-----|-----------------------------------------|
| 152 | Unidad 3: Pintura Mural y Diseño Urbano |
| 196 | Unidad 4: Arte Digital |
-

Bibliografía

-
- | | |
|-----|--------------------------------------|
| 224 | Bibliografía para el o la docente |
| 152 | Bibliografía para el y la estudiante |
-

Anexos

-
- | | |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 240 | Anexo 1: Glosario |
| 247 | Anexo 2: Sugerencias de evaluación 1° medio |
| 253 | Anexo 3: Museos, galerías, institutos, centros y corporaciones culturales de Chile |
| 282 | Anexo 4: Progresión de objetivos de aprendizaje de Artes Visuales de 7° básico a 2° medio |
-

Presentación

Las Bases Curriculares, por medio de los Objetivos de Aprendizaje (OA), definen la expectativa formativa que se espera que logren las y los estudiantes en cada asignatura y curso. Dichos objetivos integran conocimientos, habilidades y actitudes fundamentales para que los y las jóvenes alcancen un desarrollo armónico e integral que les permita enfrentar su futuro con las herramientas necesarias para participar de manera activa, responsable y crítica en la sociedad.

Las Bases Curriculares son un referente para los establecimientos que deseen elaborar programas propios, de modo de posibilitarles una decisión autónoma respecto de la manera en que se abordan los Objetivos de Aprendizaje planteados. Las múltiples realidades de las comunidades educativas de nuestro país dan origen a una diversidad de aproximaciones curriculares, didácticas, metodológicas y organizacionales que se expresan en distintos procesos de gestión curricular, los cuales deben resguardar el logro de los Objetivos de Aprendizaje definidos en las Bases. En esta línea, las Bases Curriculares no entregan orientaciones didácticas específicas, sino que proveen un marco a nivel nacional, en términos de enfoque y expectativas formativas.

Al Ministerio de Educación le corresponde la tarea de elaborar Programas de Estudio que entreguen una propuesta pedagógica para la implementación de las Bases Curriculares para aquellos establecimientos que no optan por generar programas propios. Estos Programas constituyen un complemento coherente y alineado con las Bases y buscan ser una herramienta de apoyo para las y los docentes.

Los Programas de Estudio proponen una organización de los Objetivos de Aprendizaje de acuerdo con el tiempo disponible dentro del año escolar. Dicha organización es de carácter orientador y, por tanto, los profesores y las profesoras deben modificarla de acuerdo a la realidad de sus estudiantes y de su escuela, considerando los criterios pedagógicos y curriculares acordados por la comunidad educativa. Adicionalmente, para cada Objetivo de Aprendizaje se sugiere un conjunto de Indicadores de Evaluación que dan cuenta de diversos aspectos que permiten evidenciar el logro de los aprendizajes respectivos.

Cada Programa proporciona, además, orientaciones didácticas para la asignatura que trata y diversas actividades de aprendizaje y de evaluación, de carácter flexible y general, que pueden ser utilizadas, modificadas o remplazadas por otras, según lo estime conveniente cada docente. Las actividades se complementan con sugerencias para las profesoras y los profesores, recomendaciones de recursos didácticos y bibliografía tanto para docentes como para estudiantes.

En síntesis, estos Programas de Estudio se entregan a los establecimientos educacionales como un apoyo para llevar a cabo su labor de enseñanza, en el marco de las definiciones de la Ley General de Educación (Ley N° 20.370 de 2009, del Ministerio de Educación). Así, su uso es voluntario, pues dicha ley determina que cada institución escolar puede elaborar sus propios programas en función de los Objetivos de Aprendizaje establecidos en las Bases Curriculares.

Nociones básicas

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE COMO INTEGRACIÓN DE CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y ACTITUDES

Los Objetivos de Aprendizaje definen –para cada asignatura– los aprendizajes terminales esperables para cada año escolar. Se refieren a conocimientos, habilidades y actitudes que permiten a los y las estudiantes avanzar en su desarrollo integral, mediante la comprensión de su entorno y la generación de las herramientas necesarias para participar activa, responsable y críticamente en él.

Estos Objetivos de Aprendizaje tienen foco en aspectos esenciales de las disciplinas escolares, por lo que apuntan al desarrollo de aprendizajes relevantes, así como que las y los estudiantes pongan en juego conocimientos, habilidades y actitudes para enfrentar diversos desafíos, tanto en el contexto de la asignatura como al desenvolverse en su vida cotidiana.

La distinción entre conocimientos, habilidades y actitudes no implica que estas dimensiones se desarrollen de forma fragmentada durante el proceso formativo, sino que –por el contrario– manifiesta la necesidad de integrarlas pedagógicamente y de relevar las potencialidades de cada proceso de construcción de aprendizaje.

CONOCIMIENTOS

Los conocimientos corresponden a conceptos, redes de conceptos e información sobre hechos, procesos, procedimientos y operaciones. Esta definición considera el conocimiento como información (sobre objetos, eventos, fenómenos, procesos, símbolos, etc.) y abarca, además, la comprensión de los mismos por parte de las y los estudiantes. Por consiguiente, este conocimiento se integra a sus marcos explicativos e interpretativos, los que son la base para desarrollar la capacidad de discernimiento y de argumentación.

Los conceptos propios de cada asignatura ayudan a enriquecer la comprensión de los y las estudiantes sobre el mundo que los y las rodea y los fenómenos que experimentan u observan. La apropiación profunda de los enfoques, teorías, modelos, supuestos y tensiones existentes en las diferentes disciplinas permite a las y los estudiantes reinterpretar el saber que han elaborado por medio del sentido

común y la vivencia cotidiana (Marzano et al., 1997). En el marco de cualquier disciplina, el manejo de conceptos clave y de sus conexiones es fundamental para que los alumnos y las alumnas construyan nuevos aprendizajes. El logro de los Objetivos de Aprendizaje de las Bases Curriculares implica necesariamente que las y los estudiantes conozcan, expliquen, relacionen, apliquen, analicen y cuestionen determinados conocimientos y marcos referenciales en cada asignatura.

HABILIDADES

Las habilidades son capacidades para realizar tareas y para solucionar problemas con precisión y adaptabilidad. Pueden desarrollarse en los ámbitos intelectual, psicomotriz o psicosocial.

En el plano formativo, las habilidades son cruciales al momento de integrar, complementar y transferir el aprendizaje a nuevos contextos. La continua expansión y la creciente complejidad del conocimiento demandan capacidades de pensamiento crítico, flexible y adaptativo que permitan evaluar la relevancia de la información y su aplicabilidad a distintas situaciones, desafíos, contextos y problemas.

Así, desarrollar una amplia gama de habilidades es fundamental para fortalecer la capacidad de transferencia de los aprendizajes, es decir, usarlos de manera juiciosa y efectiva en otros contextos. Los Indicadores de Evaluación y los ejemplos de actividades de aprendizaje y de evaluación sugeridos en estos Programas de Estudio promueven el desarrollo de estos procesos cognitivos en el marco de la asignatura.

ACTITUDES

Las Bases Curriculares detallan un conjunto de actitudes específicas que surgen de los Objetivos de Aprendizaje Transversales (OAT) y que se espera promover en cada asignatura.

Las actitudes son disposiciones desarrolladas para responder, en términos de posturas personales, frente a objetos, ideas o personas, que propician determinados tipos de comportamientos o acciones.

Las actitudes son determinantes en la formación de las personas, pues afectan todas las dimensiones de la vida. La escuela es un factor definitorio en el desarrollo de las actitudes de las y los estudiantes y puede contribuir a formar ciudadanos responsables y participativos, que tengan disposiciones activas, críticas y comprometidas frente a una variedad de temas trascendentes para nuestra sociedad.

Es responsabilidad de la escuela diseñar experiencias de aprendizaje que generen una actitud abierta y motivación por parte de las y los estudiantes, y nutrir dicha actitud durante todo el proceso, de manera que, cuando terminen la educación formal, mantengan el interés por el aprendizaje a lo largo de toda la vida. Promover actitudes positivas hacia el descubrimiento y el desarrollo de habilidades mejora significativamente el compromiso de los alumnos y las alumnas con su propia formación, lo que, a su vez, genera aprendizajes más profundos e impacta positivamente en su autoestima.

Asimismo, el desarrollo de las actitudes presentes en los OAT y en las Bases Curriculares, en general, permite a los y las estudiantes comprender y tomar una posición respecto del mundo que les rodea, interactuar con él y desenvolverse de manera informada, responsable y autónoma.

Las actitudes tienen tres dimensiones interrelacionadas: cognitiva, afectiva y experiencial. La dimensión cognitiva comprende los conocimientos y las creencias que una persona tiene sobre un objeto. La afectiva corresponde a los sentimientos que un objeto suscita en los individuos. Finalmente, la experiencial se refiere a las vivencias que la persona ha acumulado con respecto al objeto o fenómeno. De lo anterior se desprende que, para formar actitudes, es necesario tomar en cuenta estas tres dimensiones. Por ejemplo, para generar una actitud positiva hacia el aprendizaje es necesario analizar con las y los estudiantes por qué esto es beneficioso, explicitar las creencias que ellas y ellos tienen al respecto, y promover un ambiente de diálogo en el cual todas y todos expresen su posición, se interesen y valoren el desarrollo intelectual; de esta manera, es posible suscitar experiencias de aprendizaje interesantes y motivadoras.

El desarrollo de actitudes no debe limitarse solo al aula, sino que debe proyectarse hacia los ámbitos familiar y social. Es fundamental que los alumnos y las alumnas puedan satisfacer sus inquietudes, ser proactivos, proactivas y líderes, adquirir confianza en sus capacidades e ideas, llevar a cabo iniciativas, efectuar acciones que los y las lleven a alcanzar sus objetivos, comunicarse en forma efectiva y participar activamente en la construcción de su aprendizaje. De este modo, las y los estudiantes se verán invitadas e invitados a conocer el mundo que las y los rodea, asumir un compromiso con mejorarlo, mostrar mayor interés por sus pares y trabajar en forma colaborativa, valorando las contribuciones de otros y otras.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE TRANSVERSALES (OAT)

La educación es definida por la Ley General de Educación como “el proceso de aprendizaje permanente que abarca las distintas etapas de la vida de las personas y que tiene como finalidad alcanzar su desarrollo espiritual, ético, moral, afectivo, intelectual, artístico y físico, mediante la transmisión y el cultivo de valores, conocimientos y destrezas” (Mineduc, 2009). En este escenario, la escuela y el liceo, atendiendo al rol educativo que se les ha delegado, juegan un rol fundamental en el proceso formativo de las y los estudiantes.

En este contexto, los Objetivos de Aprendizaje Transversales (OAT) aluden tanto al desarrollo personal y social de los y las estudiantes como al desarrollo relacionado con el ámbito del conocimiento y la cultura. El logro de los OAT depende de la totalidad de elementos que conforman la experiencia escolar, la que se ve influida por los énfasis formativos declarados en el Proyecto Educativo Institucional; los procesos de gestión curricular y pedagógica que llevan a cabo las y los docentes y los equipos directivos; las dinámicas de participación y convivencia; las normas, ceremonias y símbolos de la escuela; los aprendizajes abordados en cada asignatura; el despliegue de iniciativas de los y las estudiantes; las interacciones y dinámicas que se establecen en los espacios de recreos, así como las relaciones humanas y vínculos que se generan en la cotidianidad escolar entre todos los integrantes de la comunidad educativa.

Dada su relevancia, los Objetivos de Aprendizaje Transversales deben permear los instrumentos de gestión y la organización del tiempo escolar, las experiencias de aprendizaje que se diseñarán, los instrumentos evaluativos y todas aquellas instancias en que se pueda visibilizar la importancia de estas disposiciones frente a la comunidad educativa.

De acuerdo a lo planteado en las Bases Curriculares de 7° básico a 2° medio, los OAT involucran las siguientes dimensiones: física, afectiva, cognitiva/ intelectual, moral, espiritual, proactividad y trabajo, sociocultural y ciudadana, y uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) (Mineduc, 2013). Los Programas de Estudio plantean un conjunto de actitudes específicas que se integran a los conocimientos y a las habilidades propias de cada asignatura y que derivan de dichas dimensiones.

Orientaciones para implementar el Programa

Las orientaciones que se presentan a continuación destacan elementos que son relevantes al momento de emplear el Programa de Estudio y que permiten abordar de mejor manera los Objetivos de Aprendizaje especificados en las Bases Curriculares.

ETAPA DEL DESARROLLO DE LAS Y LOS ESTUDIANTES

La etapa de la adolescencia está marcada por un acelerado desarrollo en los ámbitos físico, cognitivo, social y emocional. Es una etapa favorable para que los y las estudiantes avancen en autonomía y en la comprensión integral del mundo que los rodea. Por ello, es propicio fomentar en las alumnas y los alumnos la construcción de la identidad, la propia imagen y opinión, el desarrollo de la capacidad de monitorear y regular sus desempeños –para facilitar la metacognición y la autorregulación–, y el fortalecimiento de la empatía y el respeto por diferentes miradas sobre un mismo tema.

La interacción se vuelve un tema central en esta etapa del desarrollo. Las y los estudiantes empiezan a interesarse más por participar en intercambios sociales, a la vez que las opiniones de los pares adquieren mayor importancia. En este contexto, el desarrollo de una identidad y opinión propia se vuelve fundamental, así como también contar con las herramientas necesarias para reaccionar adecuadamente frente a las ideas de otros y otras.

En este periodo, los y las estudiantes transitan por procesos de fortalecimiento del pensamiento formal, el que les permite hacer relaciones lógicas, desarrollar el pensamiento crítico, comprender conceptos abstractos y vincular concepciones aparentemente disímiles (Alexander, 2006). Así, es una etapa oportuna para desarrollar una visión más crítica del mundo y para robustecer su capacidad de análisis, de planificación y de establecer hipótesis, lo que, a su vez, les permite plantear otras formas de resolver problemas.

En la adolescencia, las y los estudiantes además empiezan a abrir sus ámbitos de interés y a relacionarse con sus pares en términos de gustos, valores y creencias. En esta etapa, se remarca la necesidad de visualizar una relación entre su aprendizaje y sus vidas, lo que promueve su motivación a aprender. Asimismo, el desarrollo de una mayor independencia y autonomía puede llevar a los y las estudiantes a

reflexionar sobre las experiencias de aprendizaje que experimentan, y a elegir la que les parece más atractiva.

El presente Programa de Estudio incluye ejemplos de actividades que pretenden ser significativas y desafiantes para las y los estudiantes adolescentes, pues plantean problemas vinculados con su cotidianidad y con referentes concretos que conducen hacia la comprensión de conceptos progresivamente más abstractos. La implementación del presente Programa requiere que el o la docente guíe a sus estudiantes a conectar los aprendizajes del ámbito escolar con otros ámbitos de sus vidas y con su propia cultura o la de otras y otros. Para ello, es necesario que conozca los diversos talentos, necesidades, intereses y preferencias de las alumnas y los alumnos, para que las actividades de este Programa sean efectivamente instancias significativas en el ámbito personal y social.

Las actividades se diseñaron como un reto que motive a los alumnos y las alumnas a buscar evidencia y usar argumentos coherentes y bien documentados para solucionarlas. Para ello, las y los estudiantes deberán movilizar sus propios conocimientos de cada asignatura, aplicar habilidades de pensamiento superior (concluir, evaluar, explicar, proponer, crear, sintetizar, relacionar, contrastar, entre otras) y fortalecer aspectos actitudinales, como la confianza en las propias capacidades, la curiosidad, la rigurosidad y el respeto por los y las demás.

Esta propuesta plantea tareas más exigentes, complejas y de ámbitos cada vez más específicos que en los cursos anteriores. No obstante dicha dificultad, es necesario que las y los docentes promuevan intencionadamente la autonomía de los y las estudiantes (por ejemplo, dando espacios para la elección de temas y actividades o para el desarrollo de iniciativas personales), con el propósito de incentivar la motivación por aprender y la autorregulación.

Es fundamental que las profesoras y los profesores entreguen un acompañamiento juicioso, flexible y cercano a las demandas de sus estudiantes para que las actividades de trabajo colaborativo que se incorporen para el logro de distintos objetivos sean una instancia que conduzca a construir aprendizajes profundos y significativos, y a desarrollar de mejor forma habilidades y actitudes para comunicarse y trabajar con otros y otras.

INTEGRACIÓN Y APRENDIZAJE PROFUNDO

El conocimiento se construye sobre la base de las propias experiencias y saberes previos. Diversos estudios en neurociencia señalan que el ser humano busca permanentemente significados y patrones en los fenómenos que ocurren a su alrededor, lo que, sumado a la influencia que ejercen las emociones sobre los procesos cognitivos, es fundamental para lograr un aprendizaje profundo. Por ello, las experiencias de aprendizaje deben evocar emociones positivas y diseñarse con un nivel adecuado de exigencia, de modo que representen un desafío cognitivo para las alumnas y los alumnos. Investigar, realizar conexiones y transferencias a otras áreas, plantear y resolver problemas complejos, argumentar creencias y teorías, y organizar información de acuerdo a modelos propios son algunos ejemplos de actividades adecuadas para la construcción del aprendizaje.

La integración entre distintas asignaturas, disciplinas y áreas constituye un escenario pedagógico de gran potencial para lograr este propósito. Existe vasta literatura que respalda que el aprendizaje ocurre con más facilidad y profundidad cuando el nuevo material se presenta desde distintas perspectivas, pues permite relacionarlo con conocimientos previos, enriquecerlo, reformularlo y aplicarlo (Jacobs, 1989). Debido a esta integración, los y las estudiantes potencian y expanden sus conocimientos y acceden a nueva información y a diversos puntos de vista. Además, apreciar que el saber es interdisciplinario les permite visualizar que deben ser capaces de usar conocimientos, habilidades y actitudes de varias áreas para desenvolverse en la vida cotidiana y, a futuro, en el mundo laboral.

El presente Programa de Estudio ofrece alternativas de integración disciplinar en diversas actividades, mas es preciso tener en cuenta que las oportunidades de interdisciplinariedad que brindan las Bases Curriculares son amplias y trascienden lo propuesto en este instrumento. En consecuencia, se recomienda a las y los docentes buscar la integración de asignaturas y procurar que los y las estudiantes desarrollen sus habilidades simultáneamente desde diferentes áreas.

IMPORTANCIA DEL LENGUAJE

En cualquier asignatura, aprender supone poder comprender y producir textos propios de la disciplina, lo que requiere de un trabajo en clases, precisamente, con textos disciplinares. Leer y elaborar textos permite repensar y procesar la información, reproducir el conocimiento y construirlo; por lo tanto, el aprendizaje se profundiza. Para que las y los estudiantes puedan comprender y producir textos es necesario que la o el docente les entregue orientaciones concretas, pues ambos procesos implican una serie de desafíos.

Para promover el aprendizaje profundo mediante la lectura y la producción de textos orales y escritos, se sugiere tener en cuenta –entre otras– las siguientes consideraciones:

- › En lectura, se debe estimular a que los y las estudiantes amplíen y profundicen sus conocimientos mediante el uso habitual de diversa bibliografía, para que así mejoren las habilidades de comprensión lectora. Es importante que aprendan, especialmente, a identificar las ideas centrales, sintetizar la información importante, explicar los conceptos clave, identificar los principales argumentos usados para defender una postura, descubrir contradicciones, evaluar la coherencia de la información y generar juicios críticos y fundamentados en relación con lo leído. Para ello se requiere que las y los docentes modelen y retroalimenten sistemáticamente el proceso.
- › En escritura, es necesario que el o la docente incentive a sus alumnos y alumnas a expresar sus conocimientos, ideas y argumentos, escribiendo textos con la estructura propia de cada disciplina, como un ensayo, un informe de investigación o una reseña histórica, entre otros. Para esto se les debe orientar a que organicen la información para comunicarla con claridad al lector, seleccionando información relevante, profundizando ideas y entregando ejemplos y argumentos que fundamenten dichas ideas.
- › En relación con la comunicación oral, es importante considerar que el ambiente de la sala de clases debe ser propicio para que las y los estudiantes formulen preguntas, aclaren dudas, demuestren interés por aprender y construyan conocimiento colaborativamente. En este contexto, es fundamental que el o la docente estimule a sus estudiantes a participar en diálogos en los que cuestionen, muestren desacuerdo y lleguen a consensos, en un clima de trabajo en el que se respete a las personas y sus ideas y se valore el conocimiento y la curiosidad.

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC)

Los Objetivos de Aprendizaje Transversales de las Bases Curriculares contemplan, explícitamente, que las alumnas y los alumnos aprendan a usar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Esto demanda que se promueva el dominio de estas tecnologías de manera integrada al trabajo propio de cada asignatura.

En el nivel básico, los y las estudiantes debieran desarrollar las habilidades elementales para usar las TIC y, en el nivel medio, se espera que lleven a cabo estas operaciones con mayor fluidez, además de otras de mayor dificultad (buscar información y evaluar su pertinencia y calidad, aportar en redes virtuales de comunicación o participación, utilizar distintas TIC para comunicar ideas y argumentos, modelar información y situaciones, entre otras).

Los Programas de Estudio elaborados por el Ministerio de Educación integran el desarrollo de habilidades de uso de las TIC en todas las asignaturas con propósitos detallados a continuación.

- › Trabajar con información:
 - Utilizar estrategias de búsqueda para recoger información precisa.
 - Seleccionar información examinando críticamente su calidad, relevancia y confiabilidad.
 - Ingresar, guardar y ordenar información de acuerdo a criterios propios o predefinidos.

- › Crear y compartir información:
 - Desarrollar y presentar información usando herramientas y aplicaciones de imagen o audiovisuales, procesadores de texto, presentaciones digitalizadas y gráficos, entre otros medios.
 - Usar herramientas de comunicación en línea para colaborar e intercambiar opiniones en forma respetuosa con pares, miembros de una comunidad y expertos o expertas (correos electrónicos, blogs, redes sociales, chats, foros de discusión, conferencias web, diarios digitales, etc.).

- › Profundizar aprendizajes:
 - Usar *software* y programas específicos para aprender y complementar los conceptos trabajados en las diferentes asignaturas.
 - Usar procesadores de texto, *software* de presentación y planillas de cálculo para organizar, crear y presentar información, gráficos o modelos.

- › Actuar responsablemente:
 - Respetar y asumir consideraciones éticas en el uso de las TIC.
 - Señalar las fuentes de las cuales se obtiene la información y respetar las normas de uso y de seguridad.
 - Identificar ejemplos de plagio y discutir las posibles consecuencias de reproducir el trabajo de otras personas.

En este marco, se vuelve fundamental que las profesoras y los profesores consideren la integración curricular de las TIC en el diseño e implementación de los procesos formativos en las distintas asignaturas como una estrategia que apoya y fortalece la construcción de aprendizaje de sus estudiantes.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En el trabajo pedagógico, es importante que los y las docentes tomen en cuenta la diversidad entre estudiantes en términos culturales, sociales, étnicos, religiosos, de género, de estilos de aprendizaje y de niveles de conocimiento. Esta diversidad enriquece los escenarios de aprendizaje y está asociada a los siguientes desafíos para las profesoras y los profesores:

- › Promover el respeto a cada estudiante, evitando cualquier forma de discriminación y evitando y cuestionando estereotipos.
- › Procurar que los aprendizajes se desarrollen de una manera significativa en relación con el contexto y la realidad de las y los estudiantes.
- › Trabajar para que todas y todos alcancen los Objetivos de Aprendizaje señalados en el currículo, acogiendo la diversidad como una oportunidad para desarrollar más y mejores aprendizajes.

Atender a la diversidad de estilos y ritmos de aprendizaje no implica tener expectativas más bajas para algunos alumnos o algunas alumnas. Por el contrario, hay que reconocer los requerimientos personales de cada estudiante para que todos y todas alcancen los propósitos de aprendizaje pretendidos. En este sentido, conviene que, al diseñar el trabajo de cada unidad, la o el docente considere dichos requerimientos para determinar los tiempos, recursos y métodos necesarios para que cada estudiante logre un aprendizaje de calidad.

Mientras más experiencia y conocimientos tengan las profesoras y los profesores sobre su asignatura y las estrategias que promueven un aprendizaje profundo, más herramientas tendrán para tomar decisiones pertinentes y oportunas respecto de las necesidades de sus alumnos y alumnas. Por esta razón, los Programas de Estudio incluyen numerosos Indicadores de Evaluación, observaciones a la o el docente, sugerencias de actividades y de evaluación, entre otros elementos,

para apoyar la gestión curricular y pedagógica. En el caso de estudiantes con necesidades educativas especiales, tanto el conocimiento de las y los docentes como el apoyo y las recomendaciones de las y los especialistas que evalúan a dichos alumnos y dichas alumnas contribuirán a que todos y todas desarrollen al máximo sus capacidades.

Para favorecer la atención a la diversidad, es fundamental que los y las docentes, en su quehacer pedagógico, lleven a cabo las siguientes acciones:

- › Generar ambientes de aprendizaje inclusivos, lo que implica que cada estudiante debe sentir seguridad para participar, experimentar y contribuir de forma significativa a la clase. Se recomienda destacar positivamente las características particulares y rechazar toda forma de discriminación, agresividad o violencia.
- › Utilizar materiales, aplicar estrategias didácticas y desarrollar actividades que se adecuen a las singularidades culturales y étnicas de las y los estudiantes y a sus intereses. Es importante que toda alusión a la diversidad tenga un carácter positivo y que motive a los alumnos y las alumnas a comprenderla y valorarla.
- › Promover un trabajo sistemático, con actividades variadas para diferentes estilos de aprendizaje y con ejercitación abundante, procurando que todos y todas tengan acceso a oportunidades de aprendizaje enriquecidas.
- › Proveer igualdad de oportunidades, asegurando que las alumnas y los alumnos puedan participar por igual en todas las actividades y evitando asociar el trabajo de aula con estereotipos asociados a género, a características físicas o a cualquier otro tipo de sesgo que provoque discriminación.

Orientaciones para planificar el aprendizaje

La planificación de las experiencias de aprendizaje es un elemento fundamental en el esfuerzo por promover y garantizar los aprendizajes de los y las estudiantes. Permite maximizar el uso del tiempo y definir los procesos y recursos necesarios para que las alumnas y los alumnos logren dichos aprendizajes, así como definir la mejor forma para evidenciar los logros correspondientes.

Los Programas de Estudio entregados por el Ministerio de Educación son un insumo para que las y los docentes planifiquen las experiencias de aprendizaje; se diseñaron como una propuesta flexible y, por tanto, adaptable a la realidad de los distintos contextos educativos del país.

Los Programas incorporan los mismos Objetivos de Aprendizaje definidos en las Bases Curriculares respectivas. En cada curso, estos objetivos se ordenan en unidades e incluyen un tiempo estimado para ser trabajados. Tales tiempos son una alternativa que se debe revisar y corresponde a cada profesor o profesora adaptar dicha propuesta de acuerdo a los criterios de su institución escolar y a la realidad de sus estudiantes. Además, los Programas de Estudio contienen Indicadores de Evaluación coherentes con los Objetivos de Aprendizaje y sugerencias de actividades de aprendizaje y de evaluación, que son un apoyo pedagógico para planificar y desarrollar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Al planificar para un curso determinado, se recomienda considerar los siguientes aspectos:

- › La diversidad de intereses, niveles y ritmos de aprendizaje de las y los estudiantes de un mismo curso.
- › El tiempo real con que se cuenta, de manera de optimizar el recurso temporal disponible.
- › Las prácticas pedagógicas, propias o de otros, que –en contextos similares– han dado resultados satisfactorios.
- › Los recursos disponibles para el aprendizaje de la asignatura.

Una planificación efectiva involucra una reflexión que debe incorporar aspectos como:

- › Explicitar y organizar temporalmente los Objetivos de Aprendizaje respondiendo preguntas como: ¿Qué queremos que aprendan las y los estudiantes durante el año? ¿Para qué queremos que lo aprendan? ¿Cuál es la mejor secuencia para organizar los objetivos de acuerdo a esta realidad escolar?¹
- › Definir o seleccionar cómo se evidenciará el logro de cada Objetivo de Aprendizaje. Los Indicadores de Evaluación pueden ser iluminadores en el momento de evaluar el logro de los Objetivos de Aprendizaje y pueden dar señales para diseñar situaciones evaluativas que den espacio a las alumnas y los alumnos para mostrar sus aprendizajes² Con este propósito se deben responder preguntas como: ¿Qué debieran ser capaces de realizar las y los estudiantes que han logrado un determinado Objetivo de Aprendizaje? ¿Cómo se pueden levantar evidencias para constatar que se han logrado los aprendizajes?
- › Definir el propósito de las evaluaciones que se realizarán, tanto formativas como sumativas, e integrar instancias de retroalimentación que enriquezcan el aprendizaje.
- › Determinar qué oportunidades o experiencias de aprendizaje facilitarían el logro de los Objetivos de Aprendizaje por parte de todas las estudiantes y todos los estudiantes.
- › Promover escenarios de metacognición en que las y los estudiantes identifiquen sus fortalezas y desafíos de aprendizaje, e identifiquen estrategias que les permitan fortalecer sus conocimientos, habilidades y actitudes en la asignatura.
- › Procurar escenarios de andamiaje cognitivo, individuales y colaborativos, en los cuales se establezcan permanentemente conexiones con los aprendizajes previos de las y los estudiantes.
- › Relevar relaciones entre la asignatura y otras áreas del currículum para suscitar una integración interdisciplinar que favorezca la construcción de un aprendizaje más sólido y profundo.

Se sugiere que la forma de plantear la planificación incorpore alguna(s) de las escalas temporales que se describen a continuación:

- › Planificación anual.
- › Planificación de unidad.
- › Planificación de clases.

1 Es preciso recordar que, si bien los Objetivos de Aprendizaje consignados en las Bases Curriculares de cada asignatura y en sus correspondientes Programas de Estudio son prescriptivos, su secuencia y organización pueden ser modificadas para fortalecer con ello la pertinencia de la propuesta curricular para cada realidad escolar.

2 Idealmente, exigiendo la aplicación de lo que han aprendido en situaciones o contextos nuevos, de modo de fomentar la capacidad de aplicar los aprendizajes.

Se recomienda que tanto el formato como la temporalidad de la planificación sea una decisión curricular asumida por la comunidad educativa y fundada en los contextos institucionales específicos y en los diagnósticos de las características, intereses, niveles de aprendizaje y necesidades de los y las estudiantes. En este sentido, el Ministerio de Educación no ha definido como obligatoria ninguna de las escalas temporales presentadas.

	PLANIFICACIÓN ANUAL	PLANIFICACIÓN DE UNIDAD	PLANIFICACIÓN DE CLASES
OBJETIVO	Formular la estructura curricular del año de manera realista y ajustada al tiempo disponible.	Establecer una propuesta de trabajo de cada unidad, incluyendo evidencia evaluativa y experiencias de aprendizaje, que organice su desarrollo en el tiempo definido (de ser necesario, se sugiere subdividir la propuesta por mes o semana).	Definir las actividades que se desarrollarán (pueden ser las sugeridas en el Programa de Estudio u otras creadas por las y los docentes), resguardando el logro de los Objetivos de Aprendizaje.
ESTRATEGIAS SUGERIDAS	<ul style="list-style-type: none"> › Verificar los días del año y las horas de clase por semana para estimar el tiempo total disponible. › Elaborar una propuesta de organización de los Objetivos de Aprendizaje para el año completo, considerando los días efectivos de trabajo escolar. › Identificar, en términos generales, el tipo de actividades y evaluaciones que se requerirán para fortalecer el logro de los aprendizajes. › Ajustar permanentemente la calendarización o las actividades planificadas, de acuerdo a las necesidades de las y los estudiantes y los posibles imprevistos suscitados. 	<ul style="list-style-type: none"> › Organizar los Objetivos de Aprendizaje por periodo (por ejemplo, puede ser semanal o quincenal). › Proponer una estrategia de diagnóstico de conocimientos previos. › Establecer las actividades de aprendizaje que se llevarán a cabo para que los y las estudiantes logren los aprendizajes. › Generar un sistema de evaluaciones sumativas y formativas, y las instancias de retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> › Desglosar los Objetivos de Aprendizaje en aprendizajes específicos por trabajar. › Definir las situaciones pedagógicas o actividades necesarias para lograr esos aprendizajes y las evidencias que se levantarán para evaluar el logro de estos, además de preguntas o problemas desafiantes para las y los estudiantes. › Integrar recursos y estrategias pedagógicas variadas. › Considerar la diversidad de estudiantes en el aula, proponiendo oportunidades de aprendizaje flexibles y variadas. › Considerar un tiempo para que los y las estudiantes compartan una reflexión final sobre lo aprendido, su aplicación, relevancia y su proyección a situaciones nuevas.

Orientaciones para evaluar los aprendizajes

La evaluación forma parte constitutiva del proceso de enseñanza y aprendizaje. Cumple un rol central en la promoción, la retroalimentación y el logro de los aprendizajes. Para que esta función se cumpla, la evaluación debe tener como propósitos:

- › Dar cuenta de manera variada, precisa y comprensible del logro de los aprendizajes.
- › Ser una herramienta que permita la autorregulación de la o el estudiante, es decir, que favorezca su comprensión del nivel de desarrollo de sus aprendizajes y de los desafíos que debe asumir para mejorarlos.
- › Proporcionar a la o el docente información sobre los logros de aprendizaje de sus estudiantes que le permita analizar la efectividad de sus prácticas y propuestas y ajustarlas al grado de avance real de sus alumnos y alumnas.

¿CÓMO PROMOVER EL APRENDIZAJE POR MEDIO DE LA EVALUACIÓN?

Se deben considerar los siguientes aspectos para que la evaluación sea un medio adecuado para promover el aprendizaje:

- › Dar a conocer los criterios de evaluación a las y los estudiantes antes de la evaluación. Una alternativa para asegurar que realmente comprendan estos criterios es analizar ejemplos de trabajos previos que reflejen mayor y menor logro, para mostrarles los aspectos centrales del aprendizaje que deben desarrollar y cómo puede observarse mayor o menor logro.
- › Retroalimentar las actividades evaluativas, de modo que las alumnas y los alumnos tengan información certera y oportuna acerca de su desempeño, y así poder orientar y mejorar sus aprendizajes.
- › Realizar un análisis de los resultados generados por las evaluaciones tanto a nivel global (por grupo curso) como a nivel particular (por estudiante). Se aconseja que este análisis sistematice la información organizándola por objetivo, eje, ámbito, habilidades u otro componente evaluado, de modo de definir los ajustes pedagógicos y apoyos necesarios de realizar.
- › Considerar la diversidad de formas de aprender de los y las estudiantes, por lo que se sugiere incluir estímulos y recursos de distinto tipo, tales como visuales, auditivos u otros.

- › Utilizar diferentes métodos de evaluación, dependiendo del objetivo que se evaluará y el propósito de la evaluación. Para esto se sugiere utilizar una variedad de medios y evidencias, como actividades de aplicación/desempeño, portafolios, registros anecdóticos, proyectos de investigación (grupales e individuales), informes, presentaciones y pruebas (orales y escritas), entre otros.

En la medida en que las y los docentes orienten a sus estudiantes y les den espacios para la autoevaluación y la reflexión, los alumnos y las alumnas podrán hacer un balance de sus aprendizajes y asumir la responsabilidad de su propio proceso formativo.

¿CÓMO DISEÑAR E IMPLEMENTAR LA EVALUACIÓN?

La evaluación juega un importante rol en motivar a las y los estudiantes a aprender. La pregunta clave que ayuda a definir las actividades de evaluación es: ¿Qué evidencia demostrará que el alumno o la alumna realmente logró el Objetivo de Aprendizaje? Así, es importante diseñar las evaluaciones de una unidad de aprendizaje a partir de los Objetivos de Aprendizaje planificados, resguardando que haya suficientes instancias de práctica y apoyo a los y las estudiantes para lograrlos. Para cumplir con este propósito, se recomienda diseñar las evaluaciones al momento de planificar considerando para ello las siguientes acciones:

1. Identificar el(los) Objetivo(s) de Aprendizaje de la unidad de aprendizaje y los Indicadores de Evaluación correspondientes. Estos ayudarán a visualizar los desempeños que demuestran que los y las estudiantes han logrado dicho(s) Objetivo(s).
2. Reflexionar sobre cuál(es) sería(n) la(s) manera(s) más fidedigna(s) de evidenciar que las alumnas y los alumnos lograron aprender lo que se espera, es decir, qué desempeños o actividades permitirán a los y las estudiantes aplicar lo aprendido en problemas, situaciones o contextos nuevos, manifestando, así, un aprendizaje profundo. A partir de esta reflexión, es importante establecer la actividad de evaluación principal, que servirá de “ancla” o “meta” de la unidad, y los criterios de evaluación que se utilizarán para juzgarla, junto con las pautas de corrección o rúbricas correspondientes. Las evaluaciones señalan a los y las estudiantes lo que es relevante de ser aprendido en la unidad y modelan lo que se espera de ellos y ellas. Por esto, es importante que las actividades evaluativas centrales de las unidades requieran que las y los estudiantes pongan en acción lo aprendido en un contexto complejo, idealmente de la vida real, de modo de fomentar el desarrollo de la capacidad de transferir los aprendizajes a situaciones auténticas que visibilicen su relevancia y aplicabilidad para la vida, más allá de la escuela o liceo.

3. Definir actividades de evaluación complementarias (por ejemplo, análisis de casos cortos, ensayos breves, pruebas, controles, etc.) que permitan ir evaluando el logro de ciertos aprendizajes más específicos o concretos que son precondition para lograr un desempeño más complejo a partir de ellos (el que se evidenciaría en la actividad de evaluación principal).
4. Al momento de generar el plan de experiencias de aprendizaje de la unidad, definir las actividades de evaluación diagnóstica que permitan evidenciar las concepciones, creencias, experiencias, conocimientos, habilidades y/o actitudes que las y los estudiantes tienen respecto de lo que se trabajará en dicho periodo, y así brindar información para ajustar las actividades de aprendizaje planificadas.
5. Identificar los momentos o hitos en el transcurso de las actividades de aprendizaje planeadas en que será importante diseñar actividades de evaluación formativa, más o menos formales, con el objeto de monitorear de forma permanente el avance en el aprendizaje de todos y todas. La información que estas generen permitirá retroalimentar, por una parte, a los y las estudiantes sobre sus aprendizajes y cómo seguir avanzando y, por otra, a la o el docente respecto de cuán efectivas han sido las oportunidades de aprendizaje que ha diseñado, de modo de hacer ajustes a lo planificado según las evidencias entregadas por estas evaluaciones. Para que las actividades de evaluación formativa sean realmente útiles desde un punto de vista pedagógico, deben considerar instancias posteriores de aprendizaje para que las y los estudiantes puedan seguir trabajando, afinando y avanzando en lo que fue evaluado. Finalmente, es necesario procurar que las actividades de aprendizaje realizadas en clases sean coherentes con el objetivo y la forma de evidenciar su logro o evaluación.
6. Informar con precisión a las alumnas y los alumnos, antes de implementar la evaluación, sobre las actividades de evaluación que se llevarán a cabo para evidenciar el logro de los Objetivos de la unidad y los criterios con los que se juzgará su trabajo. Para asegurar que los y las estudiantes realmente comprenden qué es lo que se espera de ellos y ellas, se puede trabajar basándose en ejemplos o modelos de los niveles deseados de rendimiento, y comparar modelos o ejemplos de alta calidad con otros de menor calidad.
7. Planificar un tiempo razonable para comunicar los resultados de la evaluación a las y los estudiantes. Esta instancia debe realizarse en un clima adecuado para estimularlas y estimularlos a identificar sus errores y/o debilidades, y considerarlos como una oportunidad de aprendizaje.

Es fundamental para el aprendizaje que el o la docente asuma el proceso evaluativo con una perspectiva de mejora continua y que, de esta manera, tome decisiones respecto a su planificación inicial de acuerdo con la información y el análisis de resultados realizado. En este contexto, el proceso evaluativo debiese alimentar la gestión curricular y pedagógica de la o el docente y así mejorar sus prácticas formativas, tanto a nivel individual como por departamento o área.

Estructura del Programa

PÁGINA RESUMEN

UNIDAD 4

ARTE DIGITAL

PROPÓSITO

Esta unidad tiene por finalidad central que las y los estudiantes experimenten, investiguen y creen utilizando procedimientos de arte digital. Para esto, se sugiere realizar proyectos visuales basados en ideas colectivas o en imaginarios personales. En relación con la creación de arte digital, se espera que las y los estudiantes propongan e investiguen en torno a sus propios referentes relacionados con la cultura visual, como también que conozcan y aprecien manifestaciones de arte digital. Asimismo, para el desarrollo de sus proyectos visuales se propone utilizar diferentes procedimientos de edición de imágenes digitales y vincular el uso del lenguaje visual con los propósitos expresivos.

También se pretende que reflexionen frente a sus proyectos y los de sus pares, explicando sus percepciones y justificando el uso del lenguaje visual y propósito expresivo de estos.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

- › Procedimientos de dibujo y pintura.
- › Apreciación de obras visuales.
- › Apreciación de proyectos visuales personales y de sus pares.
- › Técnicas básicas de edición de imágenes digitales.

PALABRAS CLAVE

Arte digital, dibujos realizados en plotter, dibujos digitales, fotografías editadas, *collages* digitales, GIF, medios tecnológicos, plataforma digital, comunidad virtual, fotomontajes, programas de edición de imágenes, cámara digital, escáner y paisaje imaginario.

Propósito:

Párrafo breve que resume el objetivo formativo de la unidad. Se detalla qué se espera que el o la estudiante aprenda en la unidad, vinculando los contenidos, las habilidades y las actitudes de forma integrada.

Conocimientos previos:

Lista ordenada de conceptos, habilidades y actitudes que el o la estudiante debe manejar antes de iniciar la unidad.

Palabras clave:

Vocabulario esencial que la o el estudiante debe aprender en la unidad.

Conocimientos, habilidades y actitudes:

Lista de los conocimientos
habilidades y actitudes a
desarrollar en la unidad.

CONOCIMIENTOS

- › Arte digital.
- › Procedimientos de edición de imágenes.
- › *Collage* digital.
- › GIF.

HABILIDADES

- › Experimentación con programas de edición para la creación de imágenes digitales.
- › Experimentación con programas de animación para la creación de GIF.
- › Creación visual digital, usando herramientas de edición y animación.
- › Apreciación estética de manifestaciones visuales digitales.
- › Realización de juicios críticos, usando criterios estéticos de manifestaciones visuales digitales.

ACTITUDES

- › Disfrutar y valorar la diversidad en manifestaciones estéticas provenientes de múltiples contextos.
- › Demostrar disposición a expresarse visualmente y desarrollar su creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente.
- › Demostrar disposición a trabajar en equipo, colaborar con otros y aceptar consejos y críticas.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE E INDICADORES DE EVALUACIÓN SUGERIDOS

UNIDAD 4 Arte Digital	
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE EVALUACIÓN SUGERIDOS
Se espera que las y los estudiantes sean capaces de:	Los y las estudiantes que han alcanzado este aprendizaje:
<p>OA 3 Crear proyectos visuales basados en imaginarios personales, investigando en medios contemporáneos, como libros de artista y arte digital.</p>	<ul style="list-style-type: none"> › Experimentan por medio de la investigación artística, diferentes formas de utilizar procedimientos digitales y análogos para la creación visual. › Desarrollan diferentes ideas para la creación de proyectos de arte digital y/o análogo, basados en sus imaginarios personales y referentes artísticos. › Crean proyectos visuales originales, aplicando procedimientos digitales. › Crean proyectos visuales originales de <i>collage</i> o pintura, usando como referentes imágenes digitales.
<p>OA 4 Realizar juicios críticos de manifestaciones visuales considerando las condiciones contextuales de su creador y utilizando criterios estéticos pertinentes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> › Interpretan significados de manifestaciones de arte digital, a partir de las sensaciones, emociones e ideas que les genera su observación. › Analizan manifestaciones de arte digital en relación con sus características como medio de expresión (uso de lenguaje visual, origen de las imágenes, procedimientos, soportes y medios de visualización). › Argumentan juicios críticos de obras de arte digital, considerando criterios estéticos pertinentes.
<p>OA 5 Realizar juicios críticos de trabajos y proyectos visuales personales y de sus pares, fundamentados en criterios referidos al contexto, la materialidad, el lenguaje visual y el propósito expresivo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> › Evalúan resultados de investigaciones artísticas acerca de procedimientos digitales y análogos, para realizar creaciones visuales. › Evalúan propuestas e ideas para sus proyectos digitales y análogos, considerando su creatividad y la relación entre propósito expresivo, materialidad y lenguaje visual. › Argumentan juicios críticos de proyectos visuales digitales y análogos, personales y de sus pares, utilizando criterios pertinentes.

Objetivos de Aprendizaje:

Son los Objetivos de Aprendizaje de las Bases Curriculares que definen los aprendizajes terminales del año para cada asignatura. Se refieren a conocimientos, habilidades y actitudes que buscan favorecer la formación integral de los y las estudiantes. En cada unidad se explicitan los Objetivos de Aprendizaje a trabajar.

Indicadores de Evaluación sugeridos:

Los Indicadores de Evaluación detallan un desempeño observable (y, por lo tanto, evaluable) de la o el estudiante en relación con el Objetivo de Aprendizaje al cual están asociados. Son de carácter sugerido, por lo que el o la docente puede modificarlos o complementarlos. Cada Objetivo de Aprendizaje cuenta con varios Indicadores, dado que existen múltiples desempeños que pueden demostrar que un aprendizaje ha sido desarrollado.

SUGERENCIAS DE ACTIVIDADES

Objetivos de Aprendizaje:

Son los OA especificados en las Bases Curriculares.

En ocasiones, un OA puede ser abordado por un conjunto de actividades, así como una actividad puede corresponder a más de un OA.

Actividades:

Corresponden a la propuesta metodológica que ayuda a la o el docente a favorecer el logro de los Objetivos de Aprendizaje.

Estas actividades pueden ser complementadas con el texto de estudio u otros recursos, o ser una guía para que el profesor o la profesora diseñe sus propias actividades.

ARTE DIGITAL

Objetivos de Aprendizaje e Indicadores de Evaluación sugeridos

OA 3

Crear proyectos visuales basados en imaginarios personales, investigando en medios contemporáneos, como libros de artista y **arte digital**.

OA 4

Realizar juicios críticos de manifestaciones visuales considerando las condiciones contextuales de su creador y utilizando criterios estéticos pertinentes.

OA 5

Realizar juicios críticos de trabajos y proyectos visuales personales y de sus pares, fundamentados en criterios referidos al contexto, la materialidad, el lenguaje visual y el propósito expresivo.

1. Recreando imágenes digitales (6 horas de clases)

Los y las estudiantes, con la guía de la o el docente, comentan acerca de lo que piensan sobre medios tecnológicos, como computador, celular y tablet, e indican lo que hacen con ellos y cómo aprendieron a usarlos.

Luego, observan arte digital, como dibujos realizados en plotter, dibujos digitales, fotografías editadas, *collages* digitales y GIF, entre otros, y comparan sus propósitos comunicativos o expresivos, y plataformas de difusión. A continuación, los clasifican de acuerdo a sus propios criterios, que anotan en la pizarra o en algún otro medio, para que estén a la vista durante el desarrollo de la actividad. Con la guía de la o el docente, analizan la pertinencia de dichos criterios y, en forma conjunta, construyen el concepto de arte digital, focalizándose en las cualidades que lo distinguen del resto de las manifestaciones artísticas (materialidad, procedimientos y medios de visualización).

El o la docente propone el desafío de recrear una imagen de arte digital, modificando sus elementos de lenguaje visual (por ejemplo: formas, colores y texturas, entre otros). Para esto:

- › Seleccionan una imagen de arte digital de acuerdo a sus preferencias y se plantean un propósito expresivo diferente al de la obra original.
- › Editan la obra de acuerdo al nuevo propósito expresivo, con un programa de edición de imágenes y utilizando funciones como cortar, pegar, borrar, editar colores, incorporar filtros, aumentar o quitar opacidad, deformar, fragmentar y texturizar, entre otras.

Crean una presentación, donde incluyen la obra digital original y la transformada, y las suben a alguna plataforma de internet u otro medio digital, para que sean comentadas por sus pares, utilizando criterios pertinentes, mediante un foro o comentarios. La presentación también se puede subir a la página web del establecimiento, del curso, o publicar un blog; si esto no es posible, se puede exponer por medio de un proyector digital.

® **Tecnología.**

Observaciones a la o el docente

En esta actividad, es importante tener acceso a computadores (idealmente uno por cada dos alumnos/as).

Para desarrollar esta actividad, es importante que la o el docente genere espacios para la expresión de la autonomía de los y las estudiantes en la clase, con el fin de que exista motivación y vinculación con el contexto; también es importante que el o la docente reconozca y valide las imágenes digitales que las y los estudiantes aprecian y crean en sus espacios extraescolares, reconociendo también las plataformas digitales como fuentes válidas para compartir y aprender.

Para seleccionar información e imágenes que puedan ser utilizadas en esta actividad, se sugiere visitar los siguientes sitios en internet.

Artistas *collage* concreto

Hannah Höch:

› www.artsy.net/artist/hannah-hoch

Jesse Trece:

› www.saatchiart.com/jesstrece

Mauricio Garrido:

› www.galeriaanimal.cl/artistas/mauricio-garrido-4/

Juan Luis Martínez:

› www.juanluismartinez.cl/jlm/obra/obra-plastica/

Virginia Echeverría:

› www.virginiaecheverria.com/

Eugenia Loli:

› www.artnau.com/2014/10/eugenia-loli/

Eli Craven:

› www.elicraven.com

® **Relación con otras asignaturas:**

Indica que la actividad se relaciona con Objetivos de Aprendizaje de otras asignaturas, en sus respectivos niveles.

Observaciones a la o el docente:

Son sugerencias para la mejor implementación de la actividad. Generalmente están referidas a estrategias didácticas, fuentes y recursos (libros, sitios web, películas, entre otros) o alternativas de profundización del aprendizaje abordado.

David Hockney:

› www.hockneypictures.com/photos/photos_collages_06.php

Artistas *collage* digital

Joseba Eskubi:

› <http://www.artnau.com/2014/05/joseba-eskubi-2/>

Catalina Schliebener:

› www.catalinaschliebener.com/grafica-fotografia/2014-grafica-fotografia/casa/

Travis Bedel:

› www.thisiscoossal.com/2014/10/new-anatomical-collages-by-travis-bedel/

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>OA 3 Crear proyectos visuales basados en imaginarios personales, investigando en medios contemporáneos, como libros de artista y arte digital.</p>	<p>Experimentan, por medio de la investigación artística, diferentes formas de utilizar procedimientos digitales y análogos para la creación visual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> › Caracterizan manifestaciones visuales de arte digital. › Experimentan con diferentes procedimientos para la creación de arte digital. › Experimentan con diferentes procedimientos análogos para la creación de collages y pinturas con técnica mixta. › Sistematizan los resultados de sus experimentaciones con procedimientos digitales y análogos.
	<p>Desarrollan diferentes ideas para la creación de proyectos de arte digital y análogo, basados en sus imaginarios personales y/o referentes artísticos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> › Incorporan los resultados de investigaciones artísticas en sus ideas, para la creación de arte digital y análogo. › Expresan ideas personales o basadas en referentes, por medio de bocetos, <i>collages</i>, textos, fotografías y guiones, entre otros, para realizar proyectos de arte. › Relacionan, en sus propuestas de ideas para proyectos visuales digitales, procedimientos digitales, lenguaje visual y propósito expresivo.

Objetivos de Aprendizaje:

Son los OA especificados en las Bases Curriculares. En ocasiones, un OA puede ser evaluado por un conjunto de sugerencias de evaluación o una misma evaluación puede articularse con más de un OA.

Indicadores de Evaluación sugeridos:

Son desempeños o acciones específicas observables en la o el estudiante que entregan evidencia del logro de un conocimiento, habilidad o actitud.

Criterios de evaluación:

Que definen más específicamente los logros de aprendizaje.

Referencias bibliográficas

Alexander, A. (2006). *Psychology in Learning and Instruction*. New Jersey: Pearson.

Jacobs, H. H. (1989). *Interdisciplinary Curriculums. Design and Implementation*. Virginia: Association for Supervision and Curriculum Development.

Ley N° 20.370. Ley General de Educación. Diario Oficial de la República de Chile. Santiago, 12 de septiembre de 2009.

Marzano, R., Pickering, D., Arredondo, D., Blackburn, G., Brandt, R., Moffett, C., Paynter, D., Pollock, J. & Whisler, J. (1997). *Dimensions of Learning: Teacher's Manual*. Colorado: ASCD.

Ministerio de Educación. (2014). *Bases Curriculares 2013, 7° básico a 2° medio*. Santiago de Chile: Autor.

Artes Visuales

Artes Visuales

INTRODUCCIÓN

La presente propuesta curricular entiende que tanto la realización de trabajos y proyectos de arte, como la experiencia y apreciación estéticas, son modos de conocimiento. Ambos movilizan procesos cognitivos de quienes producen y de quienes aprecian, critican o evalúan. Al reflexionar críticamente acerca de un trabajo visual, los y las estudiantes amplían su comprensión de la realidad y enriquecen sus facultades creativas, imaginativas y simbólicas.

ÉNFASIS DE LA ASIGNATURA

Las Bases Curriculares de Artes Visuales consideran las artes como manifestaciones tangibles e intangibles, desarrolladas por las personas para expresar sus pensamientos, creencias y emociones; por lo que permiten a quienes las contemplan aproximarse sensible, reflexiva y críticamente, a lo que otras personas piensan, creen y sienten acerca de sí mismas, su entorno, su cultura, problemáticas sociales, artísticas y de otra índole. Estas expresiones se encuentran en el pasado, en el presente y en todas las culturas, reflejando lo que es propio y único de cada artista o comunidad.

En sus diversas manifestaciones, que abarcan desde pintura rupestre hasta creaciones en formato digital, las artes visuales y su lenguaje son un vehículo privilegiado para intervenir la realidad y satisfacer necesidades de expresión, creación, participación, goce estético y reflexión crítica. Asimismo, conocer y comprender las diferentes dimensiones que contienen las manifestaciones artísticas visuales enriquece el

encuentro sensible con ellas, su valoración como manifestación de personas o grupos sociales diversos, y la capacidad de tener experiencias estéticas ante la naturaleza y lo creado por las personas.

Como afirman Aguirre (2005), Duncum (2001), Errázuriz (2006) y Hernández (2000), la vida actual está fuertemente mediada por la visualidad, lo que determina que el conocimiento y la comprensión del lenguaje visual sea una necesidad para los y las estudiantes. Esta visualidad abarca tanto las manifestaciones artísticas como otras dimensiones de la vida que se relacionan indirectamente con las artes visuales utilizando elementos, conceptos y códigos propios de esta en la expresión, comunicación o creación visual. Estas dimensiones forman parte del entorno de los y las estudiantes materializándose en objetos e imágenes presentes en la publicidad, los medios de comunicación, el cine y el mundo digital.

APORTES DE LA ASIGNATURA PARA UN APRENDIZAJE INTEGRAL

La asignatura de Artes Visuales es un componente importante de la educación general (básica y media), pues a través de los conocimientos, habilidades y actitudes que permite desarrollar, los y las estudiantes pueden agudizar su percepción, expresar, crear, reflexionar, evaluar y ampliar su comprensión de la realidad.

La literatura especializada ha reconocido que las Artes Visuales favorecen el desarrollo intelectual y emocional de las personas, tanto a nivel individual como social, más allá de sus habilidades y contenidos disciplinares propios, fortaleciendo y estimulando el pensamiento divergente, reflexivo y crítico, el

aprendizaje significativo y profundo, las habilidades para la investigación y la rigurosidad en la observación de la realidad, entre otras dimensiones. Algunos autores que aportan a este enfoque son Gardner (1997), Eisner (1995), Hernández (2000 y 2007), Aguirre (2005) y Errázuriz (2006). Las Bases Curriculares para Artes Visuales reconocen la validez de estos planteamientos y proponen Objetivos de Aprendizaje orientados desde una perspectiva que sintetiza E. W. Eisner (1998):

Las Artes se encuentran entre los más importantes recursos de nuestra cultura. En un sentido más amplio, son los aspectos expresivos o estéticos del mundo en el cual nuestros niños viven, los que constituyen el sujeto material potencial para los programas de arte en nuestras escuelas. Los programas escolares proveen –o intentan proveer– oportunidades para que los niños aprendan cómo pensar inteligentemente por medio y acerca de las artes. (s/n)

Esto significa que es preciso fortalecer las habilidades propias del pensamiento creativo como medio para expresarse y resolver problemas de distinta índole, junto a la adquisición y ejercitación del lenguaje visual como una vía para expresar, comunicar y crear artísticamente, mediante la práctica, la observación y el estudio de sus distintas dimensiones (producción artística, apreciación estética, reflexión y crítica). El poder conocer y practicar este lenguaje visual es clave para niños, niñas y jóvenes que viven y aprenden en un entorno poblado de estímulos visuales, que abarcan desde manifestaciones artísticas de la prehistoria hasta imágenes del mundo digital y virtual.

Lo anterior se complementa con el desarrollo de una sensibilidad visual y estética, adecuada para disfrutar de las artes y los aspectos visuales del entorno, reflexionar y formular respuestas personales frente al arte y la cultura visual, y formarse en hábitos y actitudes transversales que ayuden a perfilar y fortalecer la identidad personal y social. En el caso de la apreciación estética, su desarrollo permite a las personas reconocerse y respetarse, tanto a sí mismas como a otras, compartiendo el sentir y pensar del artista, por más lejano que este se encuentre en el tiempo o la geografía. Esto mismo permite contribuir, además, a la generación de una actitud positiva hacia dimensiones comunitarias o más globales, como la sustentabilidad ambiental, las problemáticas de género y la diversidad cultural o social, entre otras.

De igual manera, la propuesta de Bases Curriculares ha procurado poner en contacto a los y las estudiantes con la riqueza de las manifestaciones artísticas nacionales y latinoamericanas, del pasado y contemporáneas, como una forma de contribuir a la valoración de los orígenes y las raíces culturales, la afirmación de la identidad nacional, los valores asociados a la conciencia ciudadana y el reconocimiento y respeto a la diversidad cultural de nuestro país. Esto cobra especial sentido en el contexto de la globalización de los referentes culturales producida en los últimos años, a consecuencia de la masificación de medios de comunicación como internet, televisión por cable y telefonía móvil. Al respecto, Errázuriz (2006) señala:

La idea de concentrar la atención en un fenómeno estético no parece fácilmente practicable sin haber vivido experiencias previas que permitan reconocer las sensaciones estéticas como tales.

Consecuentemente, en teoría, la capacidad de concentrar la atención debería ser mayor en la adolescencia que en la infancia, en la medida que se hayan generado oportunidades para desarrollar esta capacidad. Sin embargo, la experiencia estética no siempre depende de actos voluntarios. (p. 148)

Estos cambios traen consigo nuevos y nuevas aprendices, capaces de manejar herramientas tecnológicas y digitales sofisticadas, con acceso a constantes estímulos e información visual de diversa procedencia y calidad, (publicidad, medios de comunicación, y redes sociales, entre otros). Esto plantea al currículum el desafío de incorporar y mediar, desde una perspectiva educativa y formativa, los contenidos culturales que estos medios están entregando a los y las estudiantes en su vida cotidiana fuera del aula. Como señala Hernández (2000):

[...] precisamente hoy, estamos en la época de la imagen incorpórea, en la era de las representaciones fugaces e instantáneas de la televisión, los videojuegos, el navegar por el ciberespacio... "lugares" todos ellos que carecen de materialidad, pues no son objetos. Pero, paradoja de nuestro actual periodo histórico, constituyen las representaciones que forman la cultura (como universo de representaciones que orientan pautas, organizan miradas y contribuyen a fijar valores) a la que acceden niños, niñas y adolescentes, casi siempre "fuera" del horario escolar. (p. 18)

En este contexto, la integración de métodos y formas de expresión artística resulta un acto casi natural para los y las jóvenes de este ciclo, que debe aprovecharse como fuente de desafíos creativos en los que puedan explorar sus propias ideas y sentimientos, problemáticas y preferencias. La integración entre distintos medios y lenguajes es una actividad fundamental y constructiva, ya que en el aprendizaje y desarrollo de las habilidades de expresión creativa y apreciación estética es posible reconocer y valorar las diferencias individuales del alumnado. Como consecuencia, ellos y ellas aprenden a respetar sus experiencias personales, colectivas y culturales, las

cuales influyen en sus modos de percibir y crear.

Desde esta perspectiva, los Objetivos de Aprendizaje para la asignatura se orientan a desarrollar la sensibilidad estética, las capacidades de reflexión y pensamiento crítico, que permitirán, a los y las estudiantes, obtener el mayor provecho de las experiencias estéticas originadas en la cultura visual, en su entorno y en la naturaleza, valorar las manifestaciones artísticas de diversas épocas reconociéndolas como parte de su legado cultural, y que desarrollen una mirada crítica con relación al mundo de las imágenes, como una herramienta que colabora en la construcción de su identidad personal y social. Teniendo presente la importancia de los aspectos reseñados anteriormente, en este nivel se ha incorporado en todos los cursos un eje de aprendizaje referido a la difusión del trabajo artístico, que busca complementar las habilidades desarrolladas en años anteriores y que enriquecerá la relación de los y las estudiantes, tanto con su propia creación como con diferentes instancias en que las manifestaciones artísticas visuales se hacen presente en la cotidianeidad.

Si bien se presentan Objetivos de Aprendizaje para cada año en particular, es un hecho que el desarrollo de los y las estudiantes no es uniforme. Las diferencias individuales deben considerarse al momento de implementar los objetivos, con el fin de respetar los procesos personales y enriquecer la diversidad de posibilidades de expresión, creación, apreciación y respuesta personal frente al arte y el mundo de la visualidad en general. En coherencia con lo planteado, los Objetivos de Aprendizaje responden a una propuesta flexible, que invita a abordarlos de diferentes formas, abriendo la posibilidad de incorporar la riqueza cultural de cada zona y lugar de nuestro país, permitiendo a docentes y estudiantes participar activamente en la construcción de sus aprendizajes, desde su realidad particular.

Finalmente, es necesario considerar que la asignatura de Artes Visuales es un espacio especialmente favorable para establecer relaciones con los otros lenguajes y medios de expresión artística (musical, corporal, dramático y literario), y para aproximarse al conocimiento de otras áreas curriculares, como la historia y las ciencias, desde perspectivas que permitan a los y las estudiantes ampliar, profundizar y enriquecer su comprensión de la realidad.

PERSPECTIVAS QUE SUSTENTAN LAS BASES CURRICULARES DE ARTES VISUALES

Énfasis en la creatividad: esto implica favorecer una aproximación práctica, basada en “aprender haciendo”, donde el error es fuente de aprendizaje, considerando que la experiencia directa con los problemas vinculados a la producción de obras visuales, y a la reflexión sobre estos, potencian la capacidad de generar ideas propias y llevarlas a cabo de manera satisfactoria para los y las estudiantes.

Ampliar el horizonte cultural de los y las estudiantes: los Objetivos de Aprendizaje para este nivel buscan entregar, a alumnos y alumnas, una variedad de referentes artísticos y visuales que enriquecerán tanto su visión del arte y el mundo, como su comprensión de las personas en distintas épocas, espacios y culturas, por medio de la apreciación de las manifestaciones estéticas de diferente índole. Esto les otorgará, a su vez, la oportunidad de valorar el patrimonio artístico local, latinoamericano y mundial, lo que contribuirá a reforzar y diversificar sus creaciones, sus análisis e interpretaciones. La asignatura de Artes Visuales es una instancia única para aproximarse críticamente al arte y la cultura visual, por medio de la observación, análisis, interpretación y juicio crítico, oportunidad que debe ser aprovechada al máximo para beneficio del estudiantado y su desarrollo como personas y ciudadanos o ciudadanas.

Con la incorporación en este programa del concepto “cultura visual”, se busca ampliar las posibilidades de apreciación y reconocimiento de la presencia del lenguaje visual en las diversas dimensiones de la vida actual, adhiriendo a la definición de Linda Knight (2010), para quien la cultura visual comprende:

[...] obras de arte contemporáneas e históricas, producidas por artistas, anuncios publicitarios (que son difundidos por los medios de comunicación masivos, incluyendo hoy en día los medios digitales) y similares presentes en la cultura popular. (p. 237)

Lo anterior, incorporando todas aquellas realidades visuales que forman parte de la cultura local y global, tanto aquellas tradicionalmente consideradas en la historia del arte como otras que surgen especialmente durante el siglo XX, como la fotografía, el cine, las piezas de diseño, el cómic, el grafiti, el happening, la instalación, las intervenciones y el arte digital. En síntesis, como plantea Hernández (2000):

No solo lo objetos considerados canónicos, sino los que se producen en el presente y aquellos que forman parte del pasado; los que se vinculan a la propia cultura y con las de otros pueblos, pero ambas desde la dimensión del “universo simbólico”; los que están en los museos y los que aparecen en las vallas publicitarias y los anuncios; en los videoclips o en las pantallas de Internet; los que realizan los docentes y los propios alumnos. (p. 40)

Importancia de la respuesta frente al arte y la cultura visual: esta dimensión del aprendizaje, acerca de los diversos aspectos del mundo visual, tiene especial importancia en este nivel educativo, y constituye, junto a la apreciación, un énfasis de las Bases Curriculares. Los y las estudiantes responderán frente al arte y la cultura visual comunicando sus emociones, ideas, interpretaciones y juicios críticos, mediante el lenguaje oral, escrito y por medio de sus propios trabajos de arte. La respuesta frente al arte, propia y de otros, se nutre del conocimiento y comprensión del contexto de cada obra, lo que se potencia con el desarrollo de investigaciones artísticas

orientadas a la reflexión y análisis, en función tanto de la apreciación como de la expresión. Por lo tanto, es necesario proporcionar al estudiantado experiencias que, como señala Pauly, “permitan a las y los estudiantes comprender cómo las imágenes influyen sus pensamientos, sus acciones, sus sentimientos y la imaginación de sus identidades e historias sociales” (en Hernández; 2007; p. 23).

Aproximación a espacios de difusión de manifestaciones visuales: se trata de una dimensión que contribuye a enriquecer la visión de los y las estudiantes acerca de las artes visuales; por lo tanto, se considera imprescindible que en estos niveles educativos tengan experiencias, directas o virtuales, con diversos espacios de difusión de manifestaciones visuales. Esto debe traducirse en acciones concretas que promuevan las visitas a espacios públicos, museos, galerías y centros culturales. En el caso de no poder acceder a una experiencia directa, estas acciones se pueden realizar mediante los recursos que ofrece la tecnología actual; por ejemplo, visitas virtuales a exposiciones, museos y espacios patrimoniales. Una forma eficaz de solucionar dificultades con las que puedan encontrarse los y las docentes es establecer vínculos con organismos e instituciones que puedan apoyar el trabajo en esta dirección.

Como consecuencia de estas acciones, se espera también que los y las jóvenes diseñen e implementen sus propias muestras visuales, ya sea a nivel institucional o comunal. Esto les permitirá, por un lado, difundir, valorar y evaluar sus propios trabajos y proyectos de arte; y por otro, comunicar a un público más extenso sus propias percepciones e interpretaciones acerca de problemáticas juveniles contingentes y sociales, entre otras actividades.

Consideración de las artes visuales como un espacio de inclusión y apertura a la diversidad: si bien cada estudiante trae consigo sus propias experiencias y conocimientos, que servirán de punto de partida en su crecimiento personal, como también su propio ritmo y modo de lograr los aprendizajes, hay casos que presentan particularidades especiales, tales como las discapacidades físicas, psicológicas, cognitivas o la diversidad sociocultural, entre otras. Es labor de cada establecimiento educacional ofrecer la infraestructura apropiada, y es labor de cada docente crear las condiciones y brindar las facilidades para que los y las estudiantes puedan lograr el mayor crecimiento según sus posibilidades, otorgando los tiempos y apoyos necesarios. En esta tarea, el resto del estudiantado también podrá participar y beneficiarse de ello. Especial consideración se debe tener con las y los estudiantes con capacidades visuales limitadas o diferentes, que deben poder aproximarse y disfrutar del universo de la creación artística visual desde su propia condición. Para ello, es posible aprovechar las experiencias que se están desarrollando en distintos centros culturales, museos y espacios de difusión artística visual, a nivel nacional e internacional.

Además, la producción de trabajos de arte es un espacio privilegiado para expresar sentimientos, afectos, emociones e ideas, que apoyan el autoconocimiento y la autoafirmación de la identidad individual. Por esa razón el hecho de abordar temas referidos al enfoque de género, en tanto construcción de la identidad personal en relación con otros y otras desde la expresión, la creación y la apreciación, reconociendo la diversidad de roles de género en distintas épocas, contextos y culturas, ampliará la perspectiva de los y las jóvenes en este aspecto clave para su desarrollo personal y social.

Este mismo principio de inclusión y diversidad convoca a los y las docentes a incorporar una gran diversidad de manifestaciones estéticas al aula, considerando las experiencias del estudiantado y el contexto cultural de origen, como aporte a la ampliación del horizonte cultural y la formación cívica de alumnos y alumnas.

Incorporación de tecnologías actualizadas: se considera importante propiciar la incorporación de este tipo de herramientas y procedimientos, para realizar trabajos, proyectos de arte y otras producciones propias de la cultura visual y de los intereses e ideas de alumnas y alumnos; también para posibilitar el acceso a las manifestaciones artísticas visuales pertenecientes al patrimonio nacional y mundial. En este mismo sentido, los Objetivos de Aprendizaje consideran el desarrollo de habilidades de difusión y presentación del propio trabajo de arte, para lo cual los medios tecnológicos actualizados constituyen una herramienta clave y coherente con el mundo juvenil.

En cualquiera de las posibilidades de incorporación de las TIC en el aula, es necesario considerar el respeto y resguardo de las consideraciones éticas, como por ejemplo el cuidado personal y el respeto por el otro, la explicitación de las fuentes de donde se obtiene la información, el respeto por las normas de uso y las sugerencias de seguridad en espacios virtuales.

PERFIL DE LA O EL ESTUDIANTE

En este nivel, la educación en Artes Visuales pretende que los y las jóvenes comprendan y se apropien del lenguaje visual, utilizándolo como medio para expresar y crear a partir de sus percepciones, ideas e imaginarios personales. Que reconozcan las cualidades estéticas de diferentes manifestaciones visuales y diseñen espacios para la difusión de estas a la comunidad, entre otras posibilidades.

En relación con el eje Expresar y crear visualmente, se espera que desarrollen sus habilidades de imaginar, expresar, crear y comunicar, por medio de trabajos y proyectos visuales, personales y colectivos, basados en el conocimiento experimentación e investigación de procedimientos y medios de expresión visual.

En el eje Apreciar y responder frente al arte, los y las estudiantes deberán construir una postura personal frente al arte en general, a la cultura visual, a su propia creación y la de sus pares, basada en el desarrollo de las habilidades de apreciación y reflexión crítica, aplicando criterios tales como contexto, materialidad, lenguaje visual y propósito expresivo.

En cuanto al eje de Difundir y comunicar, los y las jóvenes deberán diseñar propuestas de difusión de sus propios trabajos y proyectos de artes visuales, en su establecimiento y hacia la comunidad, a través de medios físicos o virtuales.

Desarrollar equilibradamente las habilidades propias de los diferentes ejes les permitirá participar como individuos creadores, apreciadores y comunicadores activos en la generación, valoración y reflexión crítica de la cultura. Esto les otorgará la posibilidad de ser ciudadanos y ciudadanas con formación artística y conciencia estética.

ORGANIZACIÓN CURRICULAR

La asignatura de Artes Visuales se estructura en torno a tres ejes, constituidos a su vez por las habilidades fundamentales de las artes visuales, enfocadas a promover el pensamiento creativo y crítico. Estos ejes son los siguientes:

- › Expresar y crear visualmente
- › Apreciar y responder frente al arte
- › Difundir y comunicar

El trabajo con cada uno de ellos y su interrelación entregará a los alumnos y las alumnas una formación más amplia y consistente en esta área.

EJES

Expresar y crear visualmente

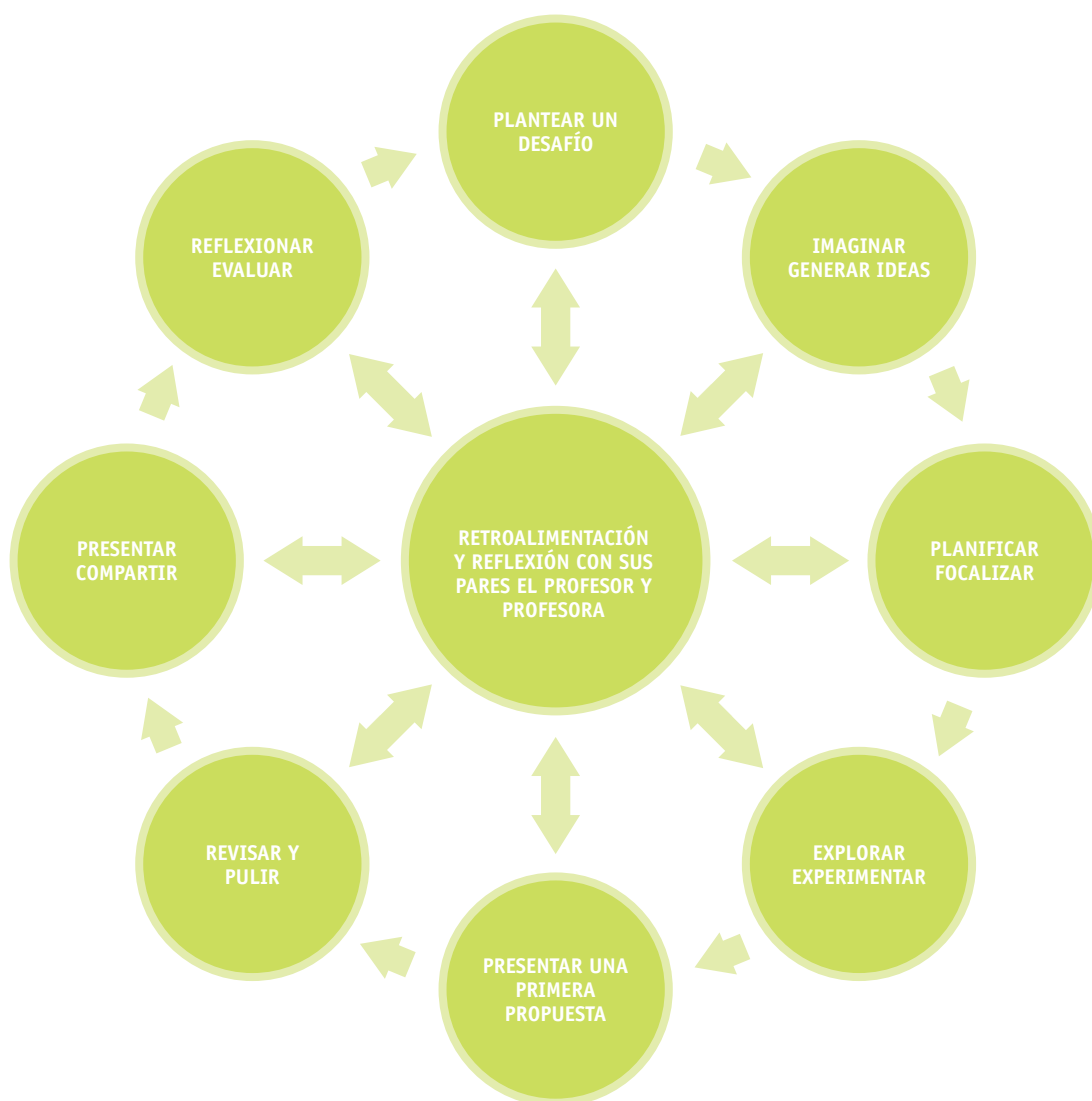
En este eje se busca que los y las estudiantes descubran, desarrollen y cultiven su potencial expresivo y creativo, para plasmarlo en trabajos y proyectos visuales con diferentes propósitos. En este proceso, se espera que integren sus emociones, experiencias, problemáticas e imaginarios personales, con la experimentación e investigación en diferentes medios de expresión y materialidades, propios de las artes visuales, especialmente los contemporáneos. La búsqueda, experimentación y manejo de estos permitirá desarrollar sus propósitos expresivos y creativos.

También se espera que la expresión y creación visual se desarrollen desde dos enfoques complementarios. Uno referido a la expresión y creación, a partir de la percepción y reflexión acerca de diferentes manifestaciones estéticas. El otro, enfocado en el desarrollo de la creación a partir de desafíos creativos, ideas e imaginarios personales.

Si bien se espera que todos y todas utilicen en sus creaciones diferentes medios expresivos, y desarrollen habilidades en el manejo de herramientas y procedimientos para ampliar las posibilidades de expresión, en el trabajo con estos se debe tener presente que son un vehículo para la expresión creativa de sus percepciones, ideas e imaginarios.

Con respecto al desarrollo del proceso de creación, se propone un modelo flexible, centrado en la generación de ideas personales y en la retroalimentación constante, a medida que se desarrollan los trabajos y proyectos visuales. La creación es un proceso complejo que implica no solo generar ideas, sino también planificar un proceso y concretarlo en un producto. El siguiente diagrama muestra el proceso creativo completo, en el que es posible trabajar las etapas de forma independiente y en distinto orden.

MODELO FLEXIBLE DEL PROCESO CREATIVO



Apreciar y responder frente al arte

En este eje, se espera que los y las jóvenes desarrollen habilidades que les permitan apreciar y valorar sus propias producciones, las de sus pares y las manifestaciones estéticas de diversas épocas y contextos.

Para esto, observarán, analizarán, reflexionarán y comunicarán sus apreciaciones y juicios críticos acerca de manifestaciones visuales, aplicando de manera progresiva y pertinente criterios de análisis estético como los siguientes: propósito expresivo,

características del medio de expresión, materialidad, utilización del lenguaje visual, originalidad y contexto. En los niveles superiores, estos criterios podrán ser establecidos por las y los propios estudiantes, a partir de sus conocimientos y experiencias.

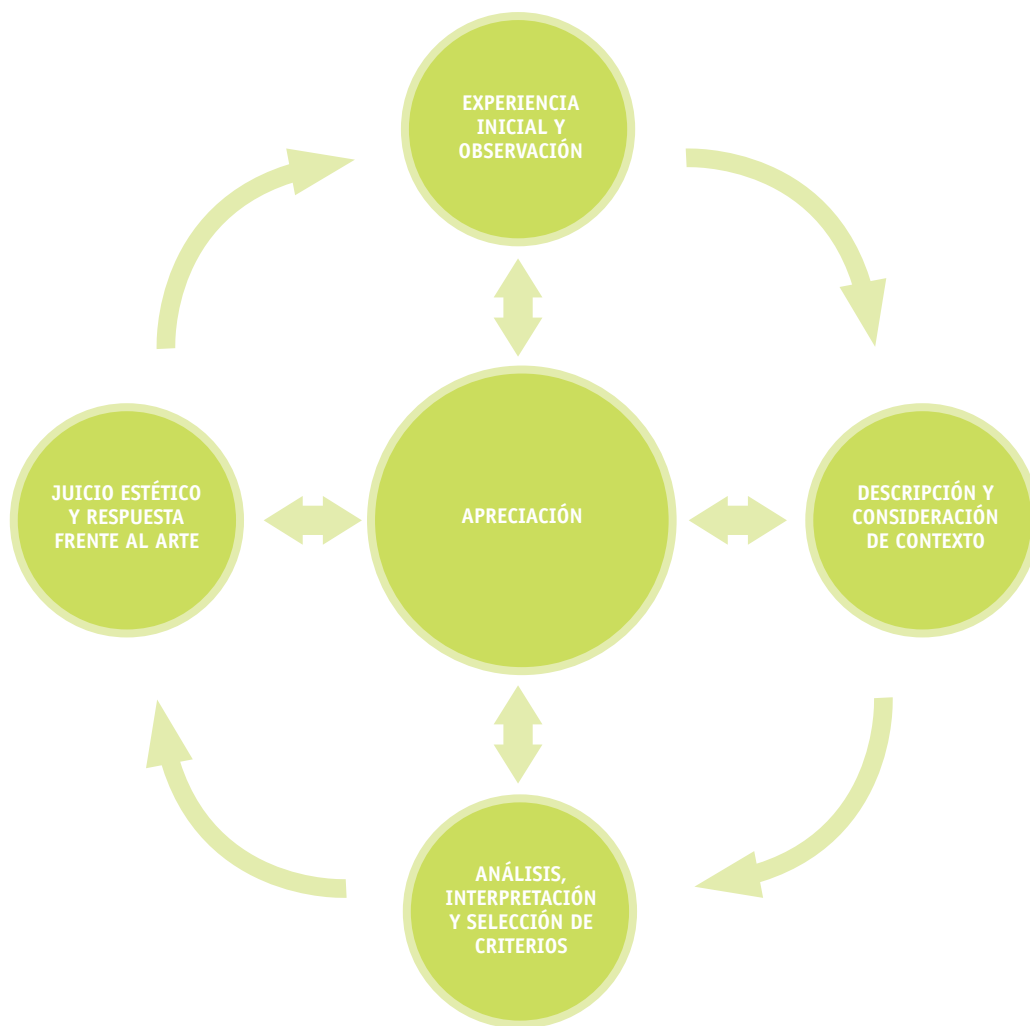
Consecuentemente, los y las docentes deberán brindar oportunidades de conocer, apreciar y valorar manifestaciones estéticas de variadas épocas, culturas, contextos y procedencias, poniendo énfasis en la cultura visual local y nacional contemporánea, ya sea a través del contacto directo o por otros medios.

Así, las y los estudiantes podrán obtener fuentes de inspiración para sus propias ideas e imaginarios personales, descubriendo caminos divergentes para abordar sus procesos creativos.

El énfasis en lo contemporáneo, debe ser complementado con la apreciación del patrimonio y otras manifestaciones estéticas locales, consideradas como expresión de la identidad de una comunidad tanto en el pasado como en el presente. El conocimiento y el análisis del arte y la cultura visual en el entorno cercano contribuyen a su valoración, al desarrollo de actitudes de respeto y cuidado por el patrimonio artístico y cultural de su localidad y del país.

La habilidad de apreciación estética se relaciona directamente con el proceso de creación propuesto en el eje Expresar y crear visualmente, pues ambas dimensiones se enriquecen mutuamente por medio de la revisión, la evaluación y la reformulación de las propuestas creativas personales y grupales. Esto contribuye a la construcción de una postura personal informada y respetuosa ante su propia creación y ante la de otros y otras. En relación con el proceso de apreciación y respuesta frente al arte, se propone un modelo que, al igual que el propuesto para el proceso creativo, es flexible y se representa gráficamente en el siguiente esquema:

MODELO FLEXIBLE DE LA APRECIACIÓN



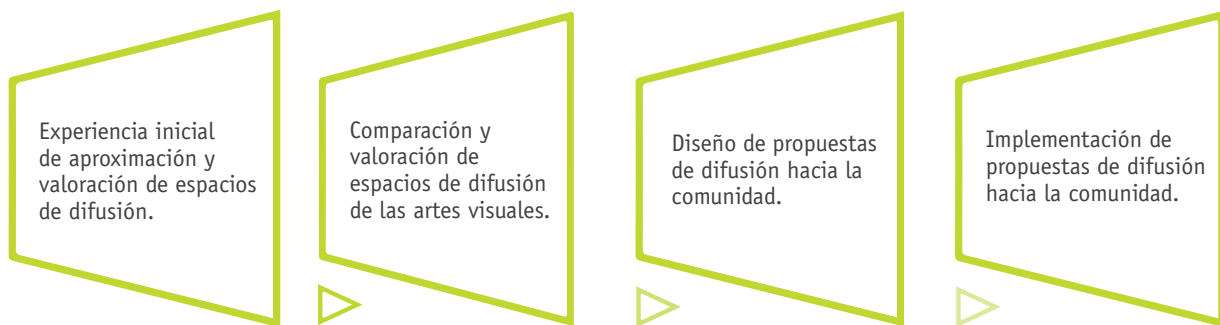
Difundir y comunicar

Este eje tiene como fin potenciar las habilidades relacionadas con la divulgación y promoción de trabajos y proyectos visuales, apreciación estética y respuesta personal frente al arte. Lo anterior se realiza desde la perspectiva de lo creado por los y las estudiantes, así como desde la diversidad de circuitos de difusión de manifestaciones artísticas visuales, de manera de establecer puentes entre el mundo de la cultura, las artes y la comunidad social.

En consecuencia, se espera que los y las estudiantes caractericen, comparen y valoren espacios de difusión de manifestaciones visuales, considerando aspectos como medios de expresión de las muestras, utilización del espacio y montaje, público y aporte a la comunidad.

Esto les permitirá, en una primera instancia, aproximarse y comprender una amplia gama de espacios y medios de difundir el patrimonio artístico y la creación visual contemporánea. En segundo lugar, con acompañamiento de la o el docente, podrán diseñar e implementar estrategias para compartir sus propios trabajos y proyectos de arte, ya sea en el entorno escolar o en otros espacios sociales, de forma directa o virtual.

ESQUEMA DE DESARROLLO DE LA DIFUSIÓN Y COMUNICACIÓN



HABILIDADES

El logro de los Objetivos de Aprendizaje de Artes Visuales abarca el desarrollo de habilidades propias de la asignatura. Los ejes Expresar y crear visualmente, Apreciar y responder frente al arte y Difundir y comunicar involucran procesos complejos y están constituidos por múltiples habilidades, que se definen a continuación.

Expresión

Se entiende como la capacidad de transmitir a otros, por diferentes medios, ideas, sentimientos o emociones personales. En el caso específico de esta asignatura, la expresión se realiza por medio de trabajos y proyectos de arte, utilizando el lenguaje visual.

Expresar la interioridad personal visualmente implica superar la mera comunicación o reacción ante un estímulo. Tras la expresión artística existe un proceso interior que incluye reflexionar, desarrollar la capacidad de introspección, poner en evidencia lo sentido, percibido y pensado, resignificando y simbolizando visualmente experiencias de diferente índole.

Creación

En estas bases curriculares consideraremos la creatividad como una habilidad que involucra distintos tipos de pensamiento, lo que permite generar ideas novedosas, y cuyos componentes reconocidos por la literatura son: Fluidez, Flexibilidad, Originalidad y Elaboración (Guilford, 1976).

La creatividad se basa, en un comienzo, en la activación del pensamiento divergente, por medio de un desafío. Luego, el proceso se desarrolla en diversas etapas, algunas de las cuales se describen a continuación:

- › Para desarrollar el proceso que lleva a convertir el desafío creativo en una manifestación visual, se ponen en juego las habilidades de **imaginar y generar ideas novedosas**.

- › La etapa de **planificación y focalización** implica investigar acerca de las ideas planteadas, establecer estrategias, seleccionar materiales, herramientas y procedimientos para desarrollarlos y concretarlos en trabajos y proyectos visuales.
- › En la etapa de **experimentación**, los y las estudiantes prueban diferentes maneras de concretar sus ideas mediante la exploración con materiales, herramientas y procedimientos.
- › Durante la etapa siguiente, se le recomienda presentar, a la o al docente y a sus pares, un borrador o boceto preliminar para ser evaluado en conjunto.
- › A partir de la **retroalimentación** docente y de la reflexión con sus pares, el estudiantado reelabora sus ideas y realiza la versión final de su trabajo o proyecto visual.
- › **Corresponde entonces la presentación** del trabajo o proyecto visual para compartirlo frente a una audiencia –sus pares, la comunidad escolar u otros–, con el fin de promover la reflexión y comunicación.
- › Finalmente se lleva a cabo la **evaluación y reflexión** acerca del producto creado o el proyecto diseñado, lo que hace posible plantear nuevos desafíos.

Experimentación con medios expresivos y procedimientos

La exploración e investigación en diferentes medios expresivos, sus materialidades y procedimientos, involucran un conjunto de habilidades que contribuyen a la concreción de ideas e imaginarios en trabajos y proyectos visuales creativos. Para esto, el conocimiento de una amplia gama de medios de expresión y sus posibilidades de hibridación con otros lenguajes artísticos proporcionan un variado repertorio de recursos para expresarse y crear con libertad. El desarrollo de esta habilidad involucra la capacidad de aprender de los errores y, por tanto, es importante recalcar que el fin de la experimentación

es el conocimiento, por sobre el dominio de un procedimiento, y que su desarrollo depende de las diferencias individuales.

Apreciación estética y respuesta frente al arte y la cultura visual

El desarrollo de la apreciación estética y la respuesta personal frente a diversas manifestaciones visuales son procesos graduales. Se comienza con la apertura a la experiencia estética ligada a la observación; luego, la descripción, interpretación y análisis de propósitos expresivos, considerando elementos contextuales, uso del lenguaje visual y otros criterios. Finalmente, corresponde la formulación de juicios críticos fundamentados y respuestas personales, con lo cual se cierra el ciclo de la apreciación.

De igual manera, es necesario potenciar la reflexión acerca de las diversas posibilidades de interpretación y apreciación que surgen de las historias y contextos individuales, para que los y las estudiantes vayan conformando y validando una actitud de espectadores activos que aceptan y respetan la diversidad. Lo anterior, en diálogo con una amplia variedad de manifestaciones estéticas, tanto del pasado como del presente.

Difusión y comunicación

Esta habilidad contempla el desarrollo de las capacidades necesarias para que los y las estudiantes compartan sus trabajos y proyectos visuales con su comunidad o en círculos más amplios, como los que posibilitan las redes sociales digitales.

La difusión contempla un proceso que se genera con la experiencia inicial de aproximación, continuando con la caracterización y comparación de diversos espacios y contextos, en los que se presentan y comparten manifestaciones visuales dirigidas al público. Luego, se analiza y valora su aporte a la comunidad. Finalmente se diseñan, implementan y evalúan sus propias propuestas de difusión y aquellas elaboradas por otros u otras estudiantes.

ACTITUDES

Las Bases Curriculares de Artes Visuales promueven un conjunto de actitudes derivadas del perfil de la o el estudiante y de los Objetivos de Aprendizaje. Estas son:

- A. Disfrutar y valorar la diversidad en manifestaciones estéticas provenientes de múltiples contextos.
- B. Valorar el patrimonio artístico de su comunidad, aportando a su cuidado.
- C. Demostrar disposición a expresarse visualmente y desarrollar su creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente.
- D. Aportar a la sustentabilidad del medioambiente utilizando o reciclando, de manera responsable, materiales en sus trabajos y proyectos visuales.
- E. Respetar el trabajo visual de otros, valorando la originalidad.
- F. Compartir trabajos y proyectos visuales con su comunidad o en otros círculos.
- G. Buscar, evaluar y usar información disponible en diversos medios y fuentes.
- H. Demostrar disposición a trabajar en equipo, colaborar con otros y aceptar consejos y críticas.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Las orientaciones que se presentan a continuación destacan elementos que son relevantes al momento de implementar el programa. Estas orientaciones se vinculan estrechamente con el logro de los Objetivos de Aprendizaje especificados en las Bases Curriculares.

El enfoque de la educación en Artes Visuales, que orienta el programa, se basa en la convicción de que en la escuela la asignatura tiene por objeto formar personas estéticamente sensibles, que puedan comunicarse, expresarse y crear por medio del lenguaje visual. También disfrutar, apreciar y valorar, como espectadoras y espectadores activos y críticos de manifestaciones visuales de diferentes épocas, contextos y presentes en el entorno. Lo anterior, conjugando la expresión, creación visual, apreciación estética, respuesta personal frente al arte y la cultura visual, lo que da continuidad a lo contemplado en las Bases Curriculares y Programas de Estudio correspondientes a los niveles de 1° básico a 6° básico. Desde el nivel 7° se incorpora un nuevo eje, Comunicación y difusión, focalizado en la aproximación a los espacios y acciones relacionadas con la difusión de las manifestaciones visuales en diferentes contextos y medios.

En consecuencia, al organizar el proceso de aprendizaje, se sugiere, a la o el docente, tomar en cuenta los siguientes factores:

INTEGRACIÓN DE LOS OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Los OA de expresión, creación, apreciación, respuesta personal y difusión, se desarrollan de manera integrada. De igual manera, las actitudes se deben trabajar conjuntamente con los Objetivos de Aprendizaje.

PLANIFICACIÓN EN ARTES VISUALES

Al planificar una unidad de aprendizaje, es importante que las actividades sean variadas y estén en directa relación con los OA. Estas deben promover un clima adecuado para las clases y una motivación adecuada para la creación, la apreciación y la difusión. Para ello, es importante considerar las características, intereses y contextos de los y las estudiantes, así como también la infraestructura y recursos disponibles en el establecimiento educacional.

Al inicio de una unidad es necesario incluir un tiempo para rescatar las experiencias y conocimientos previos, pues estos constituyen el punto de partida para implementar adecuadamente las actividades.

Durante el desarrollo de la unidad, se sugiere promover una relación positiva con el aprendizaje en todas y todos los estudiantes. Para esto, es necesario considerar instancias de refuerzo positivo y retroalimentación de los procesos de expresión, creación y apreciación, aprovechando descubrimientos, errores y dificultades como fuente de nuevos aprendizajes y logros. Para orientar y apoyar al estudiantado en la superación y solución de dificultades, es importante que este conozca y comprenda los criterios e Indicadores de Evaluación al inicio de cada actividad. Al finalizar cada unidad, se propone considerar un tiempo adecuado para que los y las estudiantes expongan, justifiquen y enjuicien críticamente sus trabajos y proyectos visuales, lo que les permitirá observar sus progresos y valorar sus trabajos y los de sus pares.

DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN Y LA CREATIVIDAD

Estas habilidades pueden ser entendidas y abordadas como un proceso, lo que implica el aprendizaje y desarrollo de sus diferentes etapas (ver Modelo flexible del proceso creativo). Esta perspectiva implica contemplar en la organización de los aprendizajes, los espacios y tiempos para el desarrollo de las diferentes etapas, sin olvidar que es un modelo flexible, en el que es posible trabajar solo algunas etapas o en distinto orden, dependiendo del trabajo o proyecto. El desafío creativo puede ser planteado por el o la docente, o por los y las estudiantes, desde distintos puntos de partida, como por ejemplo, la apreciación de manifestaciones estéticas u otros elementos de la realidad; la experimentación con materialidades y un tema específico, entre otros. El desarrollo de ideas se logra usando la imaginación y el pensamiento divergente, y se plasma por medio de la realización de bocetos, representaciones tridimensionales, textos u otros medios. La reflexión y evaluación de las ideas desarrolladas permiten el logro de una mayor conciencia en la toma de decisiones acerca de los diferentes aspectos del trabajo o proyecto visual.

En las etapas de planificación, focalización, exploración y experimentación, los y las estudiantes desarrollan un plan de trabajo, exploran y experimentan con medios de expresión y materialidades realizando una selección de estos de acuerdo a su propósito expresivo. El rol docente es acompañar y guiar las diferentes decisiones.

Al igual que en la etapa de generación de ideas, son muy importantes la reflexión y evaluación de las diferentes propuestas creativas, pues esto permite revisarlas y pulirlas con el objetivo de implementarlas.

Al finalizar el proceso, se deben exponer y justificar los trabajos o proyectos visuales y enjuiciarlos críticamente. Esto permite observar progresos, valorar trabajos y plantearse nuevas ideas o desafíos creativos.

MEDIOS, PROCEDIMIENTOS, MATERIALES Y TECNOLOGÍAS

La interacción y experimentación con múltiples medios de expresión visual, procedimientos, materiales y recursos tecnológicos, son experiencias enriquecedoras, ya que amplían las posibilidades expresivas y creativas de los y las estudiantes. En este nivel se debe promover la experimentación y utilización de diferentes medios visuales, como dibujo, pintura, técnicas de impresión, textil, escultura, fotografía y medios digitales, entre otros. Esto se complementa con el uso de diferentes formatos, soportes, materiales, herramientas y procedimientos, que promuevan la sustentabilidad ambiental y cultural.

En relación con las TIC, estas pueden incorporarse en las actividades desde diversas dimensiones: medio de expresión, creación y comunicación visual, fuentes de información y medios de presentación de sus investigaciones, y en la difusión de manifestaciones visuales propias, y las de sus pares. Entre las herramientas consideradas están las siguientes: computador, cámara fotográfica, cámara de video, celular, *tablet* y otras que puedan surgir en el futuro.

DESARROLLO DE LA APRECIACIÓN Y RESPUESTA FRENTE AL ARTE

El o la docente diseña y modela situaciones de aprendizaje que motiven a sus estudiantes a apreciar estéticamente y responder frente al arte y la cultura visual. Para ello es necesario ejercitar y desarrollar gradualmente, a través del contacto directo o virtual con manifestaciones estéticas, las siguientes habilidades: experiencia inicial y observación, descripción y consideración de contextos, análisis, interpretación y selección de criterios, juicio crítico y respuesta personal.

En este programa las manifestaciones estéticas que los y las estudiantes podrán apreciar son: grabado, libro de artista, arquitectura patrimonial y contemporánea,

pintura mural, diseño urbano, arte digital, y elementos pertenecientes a la cultura visual. Al seleccionar manifestaciones visuales para ser apreciadas, se recomienda que estas tengan una clara relación con los objetivos y actividades. Asimismo, que hayan sido realizadas tanto por hombres como por mujeres y que en su mayoría provengan del contexto local y nacional.

Por último, las visitas a espacios de difusión, exposiciones o muestras, son oportunidades para aprender a disfrutar las manifestaciones estéticas visuales, desarrollar aprendizajes en torno a la apreciación estética y enriquecer el capital cultural de los y las estudiantes. Se busca que las visitas a espacios naturales, públicos, patrimoniales, museos, centros culturales y galerías u otros, presenciales o virtuales, sean instancias pedagógicas organizadas, en las cuales se implementen actividades previas a la visita, durante y con posterioridad a dichas instancias.

DIFUSIÓN DE TRABAJOS Y PROYECTOS

Es importante compartir y exponer los trabajos y proyectos de los y las estudiantes, esto permite valorarlos, respetarlos y descubrir diferentes formas de expresión y creación. Esta debe ser una actividad que se concrete en exposiciones de trabajos y proyectos visuales durante el año escolar, para ser visitadas y compartidas por la comunidad. En su implementación, los y las estudiantes pueden cooperar tanto en la selección como en el montaje. En este sentido, es recomendable contar con paneles, mesones, plintos u otros elementos adecuados. Si se cuenta con sitio web institucional, es conveniente otorgar espacio para que tanto estudiantes como otros integrantes de la comunidad escolar puedan publicar y compartir sus manifestaciones visuales.

MATERIAL DIDÁCTICO

Entre los materiales para apoyar los aprendizajes de la asignatura se consideran imágenes (fotografías, láminas, videos y presentaciones), objetos concretos, textos y los propios trabajos y proyectos visuales de los y las estudiantes, entre otros. Estos les permiten contactarse con manifestaciones visuales de diversos temas, orígenes y contextos. Los objetivos referidos a la observación y apreciación estética solo se podrán desarrollar adecuadamente si el o la docente cuenta con material visual, por más sencillo que este sea. Para obtener este material, puede recurrir tanto a internet como a imágenes, esculturas, objetos y otros elementos visuales que se encuentren en el mismo establecimiento o su entorno.

APRENDIZAJE COLABORATIVO

En la elaboración de las múltiples tareas de la asignatura, es importante que el o la docente favorezca la comunicación y colaboración, tanto al realizar trabajos y proyectos visuales como al apreciar manifestaciones estéticas. Esto permite profundizar y compartir la construcción de aprendizajes, junto con potenciar habilidades y actitudes transversales, como el respeto por la opinión de las y los demás, y el descubrimiento de la riqueza presente en la diversidad.

SUSTENTABILIDAD

Para valorar la importancia de utilizar criterios de sustentabilidad ambiental, social, cultural o económica, es necesario proponer la selección de materiales y recursos para la expresión y creación visual, entregando siempre la opción de remplazar aquellos tradicionales por otros que cumplan con características como ser reutilizables, reciclables y cuyos procesos de producción aporten a dicha sustentabilidad. Asimismo, es muy importante que estos tengan el menor impacto posible en el medioambiente. Otra manera de hacerlo es incluir, dentro del material didáctico de apoyo a la apreciación, manifestaciones visuales que aborden la sustentabilidad en sus temas, materialidad o medio de difusión.

INCLUSIÓN Y APERTURA A LA DIVERSIDAD

Es importante que cada docente sea capaz de adaptar los diferentes elementos de su planificación (por ejemplo, tiempos y apoyos), cuando algunos o algunas estudiantes presenten algún tipo de discapacidad física, psicológica, cognitiva u otras. Esto es particularmente necesario en el caso de estudiantes con capacidades visuales limitadas o diferentes. El o la docente tendrá que buscar estrategias y adaptaciones pedagógicas que les permitan aproximarse y disfrutar del universo de la creación artística visual desde sus propias capacidades. Para ello, se sugiere consultar y apoyarse en experiencias desarrolladas en centros culturales, museos y otras instituciones relacionadas. En cuanto a la diversidad cultural, es necesario, al planificar e implementar las actividades, tener presente las culturas de origen del curso, respetando sus particularidades y aprovechando las posibilidades de enriquecer las experiencias estéticas de cada estudiante. En ambos casos se debe procurar la participación y apoyo de todos y todas, lo que les permitirá comprender, aceptar y valorar la diversidad.

SUGERENCIA DE PLANIFICACIÓN DE UNA UNIDAD DIDÁCTICA

A continuación se presenta un ejemplo de planificación de una unidad didáctica que recoge las consideraciones que se acaban de presentar. Incluye la duración, Objetivos de Aprendizaje, Indicadores de Evaluación de los mismos, sugerencias de actividades, tiempo estimado para cada una de ellas y materiales.

UNIDAD 1: ACTIVIDAD 1

Objetivos de Aprendizaje	Indicadores de Evaluación sugeridos
<p>OA 2 Crear trabajos y proyectos visuales basados en sus imaginarios personales, investigando el manejo de materiales sustentables en procedimientos de grabado y pintura mural.</p>	<ul style="list-style-type: none"> › Buscan intencionadamente nuevas maneras de trabajar procedimientos de grabado por medio de la investigación artística. › Expresan sus imaginarios personales por medio de bocetos para grabados. › Crean grabados originales aplicando los resultados más novedosos de las investigaciones artísticas con procedimientos. › Crean grabados originales a partir del propósito expresivo planteado en sus bocetos.
<p>OA 5 Realizar juicios críticos de trabajos y proyectos visuales personales y de sus pares, fundamentados en criterios referidos al contexto, la materialidad, el lenguaje visual y el propósito expresivo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> › Evalúan resultados de investigaciones artísticas sobre procedimientos, en relación con su pertinencia para elaborar grabados. › Evalúan propuestas e ideas para sus grabados considerando su creatividad y la relación entre propósito expresivo, aplicación de procedimientos y lenguaje visual. › Argumentan juicios críticos de grabados, personales y de sus pares, en cuanto a la relación entre propósito expresivo, utilización de procedimientos y lenguaje visual. › Comunican apreciaciones y juicios críticos respetuosamente.
<p>OA 6 Diseñar propuestas de difusión hacia la comunidad de trabajos y proyectos de arte, en el contexto escolar y local, de forma directa o virtual, teniendo presente las manifestaciones visuales a exponer, el espacio, el montaje, el público y el aporte a la comunidad, entre otros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> › Seleccionan entre sus trabajos aquellos que deseen difundir a la comunidad educativa. › Utilizan estrategias pertinentes para difundir sus trabajos a la comunidad educativa por vía directa o internet

CLASE 1 (90 MINUTOS)

METAS	ACTIVIDAD SUGERIDA
<p>Dialogar acerca de sus percepciones frente a grabados verdes, sus procedimientos y elementos de lenguaje visual utilizados.</p> <p>Experimentar con diferentes procedimientos de grabados verdes.</p> <p>Realizar una investigación artística experimentando con el procedimiento de grabado verde.</p> <p>Evaluar formativamente los resultados de sus investigaciones artísticas.</p>	<p>OA 2</p> <p>Crear trabajos y proyectos visuales basados en sus imaginarios personales, investigando el manejo de materiales sustentables en procedimientos de grabado y pintura mural.</p> <p>Inicio (20 minutos)</p> <p>Comentan y plantean dudas acerca de las metas de la clase.</p> <p>Los y las estudiantes, con la guía de la o el docente, comentan sobre procedimientos, materiales y herramientas que han utilizado para realizar grabados en cursos anteriores.</p> <p>Observan grabados llamados “verdes” y dialogan acerca de sus percepciones frente a estos, los procedimientos y elementos de lenguaje visual utilizados.</p> <p>Escuchan explicaciones de la o el docente acerca de características de este tipo de grabado, tales como las siguientes: es ecológico, ya que sus matrices se elaboran a partir de materiales reciclables, como cajas de tetra pack y tinta para grabado al agua; y se caracterizan por ser amigables con el medioambiente.</p>
MATERIALES	
<p>Docente</p> <p>Presentación digital o láminas de grabados verdes.</p> <p>Estudiante</p> <p>Cajas de tetra pack, papeles, tijeras, objeto con punta, tinta para grabado al agua o témpera, rodillo y cuchara de palo.</p>	<p>Desarrollo (60 minutos)</p> <p>Con la guía de la o el docente, los y las estudiantes realizan una investigación artística experimentando con el procedimiento de grabado verde. Para esto:</p> <ul style="list-style-type: none"> › El profesor o la profesora modela las diferentes etapas del procedimiento de grabado verde. › Los y las estudiantes abren y lavan una caja de tetra pack, la que dividen en cuatro trozos para realizar sus diferentes matrices. › En la primera dibujan con un lápiz pasta u otro objeto con punta, de manera que quede un relieve. › La segunda matriz la realizan recortando diferentes formas que pegan sobre un cartón. › En la tercera matriz se hacen cortes en la superficie, que luego desgarran. › Por último, crean su propia matriz utilizando sus propias ideas. › Imprimen con tintas o pinturas amigables con el medioambiente, usando diferentes colores y sobre diferentes tipos de papeles. <p>Cierre (10 minutos)</p> <p>Ordenan la sala y los materiales y observan los resultados de sus investigaciones artísticas.</p>

CLASE 2 (90 MINUTOS)

METAS	ACTIVIDAD SUGERIDA
<p>Evalúan grabados indicando fortalezas y elementos por mejorar en cuanto a originalidad y utilización del procedimiento.</p> <p>Desarrollan bocetos originales para grabados verdes considerando los resultados de sus investigaciones artísticas, su propósito expresivo y el lenguaje visual.</p> <p>Evalúan formativamente sus bocetos en relación con el propósito expresivo, la originalidad y la aplicación del lenguaje visual.</p>	<p>OA 2</p> <p>Crear trabajos y proyectos visuales basados en sus imaginarios personales, investigando el manejo de materiales sustentables en procedimientos de grabado y pintura mural.</p> <p>OA 5</p> <p>Realizar juicios críticos de trabajos y proyectos visuales personales y de sus pares, fundamentados en criterios referidos al contexto, la materialidad, el lenguaje visual y el propósito expresivo.</p> <p>Inicio (20 minutos)</p> <p>Comentan las metas de la clase y observan los resultados de sus investigaciones, realizadas en la clase anterior. Los evalúan formativamente con la guía de la o el docente, basándose en preguntas como las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> › ¿Qué resultados les llaman la atención por su originalidad? › ¿Cuáles les parecen los mejores para elaborar nuevos grabados? › Si tuvieran que hacer un grabado, ¿cuál o cuáles de los resultados elegirían? <p>Desarrollo (50 minutos)</p> <p>El o la docente plantea el desafío creativo de realizar grabados verdes con temas de su interés.</p> <p>Los y las estudiantes proponen temas para sus grabados mediante una lluvia de ideas. Seleccionan uno de los temas, se plantean un propósito expresivo y en sus bitácoras dibujan al menos dos bocetos de sus ideas, basándose en su propósito expresivo, intencionado el uso del lenguaje visual y considerando los resultados de las investigaciones artísticas.</p> <p>Cierre (20 minutos)</p> <p>Evalúan formativamente sus bocetos indicando fortalezas y elementos por mejorar en relación con el propósito expresivo, la originalidad y la aplicación del lenguaje visual.</p> <p>Consignan en sus bitácoras los comentarios acerca de sus trabajos.</p>
MATERIALES	
<p>Estudiante</p> <p>Cajas de tetra pack, papeles, tijeras, objeto con punta, tinta para grabado al agua o témpera, rodillo y cuchara de palo.</p>	

CLASE 3 (90 MINUTOS)

METAS	ACTIVIDAD SUGERIDA
Realizan grabados verdes considerando su propuesta y la evaluación de sus pares.	<p>OA 2</p> <p>Crear trabajos y proyectos visuales basados en sus imaginarios personales, investigando el manejo de materiales sustentables en procedimientos de grabado y pintura mural.</p>
MATERIALES	
<p>Estudiante</p> <p>Cajas de tetra pack, papeles, tijeras, objeto con punta, tinta para grabado al agua o témpera, rodillo y cuchara de palo.</p>	<p>Inicio (10 minutos)</p> <p>Comentan y plantean dudas acerca de la meta de la clase.</p> <p>El o la docente presenta la pauta de evaluación para grabados y la comenta con los alumnos y las alumnas.</p> <p>Realizan modificaciones a sus bocetos en relación con la evaluación realizada por sus pares y el o la docente.</p> <p>Desarrollo (70 minutos)</p> <p>Fabrican la matriz para sus grabados basada en su boceto y usando uno o más de los procedimientos aprendidos.</p> <p>Imprimen varias copias de su matriz usando diferentes soportes.</p> <p>Cierre (10 minutos)</p> <p>Muestran sus resultados y los comentan.</p> <p>Ordenan y limpian materiales y la sala.</p>

CLASE 4 (90 MINUTOS)

METAS	ACTIVIDAD
<p>Presentan y explican sus trabajos visuales ante sus pares.</p> <p>Evalúan y dialogan en torno a los grabados personales y de otros, indicando fortalezas y elementos por mejorar en relación con la originalidad, propósito expresivo, uso del procedimiento y lenguaje visual.</p>	<p>OA 5</p> <p>Realizar juicios críticos de trabajos y proyectos visuales personales y de sus pares, fundamentados en criterios referidos al contexto, la materialidad, el lenguaje visual y el propósito expresivo.</p> <p>OA 6</p> <p>Diseñar propuestas de difusión hacia la comunidad de trabajos y proyectos de arte, en el contexto escolar y local, de forma directa o virtual, teniendo presente las manifestaciones visuales a exponer, el espacio, el montaje, el público y el aporte a la comunidad, entre otros.</p>
MATERIALES	
<p>Docente</p> <p>Pautas de evaluación y autoevaluación.</p> <p>Estudiante</p> <p>Grabados.</p> <p>Bitácora.</p>	<p>Inicio (15 minutos)</p> <p>Con la guía de la o el docente, los y las estudiantes comentan las metas de la clase y ubican sus trabajos, para ser observados por sus compañeras y compañeros. Luego leen y comentan la pauta de autoevaluación.</p> <p>Desarrollo (45 minutos)</p> <p>Se autoevalúan usando la pauta correspondiente, indicando fortalezas y elementos por mejorar de sus grabados, en relación con la originalidad, propósito expresivo, uso del procedimiento y lenguaje visual.</p> <p>Observan grabados de sus compañeros y compañeras, y toman apuntes acerca de dudas, fortalezas y elementos por mejorar de sus grabados, en cuanto a la originalidad, propósito expresivo, uso del procedimiento y lenguaje visual.</p> <p>El o la docente dirige un diálogo en el que los y las estudiantes comentan las fortalezas y elementos por mejorar de los grabados.</p> <p>Cierre (30 minutos)</p> <p>Entregan sus grabados, autoevaluaciones y bitácoras a la o el docente.</p> <p>Difunden sus grabados verdes vía internet. Para esto:</p> <p>Seleccionan entre sus trabajos, aquellos que presentan mayores fortalezas en relación a la originalidad, tanto del propósito expresivo como del uso del procedimiento y del lenguaje visual para difundirlos a la comunidad educativa.</p> <p>Suben imágenes de sus grabados verdes a la página web del establecimiento, a un blog personal o algún sitio de difusión artística, entre otras.</p>

ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN EN ARTES VISUALES

La evaluación ayuda tanto a docentes como estudiantes a determinar las fortalezas y debilidades que surgen durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. Con esta información, se pueden tomar decisiones para modificar la planificación y adecuarla mejor a las características y necesidades de los y las estudiantes. Por su parte, alumnos y alumnas podrán focalizar sus esfuerzos, con la confianza de mejorar sus resultados a partir de la orientación que la evaluación proporciona.

En el aprendizaje de Artes Visuales, como en el de todas las asignaturas, es muy importante contar con indicadores claros y conocidos, lo que ayuda a transparentar y comprender los criterios evaluativos que se implementan en las distintas instancias. En este programa se proporcionan ejemplos de indicadores, criterios y pautas de evaluación, los que se recomienda contextualizar en función de la situación de aprendizaje específica (ver pautas de evaluación en Anexo 2).

En el caso de los OA correspondientes al eje Expresión y Creación, es imprescindible visibilizar los procesos desarrollados y, en consecuencia, evaluar tanto el trabajo y proyecto visual final, como la serie de pasos realizados para llegar a este. Estos aprendizajes son progresivos y se logran paulatinamente, a lo largo de múltiples momentos de evaluación por parte del docente, y autoevaluaciones, evaluación de pares y coevaluaciones por parte de los y las estudiantes. Un apoyo importante en este aspecto son los Indicadores de Evaluación (IE) y criterios de evaluación que se sugieren en este programa.

Una dimensión, que en general presenta dificultades para ser evaluada, es la que abarca los OA del eje Apreciación y Respuesta frente al Arte. En este programa se ofrecen indicadores y criterios asociados directamente a los OA que contemplan el desarrollo de estas habilidades. Una forma de enriquecer la evaluación en estos ámbitos es la implementación de oportunidades para realizar autoevaluaciones, evaluación de pares o coevaluaciones, ya sea a modo de reflexiones escritas durante el proceso, o de diálogos orientados por preguntas que apunten al OA cuyo logro se desea evaluar. La evidencia que surge de estas instancias sirve de base para la evaluación realizada por el profesor o la profesora.

En cuanto al OA referido a Difusión y Comunicación, la evaluación del aprendizaje en esta dimensión debe contemplar equilibradamente los diferentes aspectos involucrados, ya que conocer y caracterizar un espacio de difusión de manifestaciones visuales requiere de habilidades diferentes a las necesarias para su valoración. Asimismo, es necesario realizar monitoreo y retroalimentación constante del proceso, apoyándose en instrumentos construidos sobre la base de los indicadores de evaluación, ya sea los entregados en este programa o los elaborados en cada contexto escolar.

Como se ha mencionado, y con el fin de realizar una evaluación que contribuya efectivamente a lograr los aprendizajes correspondientes, es necesario que los y las estudiantes conozcan los indicadores, criterios y pautas de evaluación previamente al desarrollo de la actividad. Estos indicadores y criterios deberán ser aplicados gradualmente durante el desarrollo del proceso y en la presentación del producto final. En estricto rigor, todas las actividades que se realizan deben ser evaluadas; solo así el o la docente puede asegurar su pertinencia para el logro de un OA. Estas evaluaciones no deben traducirse necesariamente en una calificación: su fin es proporcionar evidencia acerca del grado de avance en el logro del Objetivo(s) de Aprendizaje y apoyar o reorientar el trabajo de los y las estudiantes si es necesario.

Para lograr un proceso de evaluación efectivo, es necesario realizar un diseño previo, para lo cual se sugiere responder algunas preguntas como las siguientes:

- › ¿Cuáles son los Objetivos de Aprendizaje o metas que abarcará la evaluación?
- › ¿Qué indicadores son adecuados para las actividades efectivamente realizadas y los propósitos de la evaluación?
- › ¿Qué evidencias en el trabajo de los y las estudiantes permiten demostrar los logros esperados?
- › ¿Cuáles son los criterios para definir la calidad en un logro de aprendizaje?
- › ¿Qué estrategias y procedimientos son los adecuados?
- › ¿Quién o quiénes realizarán la evaluación?
- › ¿En qué momentos se realizará esta?
- › ¿Cómo se comunicarán los resultados?

A continuación se presentan algunas sugerencias de procedimientos e instrumentos que se consideran apropiados para generar evaluación en Artes Visuales, los que pueden aplicarse tanto con intención formativa como sumativa.

PROCEDIMIENTOS

Los procedimientos son los métodos o situaciones que se consideran útiles para levantar evidencia en relación con el avance de los aprendizajes. A continuación se sugieren algunos procedimientos que diversifican y actualizan la forma en que se puede desarrollar este proceso y evaluar el logro de los OA en la asignatura.

Bitácora de arte: Constituye un registro de la exploración de ideas, experimentaciones con diferentes materialidades y elaboración de respuestas frente a diferentes desafíos, por medio de bocetos, explicaciones, textos u otros. Para esto se puede utilizar una croquera, cuaderno o archivador. El profesor o la profesora puede observar estos registros, orientarse en el desarrollo de las habilidades de sus alumnos y alumnas, y verificar si los conocimientos y conceptos han sido incorporados en los procesos de expresión, creación y reflexión, para así retroalimentar oportunamente.

Para ello puede apoyarse, por ejemplo, en una pauta tipo escala de apreciación, basada en indicadores y criterios coherentes con los OA en proceso de logro, compartidos previamente con los y las estudiantes.

Portafolio: Consiste en una carpeta o similar, donde el o la estudiante guarda y organiza sus trabajos y proyectos visuales, realizados en un período determinado y con propósitos también determinados (en el caso de trabajos tridimensionales, esculturas, instalaciones y colaborativos, pueden ser fotografías impresas, o bien, si cuentan con los recursos, pueden utilizar un portafolio digital). Esta herramienta permite evaluar el desarrollo de procesos creativos, reflexivos y críticos en períodos más largos. Es una evidencia para el profesor o la profesora y, a la vez, permite una autoevaluación por parte de los o las estudiantes. Debe ir acompañado de una pauta de evaluación basada en indicadores y criterios definidos, sobre la cual pueda establecerse un diálogo con la o el estudiante en instancias de retroalimentación y autoevaluación.

Presentación: Herramienta que permite evaluar proyectos o investigaciones que contemplen la presentación de información sintetizada y organizada, por medio de imágenes y textos. Estas pueden apoyarse en exposiciones orales o diálogos; no obstante, en la evaluación, este último aspecto debe considerarse como aspecto secundario. Como todo procedimiento evaluativo, debe realizarse usando una pauta basada en indicadores y criterios definidos con claridad, y compartidos previamente con los y las estudiantes.

Producción de textos: Es importante y necesario que los y las estudiantes generen textos acerca de sus apreciaciones de trabajos, proyectos y manifestaciones visuales propias o de sus pares. Esto les permitirá desarrollar su capacidad de reflexión y comunicación frente a las Artes Visuales, generando respuestas personales frente a lo que observan en el aula y a manifestaciones visuales apreciadas en una visita a terreno, museos o centros de difusión de las artes. Estos textos pueden ser descriptivos, interpretativos o analíticos, y pueden presentarse como la respuesta a una pregunta abierta, una pauta de observación, una pregunta de investigación o un ensayo, según corresponda al OA. Cualquiera sea la modalidad, los textos deben ser evaluados con apoyo de una pauta que considere indicadores y criterios definidos con claridad y compartidos previamente con los y las estudiantes.

Trabajos y proyectos visuales: El proceso de expresión y creación de producciones visuales debe ser evaluado durante todas sus etapas, desde la generación de las ideas hasta el producto final. Como se indicó anteriormente, todas las actividades pueden y deben ser evaluadas, pues es en el proceso de producción donde mejor se puede observar el desarrollo de las habilidades involucradas, como por ejemplo: la comprensión e incorporación de conceptos y conocimientos teóricos; la experimentación y aplicación de estrategias o procedimientos; la autonomía u originalidad para resolver desafíos creativos; la capacidad de identificar dificultades y proponer soluciones, entre otras. En ocasiones, los procesos de expresión y

creación visual no pueden ser traducidos a explicaciones verbales, y por lo general se resuelven en el trabajo mismo; por esa razón, muchas veces el resultado final no da cuenta de la riqueza del proceso. Por lo tanto, es necesario que el o la docente vaya registrando avances de manera sistemática, por medio de pautas de evaluación u otras formas de registro, de manera que la evaluación del producto final sea más contextualizada, fundamentada y justa. Para evitar sesgos basados en el talento o habilidades individuales, los IE y los criterios de evaluación deben establecerse en estrecha coherencia con los OA.

INSTRUMENTOS PARA EVALUAR

Registro anecdótico: Consiste en anotar con una frase descriptiva breve, durante las actividades, observaciones individuales respecto del desempeño del alumno o la alumna. Es importante que esto también sea realizado por el y la estudiante, como apoyo a la reflexión sistemática sobre sus procesos creativos, pudiendo incluirlos en las bitácoras, portafolios y presentaciones.

Pauta de evaluación: Las pautas de evaluación son instrumentos muy útiles al momento de recoger información y evidencia. Existen de diferentes tipos, entre los cuales las **escalas de apreciación** son las más adecuadas para evaluar aprendizajes complejos, como los procesos artísticos. Las escalas permiten registrar, con grados de valoración acotados, la calidad de una diversidad de desempeños, expresados en ítems, lo que da cuenta con mayor fidelidad de los logros de aprendizaje. Este tipo de instrumentos permite discriminar con un mayor grado de precisión el comportamiento que se desea observar, tanto en su grado de desarrollo como en el nivel de aprendizaje alcanzado al finalizar el proceso. Se pueden utilizar para evaluar trabajos, proyectos visuales, investigaciones, bitácoras, portafolios y presentaciones, para la evaluación formativa y para aquella con intencionalidad sumativa.

Otro tipo de pautas que pueden ser adecuadas son aquellas construidas a base de **rúbricas**, las que son útiles para la evaluación de la calidad del desempeño de los y las estudiantes en tareas complejas, y que consideran simultáneamente más de una habilidad. Para construir una rúbrica se debe establecer un conjunto de criterios ligados a los OA e IE, que describan diferentes niveles de desempeño posible. Este instrumento posibilita estandarizar la evaluación de acuerdo a criterios específicos, haciendo la calificación más transparente y global, pues permite mirar y evaluar las habilidades de manera global.

Una recomendación importante al construir una pauta de evaluación, ya sea basada en ítems de valoración o rúbricas, es tener presente que las diferentes dimensiones de un desempeño (trabajo o proyecto visual, texto informativo, reflexivo u otro) sean ponderadas de acuerdo a su relevancia en el OA; esto significa, por ejemplo, que si el OA pone énfasis en la creatividad u originalidad, no puede asignarse a este aspecto el mismo peso (puntaje máximo) que a otros aspectos menos relevantes en ese mismo OA, como podrían ser la limpieza en la presentación o la destreza en la aplicación de una técnica.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguirre, I. (2005). *Teorías y prácticas en educación artística*. España: Octaedro.

Duncum, P. (2001). Visual Culture: Developments, Definitions, and Directions for Art Education. *Studies in Art Education*, 42, pp. 101-112.

Errázuriz, L. H. (2006). *Sensibilidad estética: un desafío pendiente en la educación chilena*. Santiago: Pontificia Universidad Católica de Chile. Recuperado de http://www.memoriachilena.cl/temas/documento_detalle.asp?id=MC0054996.

Guilford, J. P. (1976). Factores que favorecen y factores que obstaculizan la creatividad. En J. Curtis, G. Demos, E. P. Torrance: *Implicancias educativas de la creatividad*. Salamanca: Anaya.

Hernández, F. (2000). *Educación y cultura visual*. Barcelona: Octaedro.

Hernández, F. (2007). *Espigador@s de la cultura visual*. Barcelona: Octaedro.

Knight, L. (2010). Why a Child Needs a Critical Eye, and Why the Art Classroom is Central in Developing it. *International Journal of Art & Design Education*, 29, pp. 236-243.

Propuesta de organización curricular anual³

³ Esta propuesta es opcional, por lo tanto, las instituciones pueden generar una organización curricular diferente, de acuerdo a sus contextos escolares.

Objetivos de Aprendizaje para 1º medio

Este es el listado de Objetivos de Aprendizaje de Artes Visuales para 1º medio prescrito en las Bases Curriculares correspondientes. El presente Programa de Estudio organiza y desarrolla estos mismos Objetivos por medio de una propuesta de Indicadores de Evaluación, actividades y evaluaciones. Cada institución puede adaptar o complementar la propuesta atendiendo a su propio contexto escolar, siempre que se resguarde el cumplimiento de los OA respectivos.

EXPRESAR Y CREAR VISUALMENTE

OA 1

Crear proyectos visuales con diversos propósitos, basados en la apreciación y reflexión acerca de la arquitectura, los espacios y el diseño urbano, en diferentes medios y contextos.

OA 2

Crear trabajos y proyectos visuales basados en sus imaginarios personales, investigando el manejo de materiales sustentables en procedimientos de grabado y pintura mural.

OA 3

Crear proyectos visuales basados en imaginarios personales, investigando en medios contemporáneos como libros de artista y arte digital.

APRECIAR Y RESPONDER FRENTE AL ARTE

OA 4

Realizar juicios críticos de manifestaciones visuales considerando las condiciones contextuales de su creador y utilizando criterios estéticos pertinentes.

OA 5

Realizar juicios críticos de trabajos y proyectos visuales personales y de sus pares, fundamentados en criterios referidos al contexto, la materialidad, el lenguaje visual y el propósito expresivo.

DIFUSIÓN Y COMUNICACIÓN

OA 6

Diseñar propuestas de difusión hacia la comunidad de trabajos y proyectos de arte, en el contexto escolar y local, de forma directa o virtual, teniendo presente las manifestaciones visuales a exponer, el espacio, el montaje, el público y el aporte a la comunidad, entre otros.

ACTITUDES

- A. Disfrutar y valorar la diversidad en manifestaciones estéticas provenientes de múltiples contextos.
- B. Valorar el patrimonio artístico de su comunidad, aportando a su cuidado.
- C. Demostrar disposición a expresarse visualmente y desarrollar su creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente.
- D. Aportar a la sustentabilidad del medioambiente utilizando o reciclando de manera responsable materiales en sus trabajos y proyectos visuales.
- E. Respetar el trabajo visual de otros, valorando la originalidad.
- F. Compartir trabajos y proyectos visuales con su comunidad o en otros círculos.
- G. Buscar, evaluar y usar información disponible en diversos medios y fuentes.
- H. Demostrar disposición a trabajar en equipo, colaborar con otros y aceptar consejos y críticas.

Visión global de los Objetivos de Aprendizaje del año

El presente Programa de Estudio se organiza en cuatro unidades, que cubren 38 semanas del año escolar. Cada unidad comprende una selección de OA. En algunos de estos se enfatizan ciertos tópicos que se destacan en negrita.

UNIDAD 1 Grabado y libro de artista

OA 2

Crear trabajos y proyectos visuales basados en sus imaginarios personales, investigando el manejo de materiales sustentables en procedimientos de **grabado** y pintura mural.

OA 3

Crear proyectos visuales basados en imaginarios personales, investigando en medios contemporáneos, como **libros de artista** y arte digital.

OA 4

Realizar juicios críticos de manifestaciones visuales considerando las condiciones contextuales de su creador y utilizando criterios estéticos pertinentes.

OA 5

Realizar juicios críticos de trabajos y proyectos visuales personales y de sus pares, fundamentados en criterios referidos al contexto, la materialidad, el lenguaje visual y el propósito expresivo.

OA 6

Diseñar propuestas de difusión hacia la comunidad de trabajos y proyectos de arte, en el contexto escolar o local, de forma directa o virtual, teniendo presente las manifestaciones visuales a exponer, el espacio, el montaje, el público y el aporte a la comunidad, entre otros.

Tiempo estimado
horas pedagógicas: 16

UNIDAD 2 Arquitectura

OA 1

Crear proyectos visuales con diversos propósitos, basados en la apreciación y reflexión acerca de la **arquitectura**, los espacios y el diseño urbano, en diferentes medios y contextos.

OA 4

Realizar juicios críticos de manifestaciones visuales considerando las condiciones contextuales de su creador y utilizando criterios estéticos pertinentes.

OA 5

Realizar juicios críticos de trabajos y proyectos visuales personales y de sus pares, fundamentados en criterios referidos al contexto, la materialidad, el lenguaje visual y el propósito expresivo.

Tiempo estimado
horas pedagógicas: 16

UNIDAD 3

Diseño urbano y pintura mural

OA 1

Crear proyectos visuales con diversos propósitos, basados en la apreciación y reflexión acerca de la arquitectura, los espacios y **el diseño urbano**, en diferentes medios y contextos.

OA 2

Crear trabajos y proyectos visuales basados en sus imaginarios personales, investigando el manejo de materiales sustentables en procedimientos de grabado y **pintura mural**.

OA 5

Realizar juicios críticos de trabajos y proyectos visuales personales y de sus pares, fundamentados en criterios referidos al contexto, la materialidad, el lenguaje visual y el propósito expresivo.

OA 6

Diseñar propuestas de difusión hacia la comunidad de trabajos y proyectos de arte, en el contexto escolar o local, de forma directa o virtual, teniendo presente las manifestaciones visuales a exponer, el espacio, el montaje, el público y el aporte a la comunidad, entre otros.

Tiempo estimado
horas pedagógicas: 22

UNIDAD 4 Arte digital

OA 3

Crear proyectos visuales basados en imaginarios personales, investigando en medios contemporáneos, como libros de artista y **arte digital**.

OA 4

Realizar juicios críticos de manifestaciones visuales considerando las condiciones contextuales de su creador y utilizando criterios estéticos pertinentes.

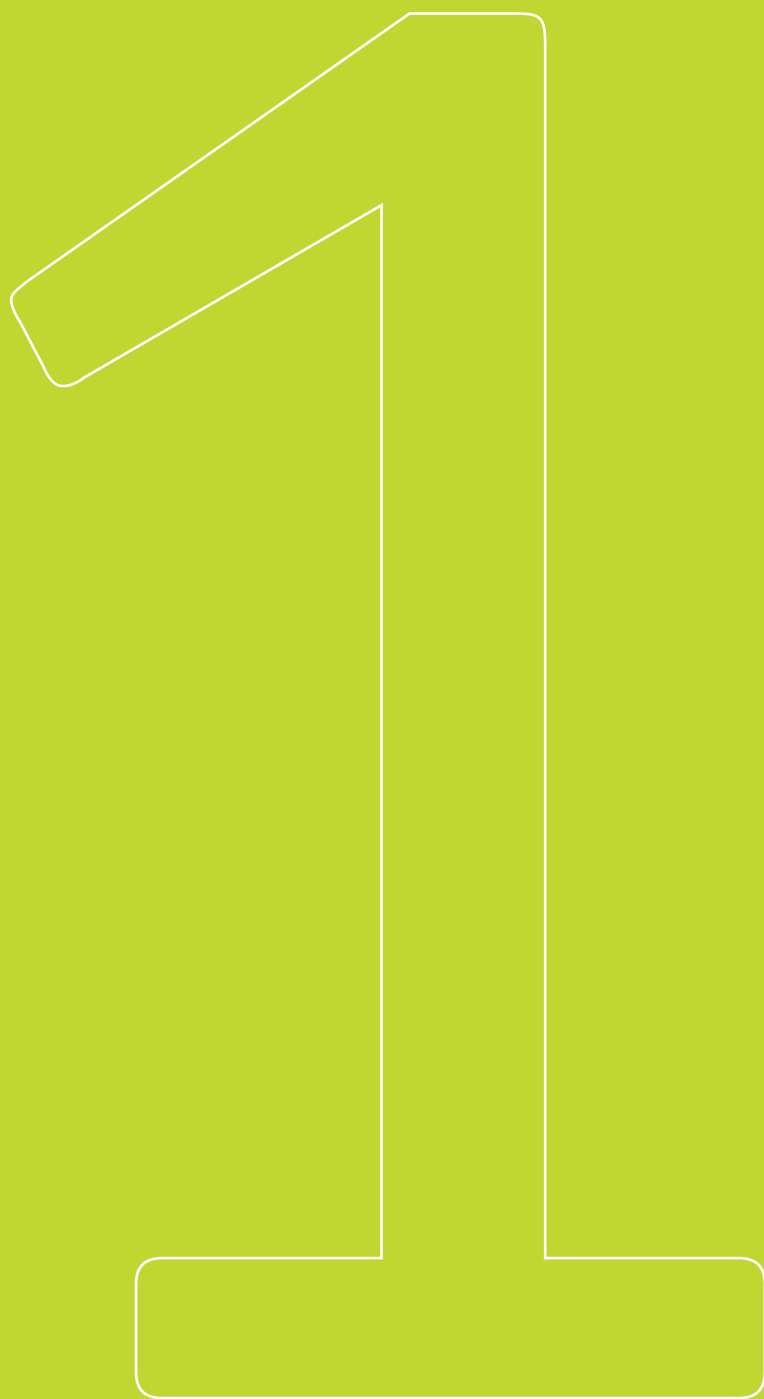
OA 5

Realizar juicios críticos de trabajos y proyectos visuales personales y de sus pares, fundamentados en criterios referidos al contexto, la materialidad, el lenguaje visual y el propósito expresivo.

Tiempo estimado
horas pedagógicas: 10

La propuesta de unidades puede ser reordenada dentro del año lectivo en función del contexto de cada comunidad educativa.

Semestre



UNIDAD 1

GRABADO Y LIBRO DE ARTISTA

PROPÓSITO

Esta unidad tiene por finalidad que las y los estudiantes realicen investigaciones artísticas y creen trabajos visuales utilizando los medios de expresión de grabado y libro de artista. En esta labor experimentarán y usarán variados materiales, herramientas y procedimientos, con el propósito de expresar sus imaginarios personales.

También se espera que utilicen materiales y procedimientos que sean respetuosos de la sustentabilidad medioambiental y que investiguen acerca de procedimientos visuales para la elaboración de libros de artista.

En cuanto al objetivo referido a la reflexión y apreciación estética, se pretende que reflexionen, aprecien estéticamente y emitan juicios críticos acerca de libros de artista, grabados personales y de sus pares, comunicando sus percepciones, análisis e interpretaciones.

Por último se espera que difundan sus trabajos de grabado y libro de artista a la comunidad educativa utilizando internet y de manera directa, mediante el montaje de pequeñas exposiciones en algún lugar del establecimiento.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

- › Procedimientos de dibujo, grabado y pintura, entre otros.
- › Análisis e interpretación de diferentes tipos de manifestaciones visuales.
- › Análisis e interpretación de trabajos visuales personales y de sus pares.
- › Uso de internet para la difusión artística.

PALABRAS CLAVE

Proyecto visual, grabado, grabado verde, grabado ecológico, gofrado, serigrafía, xilografía, linografía, matriz, copia, serie, prueba de impresión, prueba de artista, texto ilustrado y libro de artista, difusión artística.

CONOCIMIENTOS

- › Procedimientos de grabado.
- › Características estéticas de grabados.
- › Libro de artista.
- › Características estéticas de libros de artista.
- › Manejo de Tics.

HABILIDADES

- › Desarrollo de investigaciones artísticas por medio de la experimentación con diferentes materialidades, herramientas y procedimientos.
- › Creación de grabados y libros de artista basados en imaginarios personales.
- › Apreciación de libros de artista, desde el punto de vista de las emociones, sentimientos e ideas que estos generan.
- › Análisis de libros de artista usando diferentes criterios estéticos.
- › Propuesta y selección de criterios estéticos pertinentes para el análisis y evaluación de libros de artista.
- › Realización de juicios críticos acerca de libros de artista.
- › Reflexión y evaluación de trabajos personales y de sus pares, fundamentando sobre la base de criterios estéticos.
- › Difusión de trabajos artísticos de manera directa y/o a través de internet.

ACTITUDES

- › Demostrar disposición a expresarse visualmente y desarrollar su creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente.
- › Aportar a la sustentabilidad del medioambiente utilizando o reciclando de manera responsable materiales en sus trabajos y proyectos visuales.
- › Respetar el trabajo visual de otros, valorando la originalidad.

UNIDAD 1
Grabado y libro de artista

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE EVALUACIÓN SUGERIDOS
Se espera que las y los estudiantes sean capaces de:	Las y los estudiantes que han alcanzado este aprendizaje:
<p>OA 2 Crear trabajos y proyectos visuales basados en sus imaginarios personales, investigando el manejo de materiales sustentables en procedimientos de grabado y pintura mural.</p>	<ul style="list-style-type: none"> › Buscan intencionadamente nuevas maneras de trabajar procedimientos de grabado por medio de la investigación artística. › Expresan imaginarios personales y propósitos expresivos por medio de bocetos para grabados. › Crean grabados originales a partir de sus bocetos y la aplicación de los resultados más novedosos de investigaciones artísticas con procedimientos. › Discriminan entre distintos materiales para realizar grabados, en función de la sustentabilidad con el medioambiente.
<p>OA 3 Crear proyectos visuales basados en imaginarios personales, investigando en medios contemporáneos, como libros de artista y arte digital.</p>	<ul style="list-style-type: none"> › Experimentan, por medio de la investigación artística, diversas maneras de trabajar con procedimientos para crear libros de artista. › Expresan sus imaginarios personales por medio de bocetos y/o textos para libros de artista. › Crean libros de artista originales a partir de sus bocetos y/o textos y la aplicación de los resultados de sus investigaciones artísticas con procedimientos. › Discriminan entre distintos materiales para realizar libros de artista, en función de la sustentabilidad del medioambiente.
<p>OA 4 Realizar juicios críticos de manifestaciones visuales considerando las condiciones contextuales de su creador y utilizando criterios estéticos pertinentes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> › Interpretan significados de libros de artista a partir de las sensaciones, emociones e ideas que les genera su observación. › Relacionan las condiciones contextuales del creador o la creadora, con los propósitos expresivos de sus libros de artista. › Argumentan juicios críticos de libros de artista basados en las relaciones entre el contexto y su creador o creadora, y criterios estéticos pertinentes.

UNIDAD 1

Grabado y libro de artista

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE EVALUACIÓN SUGERIDOS
Se espera que las y los estudiantes sean capaces de:	Las y los estudiantes que han alcanzado este aprendizaje:
OA 5 Realizar juicios críticos de trabajos y proyectos visuales personales y de sus pares, fundamentados en criterios referidos al contexto, la materialidad, el lenguaje visual y el propósito expresivo.	<ul style="list-style-type: none"> › Evalúan resultados de investigaciones artísticas sobre procedimientos, en relación con su pertinencia para elaborar grabados. › Evalúan propuestas e ideas para sus grabados, considerando su creatividad y la relación entre propósito expresivo, materialidad y lenguaje visual. › Argumentan juicios críticos de grabados personales y de sus pares, en cuanto a la relación entre propósito expresivo, utilización de procedimientos y lenguaje visual. › Comunican apreciaciones y juicios críticos respetuosamente.
OA 6 Diseñar propuestas de difusión hacia la comunidad de trabajos y proyectos de arte, en el contexto escolar y local, de forma directa o virtual, teniendo presente las manifestaciones visuales a exponer, el espacio, el montaje, el público y el aporte a la comunidad, entre otros.	<ul style="list-style-type: none"> › Seleccionan entre sus trabajos aquellos que deseen difundir a la comunidad educativa. › Utilizan estrategias pertinentes para difundir sus trabajos a la comunidad educativa por vía directa o internet.

SUGERENCIAS DE ACTIVIDADES⁴

OBSERVACIONES GENERALES A LA O EL DOCENTE

Esta unidad se organiza sobre la base de dos grupos de objetivos. En el primer grupo, el tema es El Grabado y se consideran los Objetivos de Aprendizaje 2, 5 y 6; el segundo grupo considera los objetivos 3, 4 y 6 asociados al tema Libro de Artista. En cada caso se presenta una serie de actividades, cada una de las cuales permite el desarrollo y logro de los Objetivos de Aprendizaje, por lo que el o la docente deberá seleccionar y realizar al menos una de las actividades de cada grupo para asegurar la cobertura curricular de la unidad. En la selección de las actividades es necesario considerar las características del curso y del establecimiento, procurando una contextualización que contribuya a lograr aprendizajes significativos.

Es importante que el o la docente, al iniciar una actividad, utilice estrategias para rescatar experiencias, preconcepciones y conocimientos previos de los y las estudiantes; asimismo, debe propender a que las y los estudiantes conecten los aprendizajes del ámbito escolar con otros ámbitos de sus vidas y con su propia cultura o la de otras comunidades.

Asimismo, para un adecuado proceso de acompañamiento del aprendizaje es necesario que el o la docente presente y explique los procedimientos, Indicadores de Evaluación y criterios de evaluación correspondientes a la actividad que se desarrollará. También se recomienda retroalimentar los aprendizajes por medio de evaluaciones formativas, aplicando los mismos IE y criterios.

En relación con la selección de imágenes utilizadas para ejemplificar, apreciar o exponer algún tema, es necesario que estas sean coherentes con la edad y el nivel de desarrollo emocional de las y los estudiantes, y respetuosas de sus diversas culturas y creencias. También es importante incluir equitativamente a representantes femeninos y masculinos.

⁴ Todas las sugerencias de actividades de este Programa constituyen una propuesta que puede ser adaptada de acuerdo a cada contexto escolar, para lo cual se recomienda considerar, entre otros, los siguientes criterios: características de los y las estudiantes (intereses, conocimientos previos, incluyendo preconcepciones, creencias y valoraciones), características del contexto local (urbano o rural, sector económico predominante, tradiciones) y acceso a recursos de enseñanza y aprendizaje (biblioteca, internet, disponibilidad de materiales de estudio en el hogar).

Cuando los y las estudiantes busquen o compartan información para sus proyectos y trabajos visuales a través de internet, es necesario recordarles que lo hagan responsablemente. Para esto, se sugiere asumir consideraciones éticas en el uso de las TIC, en el cuidado personal y el respeto por las y los demás, señalar las fuentes de las cuales obtienen la información y respetar las normas de uso y de seguridad.

Es fundamental que cada estudiante lleve una bitácora personal para registrar sus ideas, investigaciones y reflexiones en torno a sus trabajos y proyectos visuales personales y los de sus pares; para esto puede usar una croquera, carpeta, cuaderno o archivador. Asimismo, es recomendable que cuenten con un portafolio para guardar y organizar dichos trabajos y proyectos visuales, o los registros fotográficos de estos. Ambos elementos se constituyen en evidencias del proceso de aprendizaje.

Dado que las actividades requieren de momentos para comentar y enjuiciar críticamente diferentes manifestaciones visuales, además de los trabajos y proyectos de sus pares, es fundamental promover un clima de escucha y respeto en el aula.

GRABADO
Objetivos de Aprendizaje e Indicadores de Evaluación sugeridos

OA 2

Crear trabajos y proyectos visuales basados en sus imaginarios personales, investigando el manejo de materiales sustentables en procedimientos de **grabado** y pintura mural.

OA 5

Realizar juicios críticos de trabajos y proyectos visuales personales y de sus pares, fundamentados en criterios referidos al contexto, la materialidad, el lenguaje visual y el propósito expresivo.

OA 6

Diseñar propuestas de difusión hacia la comunidad de trabajos y proyectos de arte, en el contexto escolar y local, de forma directa o virtual, teniendo presente las manifestaciones visuales a exponer, el espacio, el montaje, el público y el aporte a la comunidad, entre otros.

Las y los estudiantes que han alcanzado estos Objetivos de Aprendizaje:

- › Buscan intencionadamente nuevas maneras de trabajar procedimientos de grabado por medio de la investigación artística.
- › Expresan sus imaginarios personales por medio de bocetos para grabados.
- › Crean grabados originales a partir de sus bocetos y la aplicación de los resultados más novedosos de investigaciones artísticas con procedimientos.
- › Discriminan entre distintos materiales para realizar grabados, en función de la sustentabilidad con el medioambiente.
- › Evalúan resultados de investigaciones artísticas sobre procedimientos, en relación con su pertinencia para elaborar grabados.
- › Evalúan propuestas e ideas para sus grabados, considerando su creatividad y la relación entre propósito expresivo, materialidad y lenguaje visual.
- › Argumentan juicios críticos de grabados personales y de sus pares, en cuanto la relación entre propósito expresivo, materialidad y lenguaje visual.
- › Comunican apreciaciones y juicios críticos respetuosamente.
- › Seleccionan entre sus trabajos aquellos que deseen difundir a la comunidad educativa.
- › Utilizan estrategias pertinentes para difundir sus trabajos a la comunidad educativa por vía directa o internet

1. Descubriendo los grabados verdes (6 horas de clases)

Los y las estudiantes, con la guía de la o el docente, comentan sobre procedimientos, materiales y herramientas que han utilizado para realizar grabados en cursos anteriores.

Luego, observan grabados llamados "verdes" y dialogan acerca de las sensaciones, percepciones y emociones que estos les generan y describen los procedimientos y elementos de lenguaje visual utilizados, con preguntas como:

- › ¿Qué sensaciones o emociones sientes al observar los grabados?
- › ¿Cuáles son los temas de los grabados?
- › ¿Por qué los artistas habrán utilizado el grabado como medio de expresión?
- › ¿Cómo habrán sido elaborados estos grabados?
- › ¿Cómo ayudan las líneas y texturas a comprender los grabados?

Para finalizar, el profesor o la profesora explica que este tipo de grabado es ecológico, ya que sus matrices se elaboran a partir de materiales reciclables, como cajas de tetra pack y tinta para grabado al agua, que se caracterizan por ser amigables con el medioambiente.

Con la guía de la o el docente, los y las estudiantes realizan una investigación artística experimentando con el procedimiento de grabado verde. Para esto:

- › El profesor o la profesora modela las diferentes etapas del procedimiento de grabado verde.
- › Los y las estudiantes abren y lavan varias cajas de tetra pack, para realizar diferentes matrices para sus grabados.
- › En la primera, dibujan con un lápiz pasta u otro objeto con punta, de manera que quede un relieve.
- › La segunda matriz la realizan recortando en la caja de tetra pack diferentes formas que pegan sobre un cartón.
- › En la tercera matriz se hacen cortes superficiales en la caja de tetra pack, que luego desgarran.
- › Por último, crean su propia matriz utilizando sus propias ideas.
- › Imprimen con tintas o pinturas amigables con el medioambiente, usando diferentes colores y sobre diferentes tipos de papeles.

Evalúan formativamente la variedad de los resultados de sus investigaciones artísticas, basados en preguntas como las siguientes:

- › ¿Qué resultados les llaman la atención por su originalidad?
- › ¿Cuáles les parecen mejores para elaborar nuevos grabados?
- › Si tuvieran que hacer un grabado, ¿cuál o cuáles de los resultados elegirían?

El o la docente plantea el desafío creativo de realizar grabados verdes con temas de su interés. Para esto:

- › De manera colectiva y mediante una lluvia de ideas, proponen temas para sus grabados.
- › En sus bitácoras y de manera individual, seleccionan un tema y desarrollan al menos dos ideas originales con un propósito expresivo basado en su imaginario personal por medio de bocetos, intencionado el uso del lenguaje visual y considerando los resultados de las investigaciones artísticas.
- › Evalúan formativamente sus ideas para grabados indicando fortalezas y elementos por mejorar en cuanto a la originalidad de la propuesta y la relación entre propósito expresivo lenguaje visual.
- › Modifican sus bocetos si es necesario.
- › Realizan sus grabados considerando sus propuestas y la evaluación formativa de sus pares.

Para reflexionar acerca de sus grabados, el o la docente invita a los y las estudiantes a observar los grabados realizados y a dialogar sobre fortalezas y elementos por mejorar en relación con la originalidad, tanto del propósito expresivo como del uso del procedimiento y del lenguaje visual.

Seleccionan entre sus trabajos, aquellos que presentan mayores fortalezas en relación a la originalidad, tanto del propósito expresivo como del uso del procedimiento y del lenguaje visual para difundirlos a la comunidad educativa.

Luego suben imágenes de sus grabados verdes a la página web del establecimiento, a un blog personal o algún sitio de difusión artística, entre otras.

Observaciones a la o el docente:

Es importante que el o la profesora genere espacios para la expresión de la autonomía de los y las estudiantes en la clase, pues son ellos y ellas quienes, por ejemplo, determinarán el tema, el uso de lenguaje visual y los propósitos expresivos de sus trabajos de grabado verde.

Para seleccionar información e imágenes que puedan ser utilizadas en esta actividad, se sugiere visitar los siguientes sitios en internet.

Artistas que trabajan con grabado verde

Grabadoras: Teresa Gazitúa, Marcela Illanes, Patricia Israel, Beatriz Leyton, María Angélica Mirauda:

› www.grabadoverde.cl

Carolina García Huidobro:

› www.belelu.com/2011/01/carolina-garcia-huidobro-grabados-ecologicos

Verónica Rojas:

› www.uchile.cl/cultura/grabadosvirtuales/vrojas/index.html

2. Gofrado: el grabado fantasma (4 horas de clases)

Observan objetos cotidianos realizados con técnicas de gofrado, y con la guía del profesor o la profesora, hipotetizan acerca de los procedimientos utilizados en su elaboración y luego nombran objetos que presentan este tipo de impresión (por ejemplo, papeles murales, tarjetas de felicitaciones y envases, entre otros).

Luego, observan grabados realizados con la técnica del gofrado y dialogan acerca de las sensaciones, percepciones y emociones que estos les generan y describen los procedimientos y elementos de lenguaje visual utilizados, con preguntas como:

- › ¿Qué sensaciones sientes al observar los grabados?
- › ¿Qué emociones sientes al observar este tipo de grabado?
- › ¿Cuáles son los temas de los grabados?
- › ¿Por qué los artistas habrán utilizado el procedimiento de grabado con gofrado como medio de expresión?
- › ¿Cómo habrán sido elaborados estos grabados?
- › ¿Qué tipo de líneas, texturas y relieves observamos en el grabado?

Realizan una investigación artística experimentando, con diferentes texturas y relieves, con el procedimiento de gofrado. Para esto:

- › Observan el modelamiento que realiza el profesor o la profesora del procedimiento de gofrado.
- › Arman una matriz pegando objetos de poca altura que presenten texturas interesantes que puedan ser traspasadas a papel, como llaves, botones, lanas, cuerdas y monedas, sobre una superficie dura (madera o cartón encolado).
- › Humedecen un trozo de papel grueso de acuarela o secante y lo ponen sobre la matriz, aplastándolo suavemente hasta que se note el relieve de los objetos.
- › En el caso de que el establecimiento cuente con prensa de grabado, es importante usar fieltro para realizar las impresiones.
- › Experimentan con nuevas matrices elaboradas a partir del uso de cordeles, encajes gruesos, *broderie*, goma EVA recortada u otros materiales.

Evalúan formativamente, con sus pares, la variedad de los resultados obtenidos, basados en preguntas como las siguientes:

- › ¿Lograron que sus grabados quedaran como ustedes querían?
- › ¿Qué cambios harían para lograr los efectos deseados?
- › ¿Usarían los mismos objetos o procedimientos para realizar sus matrices?, ¿qué cambios harían?

Realizan grabados basados en un tema de su interés, utilizando el procedimiento del gofrado. Para esto:

- › Por medio de bocetos, desarrollan al menos dos ideas a partir de sus imaginarios personales que sean originales, considerando los resultados de sus investigaciones artísticas, sus propósitos expresivos y el uso del lenguaje visual en relación con este último.
- › Evalúan sus bocetos formativamente, en grupos pequeños, y mejoran aquellos aspectos que pueden optimizar, especialmente los referidos a propósitos expresivos, uso de lenguaje visual y nuevas propuestas en torno al uso del procedimiento.
- › Modifican sus bocetos y materiales si es necesario.
- › Realizan sus grabados considerando su propuesta y la coevaluación de sus pares.

Comunican las reflexiones sobre sus grabados por medio de un texto que incluyen en su bitácora, en el que explican cómo utilizaron el lenguaje visual y los procedimientos para lograr su propósito expresivo.

Seleccionan entre sus trabajos, aquellos que presentan mayores fortalezas en relación a la utilización del lenguaje visual y los procedimientos para lograr su propósito expresivo, para difundirlos a la comunidad educativa.

Luego suben imágenes de sus grabados en gofrado a la página web del establecimiento, a un blog personal o algún sitio de difusión artística, entre otras.

Observaciones a la o el docente:

Para desarrollar esta actividad, es importante que el o la docente genere espacios para la autonomía de los y las estudiantes en la clase, pues son ellos y ellas quienes, por ejemplo, determinarán los materiales, el uso del procedimiento, los propósitos expresivos y la utilización de lenguaje visual en sus grabados.

Para seleccionar información e imágenes que puedan ser utilizadas en esta actividad, se sugiere visitar los siguientes sitios en internet.

Grabados usando el procedimiento de gofrado

- › www.tecnicasdegrabado.es/2010/el-gofrado

Betina Sor:

- › www.betinasor.com.ar/el_plano/grabado/obras/Pequenia_espina.htm
- › www.betinasor.com.ar/el_plano/grabado/obras/Toda_huella_es_casi_espina.htm

Emilio Celiero, La ola:

- › www.pintoresgallegos.com/celeiro/grabadootros.html

3. Mis primeras serigrafías (10 horas de clases)

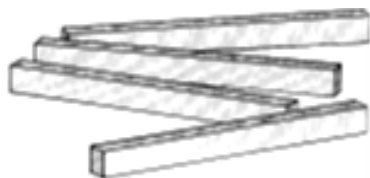
Con la guía de la o el docente, las y los estudiantes observan objetos cotidianos, elaborados con procedimientos de serigrafía, y comentan acerca de sus contextos de origen (por ejemplo: los que provienen del mundo de la publicidad, cómics, películas, grupos musicales e imágenes icónicas, entre otras). La o el profesor explica que la serigrafía es un procedimiento que permite la impresión de imágenes en casi cualquier superficie, y la repetición masificada e idéntica de estas. Por último indican objetos de su vida cotidiana que han sido elaborados a partir de la serigrafía.

Luego, invita a los y las estudiantes a apreciar estéticamente grabados y serigrafías de artistas, como Andy Warhol, Mono González, Matilde Pérez y Guillermo Núñez. Para esto:

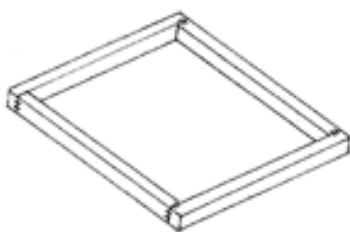
- › Dialogan acerca de las sensaciones, emociones e ideas que les produjo la observación de grabados y serigrafías.
- › Basados en sus conocimientos, clasifican grabados y serigrafías en relación con los procedimientos usados.
- › Comparan algunas de las obras, desde el punto de vista de la relación entre sensaciones, emociones e ideas que les producen, propósito expresivo y uso del lenguaje visual, registrándolas en sus bitácoras.

Los y las estudiantes realizan una investigación artística experimentando con procedimientos de serigrafía. Para esto:

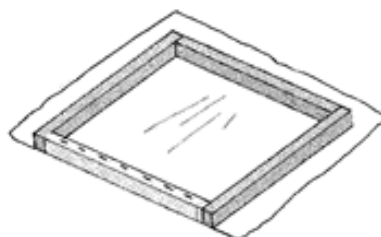
- › Observan el modelamiento de la o el profesor.
- › Se reúnen en parejas y construyen un bastidor con palos de madera de 3x3 x 30 cm de largo.



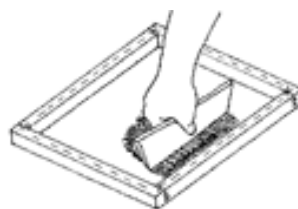
- › Los unen con cola fría, una vez secos los engrapan o afirman poniendo clavos en las esquinas.



- › Cortan un trozo de tela fina (muselina, velo fino o malla especial para serigrafía) que sobrepase 5 cm al bastidor.
- › Luego se fija el género al bastidor con una engrapadora, cuidando que quede lo más tirante posible. Para eso se procede engrapando primero las esquinas en forma de X y luego se continúa engrapando por un lado y otro, alternando los lados y tirando la tela al mismo tiempo.



- › Se cubren los bordes internos del bastidor con huincha embaladora, para que la pintura no se cuele por los bordes.
- › Determinan los sectores que quedarán impresos, y las zonas restantes se cubren con cola fría o papel kraft encolado, para que evitar que pase la pintura.
- › Luego, imprimen sobre un soporte con tintas o pinturas amigables con el medioambiente; para esto, ubican el bastidor sobre el soporte y echan pintura en su interior, extendiéndola con una espátula o regla o racleta.



- › Levantan el bastidor y dejan que la pintura seque.
- › Experimentan con el procedimiento elaborando nuevas imágenes que imprimen sobre diferentes superficies y objetos.

Evalúan formativamente, con sus pares, la variedad de los resultados obtenidos, basados en preguntas como las siguientes:

- › ¿Les parecen interesantes los resultados obtenidos?
- › ¿Qué descubrieron en sus experimentaciones?
- › ¿Se encontraron con problemas al realizar sus serigrafías?, ¿cómo se podrían solucionar?
- › ¿Qué tipo de imágenes se pueden lograr mejor con la serigrafía?
- › ¿Cómo se podría realizar una imagen con varios colores a través de la serigrafía?, ¿Usando más bastidores?

El o la docente plantea el desafío creativo de realizar una serigrafía sobre diferentes objetos, para lo cual:

- › De manera colectiva, seleccionan un tema de su interés.
- › A partir del tema seleccionado, desarrollan en sus bitácoras, al menos dos ideas originales por medio de bocetos basados en sus imaginarios personales, con un propósito expresivo, considerando el uso del lenguaje visual y los resultados de las investigaciones artísticas del curso.
- › Seleccionan al menos dos objetos de diferentes materialidades sobre los cuales realizarán sus impresiones (textiles, madera, cartón, vidrio, aluminio, plástico, entre otros).
- › Evalúan formativamente sus bocetos, en cuanto a fortalezas y elementos por mejorar, en cuanto a la relación entre propósito expresivo y selección de los soportes y el uso de lenguaje visual.
- › Modifican sus bocetos si es necesario.
- › Realizan impresiones de sus serigrafías en los objetos previamente seleccionados.

Reflexionan acerca de sus serigrafías. Para esto:

- › En sus bitácoras escriben un texto explicativo, indicando la relación entre propósito expresivo, uso del procedimiento de serigrafía, utilización del lenguaje visual y las diferencias que se producen al imprimir sobre diferentes materialidades.

Luego, exponen sus objetos impresos y dialogan acerca de fortalezas y elementos por mejorar en cuanto a propósitos expresivos, aplicación del procedimiento y uso del lenguaje visual.

- › Seleccionan trabajos que a su juicio presentan mayores fortalezas en relación a la utilización del lenguaje visual y los procedimientos para lograr su propósito expresivo, para difundirlos a la comunidad educativa.
- › Suben imágenes de sus serigrafías a la página web del establecimiento, a un blog personal o algún sitio de difusión artística, entre otras.

Observaciones a la o el docente:

Para desarrollar esta actividad, es importante que el profesor o la profesora genere espacios para la expresión de la autonomía de los y las estudiantes en la clase, pues son ellos y ellas quienes, por ejemplo, determinarán el propósito expresivo, seleccionarán soportes de impresión y colores que utilizarán en sus serigrafías.

Para seleccionar información e imágenes que puedan ser utilizadas en esta actividad, se sugiere visitar los siguientes sitios en internet.

Serigrafías

Andy Warhol:

› www.warhol.org/

Mono González:

› <http://monogonzalez.cl/>

Taller de Serigrafía:

› www.museoacieloabiertoensanmiguel.cl/

› www.mac.uchile.cl

Matilde Pérez:

› www.galeriaanimal.cl/

Guillermo Núñez:

› www.artistasplasticoschilenos.cl/

4. Creando por medio de la xilografía o linografía (8 horas de clases)

Con la guía de la o el docente, las y los estudiantes observan grabados de artistas chilenos, elaborados con procedimientos de xilografía y linografía. Comentan lo que piensan y sienten acerca de estos e hipotetizan acerca de los procedimientos utilizados para realizarlos. Describen sus temas, interpretan sus significados y registran sus conclusiones en la bitácora. Para esto se pueden utilizar preguntas como:

- › ¿Qué sensaciones o emociones sientes al observar los grabados?
- › ¿Cuáles son los temas de los grabados?
- › ¿Por qué los artistas habrán utilizado el grabado como medio de expresión?
- › ¿Cómo habrán sido elaborados estos grabados?
- › ¿Cómo ayudan las líneas, formas, texturas y colores a expresar el propósito expresivo de los artistas?

Realizan una investigación artística, experimentando con procedimientos de xilografía o linografía. Para esto, en primer lugar, observan el modelamiento que realiza el profesor o la profesora, sobre los procedimientos. Luego, experimentan con diferentes líneas, formas y texturas. Para esto:

- › Dividen un trozo de madera o linóleo en cuatro partes.
- › En el primer cuadrante experimentan dibujando líneas rectas y curvas de diferentes grosores, que luego tallan usando gubias u otras herramientas.
- › En el segundo, repiten el procedimiento, pero usando diferentes formas.
- › En el tercero dibujan y tallan diferentes texturas.
- › En el último mezclan líneas, formas, texturas y sus propios procedimientos.
- › Imprimen, con tintas o pinturas amigables con el medioambiente, sobre diferentes tipos de papeles.
- › Experimentan con diferentes colores y tipos de papel, realizando nuevas impresiones.

Evalúan formativamente, con sus pares, los resultados obtenidos y los consignan en sus bitácoras respondiendo a preguntas como las siguientes:

- › ¿Qué efectos, formas y texturas interesantes obtuvieron en sus experimentaciones?
- › ¿Qué elementos novedosos descubrieron en sus experimentaciones?
- › ¿Con qué problemas se encontraron al realizar sus grabados y cómo se podrían solucionar?
- › ¿Qué temas o propósitos expresivos se pueden lograr mejor con la xilografía y linografía?

El o la docente plantea el desafío creativo de realizar grabados utilizando los procedimientos de xilografía o linografía. Para esto:

- › Grupalmente, realizan una lluvia de ideas acerca de temas que les interesen y seleccionan algunos.
- › En sus bitácoras realizan al menos dos bocetos originales basados en sus ideas e imaginarios personales, considerando el uso del lenguaje visual en relación con el propósito expresivo y los resultados de las investigaciones artísticas del curso.
- › Evalúan formativamente los bocetos, indicando fortalezas y elementos por mejorar en cuanto a la relación entre propósito expresivo, uso del procedimiento y lenguaje visual.
- › Modifican sus bocetos de acuerdo a las sugerencias de sus pares, si es necesario.
- › Realizan sus grabados usando sus ideas y el procedimiento de xilo o linografía.

Reflexionan y responden frente a sus trabajos visuales, para lo cual:

- › Exponen sus trabajos a sus pares, explicando la relación entre propósito expresivo, uso del procedimiento y lenguaje visual.
- › Enjuician críticamente los grabados de sus pares, indicando fortalezas y elementos por mejorar, en relación con el uso del procedimiento y del lenguaje visual, en función de los propósitos expresivos.
- › Seleccionan algunos de sus trabajos, aquellos que a su juicio presentan mayores fortalezas en relación a la utilización del lenguaje visual y los procedimientos para lograr su propósito expresivo, para difundirlos a la comunidad educativa y los fotografían.
- › Suben imágenes de sus xilo o linografías a la página web del establecimiento, a un blog personal o algún sitio de difusión artística, entre otras.

Observaciones a la o el docente:

Para desarrollar esta actividad, es importante que el profesor o la profesora genere espacios para la expresión de la autonomía de los y las estudiantes en la clase, pues son ellos y ellas quienes determinarán el propósito expresivo, la manera de utilizar el procedimiento y el lenguaje visual.

Para seleccionar información e imágenes que puedan ser utilizadas en esta actividad, se sugiere visitar los siguientes sitios en internet.

Grabado

- › www.wikipedia.org/wiki/Grabado

Grabadores chilenos

- › www.taller99.cl/artistas
- › www.portaldearte.cl/indices/obras_tecnica.html

Adriana Asenjo:

- › www.artistasplasticoschilenos.cl/658/w3-article-39926.html

José Santos Chávez:

- › www.precolombino.cl/exposiciones/exposiciones-temporales/santos-chavez-xilografias-y-linoleos-2004/exposicion/

5. Ilustrando con procedimientos de grabado (8 horas de clases)

Las y los estudiantes, en grupos pequeños, observan diferentes tipos de libros ilustrados, comentando las emociones y las ideas que estos les generan; luego comparan los estilos de las ilustradoras y los ilustradores, a partir de sus procedimientos (grabado, dibujo, acuarela y *collage*, entre otros) y el uso del lenguaje visual. Por último, describen propósitos expresivos y uso de lenguaje visual en ilustraciones de diferentes grabadores. Consignan sus apreciaciones en la bitácora.

Los y las estudiantes, con la guía de la o el docente, comentan acerca de procedimientos de grabado e impresión vistos en cursos anteriores (por ejemplo: impresión con objetos, monocopia, esténcil y linografía).

El o la docente plantea el desafío de crear un texto ilustrado en un soporte tridimensional, utilizando técnicas de impresión o grabado. Para esto:

- › En grupos pequeños, leen selecciones de poemas o textos cortos, como algunos haikú o publicaciones de Santiago en 100 palabras; los comentan desde el punto de vista de las ideas que se plantean en estos y seleccionan uno, o crean uno propio para su texto ilustrado.
- › Dividen en escenas el texto, de acuerdo a la cantidad de integrantes del grupo.
- › En forma individual y basados en sus imaginarios personales, desarrollan al menos dos ideas originales, por medio de bocetos para la ilustración de su texto.
- › Basados en sus propósitos expresivos deciden acerca del o los procedimientos de grabado o impresión que utilizarán. (Pueden plantear el uso de nuevos procedimientos de grabado).
- › Evalúan formativamente los bocetos y las propuestas de procedimientos, basándose en preguntas como las siguientes:
 - ¿Existe una relación entre el texto seleccionado o creado y las imágenes propuestas?
 - ¿Son originales las ideas propuestas en los bocetos?
 - ¿Las ideas están basadas en imaginarios personales o son imágenes ya conocidas?
 - ¿El o los procedimientos seleccionados son pertinentes para la elaboración de las ilustraciones?
 - ¿Qué cambios o mejoras son necesarias de implementar en las ilustraciones?
- › Modifican sus bocetos o la selección de procedimientos de acuerdo a las sugerencias del o la docente y de sus pares, si es necesario.
- › En los grupos anteriores, seleccionan o construyen su soporte tridimensional.
- › Elaboran las matrices para sus grabados y realizan pruebas de impresión.
- › Imprimen sobre el soporte tridimensional cubriendo sus distintas caras.

Reflexionan frente a sus textos ilustrados en volumen. Para esto:

Exponen sus trabajos a sus pares y los comentan, con la guía de la o el docente, dando y recibiendo opiniones fundamentadas, utilizando criterios estéticos tales como sensaciones o emociones que provoca su observación, propósitos expresivos, uso del lenguaje visual y manejo de procedimientos.

- › Seleccionan algunos de sus trabajos, aquellos que a su juicio presentan mayores fortalezas en relación a la utilización del lenguaje visual y los procedimientos para lograr su propósito expresivo, para difundirlos a la comunidad educativa y los fotografían.

- › Suben imágenes de sus textos ilustrados tridimensionales a la página web del establecimiento, a un blog personal o algún sitio de difusión artística, o los exponen en algún lugar del establecimiento.

® Lenguaje y Literatura

Observaciones a la o el docente

Esta actividad tiene muchas posibilidades de vinculación con Lenguaje y Literatura, ya que los y las estudiantes deberán seleccionar o crear textos. Por tal razón, se sugiere que –en lo posible– la actividad sea desarrollada en consulta o articulación con los profesores y las profesoras de dicha asignatura, con el propósito de enriquecer los procesos de aprendizaje respectivos.

Para desarrollar esta actividad, es importante que el profesor o la profesora genere espacios para la expresión de la autonomía de los y las estudiantes en la clase, pues son ellos y ellas quienes determinarán el texto y los procedimientos que se utilizarán para realizar sus grabados, y la elección del soporte.

Para seleccionar información e imágenes que puedan ser utilizadas en esta actividad, se sugiere visitar los siguientes sitios en internet.

Textos

Haikú:

- › www.tallerdeescritores.com/ejemplos-de-haiku.php

Santiago en 100 palabras:

- › www.santiagoen100palabras.cl/libros/pdf/libro_s100p_IX.pdf

Ilustradores

Poly Bernatene:

- › www.polybernatene.com

Marcela Trujillo, Quiero Ser Flaca y Feliz:

- › www.marcelatrujillo.cl/

Emilia Valle:

- › www.emiliavalle.cl/

Francisco Olea:

- › www.franciscojavierolea.com/galerias/libros/

Catalina Villa:

- › www.catalinavilla.work/

Michelle Lasalvia:

- › www.pirichi.com/

Luisa Rivera:

› www.luisarivera.cl/portfolio/

Catalina Bu:

› www.catalinabu.com/

› www.ploggaleria.com/

Grabadores ilustradores

André Derain:

› www.moma.org/collection/artists/1500?=&page=1

› www.ursusbooks.com/pages/books/154370/andre-derain-rabelais/pantagruel

Gustav Doré:

› www.artpassions.net/dore/dore.html

› www.openculture.com/2013/12/gustave-dores-definitive-engravings-of-don-quixote.html

Honoré Daumier:

› <http://www.abcgallery.com/D/daumier/daumier.html>

› www.metmuseum.org

Grabados de las obras de Walter Scott

› <http://www.odisea2008.com/2008/09/grabados-de-las-obras-de-walter-scott.html>

LIBRO DE ARTISTA
Objetivos de aprendizaje e indicadores de evaluación sugeridos

OA 3

Crear proyectos visuales basados en imaginarios personales, investigando en medios contemporáneos, como **libros de artista** y arte digital.

OA 4

Realizar juicios críticos de manifestaciones visuales considerando las condiciones contextuales de su creador y utilizando criterios estéticos pertinentes.

OA 6

Diseñar propuestas de difusión hacia la comunidad de trabajos y proyectos de arte, en el contexto escolar y local, de forma directa o virtual, teniendo presente las manifestaciones visuales a exponer, el espacio, el montaje, el público y el aporte a la comunidad, entre otros.

Las y los estudiantes que han alcanzado estos Objetivos de Aprendizaje:

- › Experimentan, por medio de la investigación artística, diversas maneras de trabajar con procedimientos para crear libros de artista.
- › Expresan sus imaginarios personales por medio de bocetos o textos para libros de artista.
- › Crean libros de artista originales, a partir de sus bocetos o textos y la aplicación de los resultados de sus investigaciones artísticas con procedimientos.
- › Discriminan entre distintos materiales para realizar libros de artista, en función de la sustentabilidad con el medioambiente.
- › Interpretan significados de libros de artista a partir de las sensaciones, emociones e ideas que les genera su observación.
- › Relacionan las condiciones contextuales del creador o la creadora, con los propósitos expresivos de sus libros de artista.
- › Argumentan juicios críticos de libros de artista basados en las relaciones entre el contexto y su creador o creadora, y criterios estéticos.
- › Seleccionan entre sus trabajos aquellos que deseen difundir a la comunidad educativa.
- › Utilizan estrategias pertinentes para difundir sus trabajos a la comunidad educativa por vía directa o internet.

1. Sensaciones y emociones en un Libro de Artista (6 horas de clases)

Para iniciar la actividad, el o la docente invita a los y las estudiantes a comentar acerca de las sensaciones e ideas que les producen los libros, con preguntas como las siguientes:

- › ¿Qué sensaciones les producen los libros?
- › ¿Para qué les sirven los libros?
- › ¿Qué nos cuentan los libros?
- › ¿Cuáles son sus libros preferidos?, ¿por qué?

- › ¿Qué pasaría si los libros no existieran?
- › ¿Por qué existen libros donde las imágenes son más importantes que el texto?
- › ¿Qué pasaría si un artista visual quisiera expresarse a través de un libro en vez de una pintura o escultura?

Luego, el o la docente invita a los y las estudiantes a crear en grupo, un libro de pequeño formato y sin texto, que genere emociones o sensaciones, usando diferentes materiales (por ejemplo: un libro chillón, alegre o de terror; feliz, melancólico o rabioso; suave o blando, oloroso, que pinche, etc.). Para esto:

- › Se reúnen en grupos pequeños y seleccionan sensaciones o emociones para expresarlas a través de un libro de artista.
- › Por medio de un diálogo desarrollan ideas basadas en sus imaginarios personales y las anotan en sus bitácoras.
- › Basándose en las ideas planteadas, buscan y seleccionan materiales (por ejemplo: cartulina, pegamento, papeles, cartones y materiales reciclables, como envoltorios, papeles de colores, envases, clips, arena, maicillo, hojas y esponja, entre otros).
- › Seleccionan un formato para su libro (por ejemplo: redondo, con forma de cubo, triangular, etc.).
- › Construyen su libro basado en la/s emoción/es o sensación/es elegidas, usando los materiales y la forma seleccionada.
- › Intercambian con los otros grupos su libro y adivinan lo que se quiso expresar en estos.
- › Luego, exponen sus libros a la comunidad educativa y entrevistan a los espectadores a través de preguntas como:
 - ¿Qué sensaciones o emociones se te producen al observar el libro que realizamos?
 - ¿Qué ideas y experiencias te evoca el libro?
 - ¿Qué piensas que tratamos de expresar por medio del libro?
 - ¿Te parece que la forma, materiales y procedimientos fueron los adecuados para realizar el libro y expresar lo que queríamos transmitir?

Luego, dialogan acerca de la experiencia y los resultados de sus entrevistas.

El o la docente plantea la idea de que las y los artistas visuales también crean este tipo de obras de arte, que son libros, y guía la observación de libros de artistas con preguntas como las siguientes:

- › ¿Qué sensaciones o emociones les produce mirar este tipo de libros?
- › ¿Qué recuerdos y experiencias les evocan?
- › ¿Cuáles les llaman más la atención?, ¿por qué?
- › ¿Qué ideas nos plantean los artistas en sus libros?

En grupos pequeños, seleccionan uno de los libros de artista observados e indagan acerca de sus formatos, materiales, procedimientos, significados y contextos en sus bitácoras, con preguntas como las siguientes:

- › ¿Qué sensaciones o emociones nos produce observar el libro?
- › ¿Qué ideas y experiencias nos evoca el libro?
- › ¿Qué expresa el artista en su obra?
- › ¿Cómo habrá influido el contexto del artista en su obra?
- › ¿Qué ideas se nos generan al observar los formatos, materiales y procedimientos con que están elaborados?
- › ¿Cómo ayuda el uso del formato, materiales y procedimientos al propósito expresivo del artista?

Realizan un juicio crítico acerca del libro elegido en sus bitácoras, considerando las relaciones entre el contexto y su creador o creadora, y seleccionando criterios estéticos como: medios visuales, formas, colores, textura, propósito expresivo y elementos simbólicos, entre otros.

Observaciones a la o el docente

Para desarrollar esta actividad, es importante que el profesor o la profesora genere espacios para la expresión de la autonomía de los y las estudiantes en la clase, pues son ellos y ellas quienes crearán su libro de artista, seleccionarán uno y realizarán un juicio crítico basado en criterios seleccionados libremente.

Para desarrollar la exposición de los libros de artista, es importante que el o la docente proporcione un espacio, mesas u otro soporte y acompañe a los estudiantes durante las entrevistas.

Para seleccionar información e imágenes que puedan ser utilizadas en esta actividad, se sugiere visitar los siguientes sitios en internet.

Artistas

Marcel Duchamp: Boîte en Valise

- › www.moma.org/interactives/exhibitions/1999/muse/artist_pages/duchamp_boite.html

Ximena Pérez Grobet:

- › www.barcelonafanatics.com/ximena/

Gerard Brennel e Isabel Sevillano:

- › www.aedeavisual.com/

Sharon McCartney:

- › www.sharonmccartneyart.com/large-multi-view/Artist%20Books/221686-4-18258/Artist%20Books.html

Lisa Kokin:

› www.lisakokin.com/book-art-mixed-media-one.htmlIngrid Dijkers

Robert Fillou:

› www.museoreinasofia.es/exposiciones/no-es-nuevo-es-libro

Basia Irland:

› www.basiairland.com/projects/ice%20books/index.html

Candice Hicks:

› www.lapiedradesisifo.com/2016/04/07/los-diarios-bordados-de-candice-hicks-y-su-exploracion-del-multiverso/

Varios artistas:

› www.librodeartista.ning.com/photo

› www.columpiomadrid.com/dibujandopaginaslibrosdeartistaydibujo.htmllibrodeartista.ning.com

› www.tecnicasdegrabado.es/2010/hojeando-el-libro-de-artista

› www.lapiedradesisifo.com/2013/06/11/libros-de-artista-literatura-y-arte/www.librosdeartista.upv.es/

› www.livre.cl/librodeartista.html

2. Un tipo de libro diferente; el libro de artista (8 horas de clases)

El o la docente presenta a sus estudiantes un trozo de un poema de una autora o un autor chileno, e invita a dialogar acerca las sensaciones y emociones que estos generan, de sus significados y propósitos expresivos. Luego plantea la idea de que las y los artistas visuales, al igual que las y los poetas, escritores y escritoras, también crean obras de arte que son libros, y guía la observación de libros de artistas con preguntas como las siguientes:

- › ¿Qué sensaciones o emociones les produce mirar este tipo de libros?
- › ¿Qué recuerdos y experiencias les evocan?
- › ¿Cuáles les llaman más la atención?, ¿por qué?
- › ¿Qué propósitos expresivos podemos interpretar a partir de la observación de estos libros?
- › ¿Qué semejanzas y diferencias podemos establecer entre un libro de artista, una obra literaria o un libro ilustrado?
- › ¿Qué procedimientos visuales encontramos en los libros de artista?
- › ¿Cómo ayudan los procedimientos de los libros de artista al propósito expresivo de artista?

A partir de la observación y el diálogo, las y los estudiantes se reúnen en grupos pequeños y seleccionan uno de los libros de artista observados y en sus bitácoras consignan información acerca de sus formatos, materiales, procedimientos, significados y contextos, basados en preguntas como las siguientes:

- › ¿Qué sensaciones o emociones nos produce observar el libro de artista?
- › ¿Qué ideas y experiencias nos evoca?
- › ¿Qué habrá tratado de expresar el artista por medio de su obra?
- › ¿Cómo habrán influido los elementos contextuales en su propósito expresivo?
- › ¿Qué ideas se nos generan al observar los formatos, materiales y procedimientos con que están elaborados?
- › ¿Cómo ayudan el formato, los materiales y procedimientos al propósito expresivo de la o el artista?
- › ¿Qué pasaría si hubieran utilizado otros formatos, materiales y procedimientos?

Realizan un juicio crítico acerca del libro de artista analizado, considerando las relaciones entre el contexto y su creador o creadora, y aplicando criterios estéticos como: medios visuales, formas, colores, textura, propósito expresivo y elementos simbólicos, entre otros. Lo registran en sus bitácoras.

El o la docente plantea el desafío de crear un libro de artista en parejas. Para esto:

- › Conciben al menos dos propósitos expresivos para su libro de artista, basados en sus imaginarios personales y eligen uno.
- › Por medio de bocetos, plantean ideas originales para realizar su libro de artista de acuerdo al propósito expresivo planteado.
- › Seleccionan procedimientos y materialidades priorizando aquellos sustentables con el medioambiente, que se complementen entre sí y con el propósito expresivo planteado.
- › Realizan sus libros de artista considerando su propósito expresivo, el uso del lenguaje visual y la selección de procedimientos y materialidades.

Exponen sus libros a la comunidad educativa entrevistando a los espectadores a través de preguntas como:

- › ¿Qué sensaciones o emociones se te producen al observar el libro que realizamos?
- › ¿Qué ideas y experiencias te evoca el libro?
- › ¿Qué piensas que tratamos de expresar por medio del libro?
- › ¿Te parece que la forma, materiales y procedimientos fueron los adecuados para realizar el libro y expresar lo que queríamos transmitir?

Por último, dialogan acerca de la experiencia y los resultados de sus entrevistas.

® Lenguaje y Literatura

Observaciones a la o el docente

Para desarrollar esta actividad es importante que al seleccionar el trozo del poema se considere a poetas nacionales, y que dicho poema tenga un propósito expresivo claro, que permita su interpretación por parte de las y los estudiantes.

Es importante que el profesor o la profesora genere espacios para la expresión de la autonomía de los y las estudiantes en la clase, pues son ellos y ellas quienes crearán su libro de artista, de acuerdo a un propósito expresivo y utilizando materialidades y procedimientos adecuados a este.

Para desarrollar la exposición de los libros de artista, es importante que el o la docente proporcione un espacio, mesas u otro soporte y acompañe a los estudiantes durante las entrevistas.

Para seleccionar información e imágenes que puedan ser utilizadas en esta actividad, se sugiere visitar los siguientes sitios en internet.

Artistas

Marcel Duchamp: Boîte en Valise

- › www.moma.org/interactives/exhibitions/1999/muse/artist_pages/duchamp_boite.html
- › www.moma.org/artists/1634?locale=es&page=1&direction=

Ximena Pérez Grobet:

- › www.barcelonafanatics.com/ximena/

Irma Bloom:

- › www.irmaboom.nl/

Robert Fillou:

- › www.museoreinasofia.es/exposiciones/no-es-nuevo-es-libro

Basia Irland:

- › www.basiairland.com/projects/ice%20books/index.html

Candice Hicks:

- › www.lapiedradesisifo.com/2016/04/07/los-diarios-bordados-de-candice-hicks-y-su-exploracion-del-multiverso/

Varios artistas:

- › www.librodeartista.ning.com/photo
- › www.tecnicasdegrabado.es/2010/hojeando-el-libro-de-artista

3. Libro de artista como narración (8 horas de clases)

El o la docente invita a los y las estudiantes a describir un diario de viaje o de vida, por medio de preguntas como las siguientes:

- › ¿Han realizado alguna vez ustedes un diario de viaje o de vida?, ¿por qué?
- › ¿Qué elementos pueden incluir en estos? (por ejemplo: boletos de todo tipo, papeles de dulces, fotografías, recortes, textos y dibujos, entre otros).
- › Si tuviéramos que hacer un libro del curso, ¿qué incluiríamos?

Luego, observan y describen diferentes libros de artista, explicando a sus pares las emociones, sensaciones e ideas que les generan, y las materialidades utilizadas. En seguida, se reúnen en grupos pequeños y comparan los libros de artista que más llamaron su atención basándose en criterios como sensaciones, emociones e ideas que estos generan, propósito expresivo, uso de medios y lenguaje visual, contexto, entre otros. Por último, en forma conjunta, explican y justifican la veracidad o falsedad de la siguiente idea: “El libro de artista no es un libro de arte, sino que es una obra de arte en sí”.

Posteriormente, en grupo, seleccionan uno de los libros de artista observados y escriben en sus bitácoras un texto en el que emiten un juicio crítico de la obra. Para guiar el juicio crítico, pueden formular las siguientes preguntas:

- › ¿Qué sensaciones o emociones nos transmite el libro?
- › ¿Qué ideas y experiencias nos evoca el libro?
- › ¿Cuál será el propósito expresivo de la o el artista?
- › ¿Qué ideas se nos generan al observar los formatos, materiales y procedimientos con que está elaborado?

Luego, el o la docente plantea el desafío de crear un libro de artista. Para esto:

- › Se reúnen en parejas, seleccionan un propósito expresivo y plantean al menos dos ideas originales basadas en sus imaginarios personales para elaborar su libro de artista, por medio de bocetos y textos.
- › Seleccionan o proponen formatos, materialidades y procedimientos para su libro.
- › Realizan una investigación artística, experimentando con los formatos, procedimientos y materialidades seleccionadas, buscando su integración.
- › Evalúan formativamente los bocetos y las investigaciones artísticas, indicando fortalezas y elementos por mejorar, en cuanto al propósito expresivo, uso del lenguaje visual y adecuación del propósito expresivo a la selección de materialidades y procedimientos.
- › Mejoran sus bocetos y la selección de materialidades y procedimientos, si es necesario.

Realizan sus libros de artista considerando las ideas, el propósito expresivo, las experimentaciones y el uso del lenguaje visual.

Exponen sus libros de artista a la comunidad educativa entrevistando a los espectadores a través de preguntas como:

- › ¿Qué sensaciones o emociones se te producen al observar el libro que realizamos?
- › ¿Qué ideas y experiencias te evoca el libro?
- › ¿Qué piensas que tratamos de expresar por medio del libro?
- › ¿Te parece que la forma, materiales y procedimientos fueron los adecuados para realizar el libro y expresar lo que queríamos transmitir?

Por último, dialogan acerca de la experiencia y los resultados de sus entrevistas.

Observaciones a la o el docente

Para desarrollar esta actividad, es importante que el profesor o la profesora genere espacios para la expresión de la autonomía de los y las estudiantes en la clase, pues son ellos y ellas quienes desarrollarán su libro de artista en sus diferentes etapas, y analizarán uno usando criterios seleccionados libremente.

Para desarrollar la exposición de los libros de artista, es importante que el o la docente proporcione un espacio, mesas u otro soporte y acompañe a los estudiantes durante las entrevistas.

Para seleccionar información e imágenes que puedan ser utilizadas en esta actividad, se sugiere visitar los siguientes sitios en internet.

Artistas

Marcel Duchamp, Boîte en Valise:

- › www.moma.org/interactives/exhibitions/1999/muse/artist_pages/duchamp_boite.html
- › www.moma.org/artists/1634?locale=es&page=1&direction=

Ximena Pérez Grobet:

- › www.barcelonafanatics.com/ximena/

Irma Bloom:

- › www.irmaboom.nl/

Robert Fillou:

- › www.museoreinasofia.es/exposiciones/no-es-nuevo-es-libro

Basia Irland:

- › www.basiairland.com/projects/ice%20books/index.html

Candice Hicks:

- › www.lapiedradesisifo.com/2016/04/07/los-diarios-bordados-de-candice-hicks-y-su-exploracion-del-multiverso/

Varios artistas:

- › www.librodeartista.ning.com/photo
- › www.tecnicasdegrabado.es/2010/hojeando-el-libro-de-artista

SUGERENCIA DE EVALUACIÓN

Los indicadores y criterios de evaluación tienen el propósito de generar evidencia concreta acerca de los logros de los y las estudiantes en relación con los OA. Por consiguiente, la sugerencia general es traducirlos en instrumentos específicos que permitan evaluar, de manera confiable y oportuna, los avances tanto en el desarrollo de las habilidades como en la apropiación de procedimientos y conocimientos involucrados en dichos OA.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE EVALUACIÓN SUGERIDOS	CRITERIOS
Se espera que las y los estudiantes sean capaces de:	Las y los estudiantes que han alcanzado este aprendizaje:	Los desempeños esperados para el logro del indicador son:
OA 2 Crear trabajos y proyectos visuales basados en sus imaginarios personales, investigando el manejo de materiales sustentables en procedimientos de grabado y pintura mural.	Buscan intencionadamente nuevas maneras de trabajar procedimientos de grabado por medio de la investigación artística.	<ul style="list-style-type: none"> › Experimentan con diferentes procedimientos para generar grabados. › Crean matrices proponiendo procedimientos personales. › Imprimen matrices sobre diferentes soportes. › Sistematizan los resultados de sus experimentaciones para realizar grabados.
	Expresan imaginarios personales por medio de bocetos para grabados.	<ul style="list-style-type: none"> › Expresan ideas personales y novedosas en sus bocetos para grabados. › Relacionan en sus bocetos, propósitos expresivos y lenguaje visual.
	Crean grabados originales a partir de sus bocetos y la aplicación de los resultados más novedosos de sus investigaciones artísticas con procedimientos.	<ul style="list-style-type: none"> › Utilizan los resultados de las investigaciones artísticas de procedimientos en la elaboración de sus grabados. › Relacionan, en sus grabados, los propósitos expresivos con la utilización de procedimientos y lenguaje visual. › Realizan grabados novedosos en relación al uso de procedimientos y lenguaje visual.
	Discriminan entre distintos materiales para realizar grabados, en función de la sustentabilidad con el medioambiente.	<ul style="list-style-type: none"> › Incorporan materiales reciclables en sus matrices de grabado. › Aprovechan superficies reciclables para imprimir grabados. › Seleccionan tintas o pinturas amigables con el medioambiente para imprimir grabados.

SUGERENCIA DE EVALUACIÓN

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE EVALUACIÓN SUGERIDOS	CRITERIOS
Se espera que las y los estudiantes sean capaces de:	Las y los estudiantes que han alcanzado este aprendizaje:	Los desempeños esperados para el logro del indicador son:
<p>OA 3 Crear proyectos visuales basados en imaginarios personales, investigando en medios contemporáneos, como libros de artista y arte digital.</p>	Experimentan, por medio de la investigación artística, diversas maneras de trabajar con procedimientos para crear libros de artista.	<ul style="list-style-type: none"> › Describen formatos, medios expresivos, materialidades y procedimientos utilizados en libros de artista. › Seleccionan materialidades, formatos y procedimientos para realizar investigaciones artísticas. › Experimentan con diferentes materiales, formatos y procedimientos buscando su integración. › Sistematizan resultados de sus experimentaciones con procedimientos.
	Expresan sus imaginarios personales por medio de bocetos y/o textos para libros de artista.	<ul style="list-style-type: none"> › Desarrollan ideas basadas en sus imaginarios personales para su proyecto de libro de artista, por medio de bocetos y/o textos. › Integran diferentes materiales y procedimientos en sus bocetos para libros de artista. › Relacionan, en sus bocetos, propósitos expresivos con uso del lenguaje visual.
	Crean libros de artista originales a partir de sus bocetos y/o textos y la aplicación de los resultados de sus investigaciones artísticas con procedimientos.	<ul style="list-style-type: none"> › Utilizan sus bocetos y/o textos en la elaboración de sus libros de artista. › Integran el propósito expresivo en el libro de artista creado. › Incorporan en su creación los resultados de experimentaciones propias o de sus pares. › Integran diferentes materialidades y procedimientos en su libro de artista. › Relacionan en sus creaciones propósitos expresivos y uso del lenguaje visual. › Realizan un libro de artista novedoso en relación al uso de procedimientos y lenguaje visual.
	Discriminan entre distintos materiales para realizar libros de artista, en función de la sustentabilidad del medioambiente.	<ul style="list-style-type: none"> › Incorporan materiales reciclables en sus libros de artista. › Utilizan procedimientos amigables con el medioambiente para realizar sus libros de artista.

SUGERENCIA DE EVALUACIÓN

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE EVALUACIÓN SUGERIDOS	CRITERIOS
Se espera que las y los estudiantes sean capaces de:	Las y los estudiantes que han alcanzado este aprendizaje:	Los desempeños esperados para el logro del indicador son:
OA 4 Realizar juicios críticos de manifestaciones visuales considerando las condiciones contextuales de su creador y utilizando criterios estéticos pertinentes.	Interpretan significados de libros de artista a partir de las sensaciones, emociones e ideas que les genera su observación.	<ul style="list-style-type: none"> › Comunican sensaciones y emociones e ideas que les producen la observación de libros de artista. › Interpretan posibles significados y propósitos expresivos de libros de artista.
	Relacionan las condiciones contextuales del creador o la creadora, con los propósitos expresivos de sus libros de artista.	<ul style="list-style-type: none"> › Indagan acerca de contextos de libros de artista y sus creadores o creadoras. › Relacionan propósitos expresivos de libros de artista con el contexto de su creador o creadora.
	Argumentan juicios críticos de libros de artista, basados en las relaciones entre el contexto y su creador o creadora, y de criterios estéticos pertinentes.	<ul style="list-style-type: none"> › Analizan libros de artista considerando el contexto de su creador o su creadora. › Argumentan sus juicios críticos sobre libros de artista aplicando criterios estéticos pertinentes (medios visuales, formas, colores, texturas, propósito expresivo y elementos simbólicos entre otros).

SUGERENCIA DE EVALUACIÓN

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE EVALUACIÓN SUGERIDOS	CRITERIOS
Se espera que las y los estudiantes sean capaces de:	Las y los estudiantes que han alcanzado este aprendizaje:	Los desempeños esperados para el logro del indicador son:
<p>OA 5 Realizar juicios críticos de trabajos y proyectos visuales personales y de sus pares, fundamentados en criterios referidos al contexto, la materialidad, el lenguaje visual y el propósito expresivo.</p>	<p>Evalúan resultados de investigaciones artísticas sobre procedimientos, en relación con su pertinencia para elaborar grabados.</p>	<p>Los desempeños esperados para el logro del indicador son:</p> <ul style="list-style-type: none"> › Indican elementos originales de resultados de investigaciones artísticas personales y de sus pares, en cuanto a la utilización de procedimientos, soportes de impresión y la utilización del lenguaje visual. › Proponen modificaciones a sus resultados de investigaciones artísticas a partir de la retroalimentación de sus pares y docentes. › Comunican sus evaluaciones respetuosamente.
	<p>Evalúan propuestas e ideas para sus grabados, considerando su creatividad y la relación entre propósito expresivo, materialidad y lenguaje visual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> › Evalúan propuestas e ideas personales y de sus pares para grabados, considerando su originalidad. › Evalúan propuestas e ideas personales y de sus pares para sus grabados, considerando las relaciones entre propósito expresivo, utilización de procedimientos y lenguaje visual. › Proponen modificaciones y optimizaciones a sus propuestas o ideas para grabados, a partir de la retroalimentación de sus pares o docentes. › Comunican sus evaluaciones respetuosamente.
	<p>Argumentan juicios críticos de grabados personales y de sus pares, en cuanto a la relación entre propósito expresivo, utilización de procedimientos y lenguaje visual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> › Interpretan significados de grabados personales y de sus pares. › Establecen relaciones entre propósito expresivo y utilización de procedimientos en grabados personales y de otros. › Establecen relaciones entre propósito expresivo y uso del lenguaje visual en grabados personales y de otros. › Fundamentan sus juicios críticos basándose en la relación entre propósito expresivo, uso de procedimientos y aplicación del lenguaje visual en grabados personales y de otros. › Comunican sus apreciaciones y juicios críticos respetuosamente.

SUGERENCIA DE EVALUACIÓN

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE EVALUACIÓN SUGERIDOS	CRITERIOS
Se espera que las y los estudiantes sean capaces de:	Las y los estudiantes que han alcanzado este aprendizaje:	Los desempeños esperados para el logro del indicador son:
OA 6 Diseñar propuestas de difusión hacia la comunidad de trabajos y proyectos de arte, en el contexto escolar y local, de forma directa o virtual, teniendo presente las manifestaciones visuales a exponer, el espacio, el montaje, el público y el aporte a la comunidad, entre otros.	Seleccionan entre sus trabajos aquellos que deseen difundir a la comunidad educativa.	<ul style="list-style-type: none"> › Seleccionan trabajos para ser expuestos a la comunidad educativa considerando la coherencia entre propósito expresivo, uso del lenguaje visual y aplicación de procedimientos. › Seleccionan trabajos para ser expuestos a la comunidad educativa considerando su originalidad.
	Utilizan estrategias pertinentes para difundir sus trabajos a la comunidad educativa por vía directa o internet.	<ul style="list-style-type: none"> › Seleccionan estrategias pertinentes para difundir sus trabajos a la comunidad educativa. › Comparten sus grabados con la comunidad escolar por medio de internet usando páginas o blogs. › Comparten sus libros de artista con la comunidad escolar por medio del montaje de una pequeña exposición.

Ver Anexo 2: EJEMPLOS DE INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

UNIDAD 2

ARQUITECTURA

PROPÓSITO

Esta unidad tiene por finalidad que las y los estudiantes conozcan y comprendan el rol de la arquitectura, a partir de su dimensión patrimonial, como de su importancia en la vida cotidiana de las personas y grupos sociales. Para esto tendrán que apreciar y analizar sus dimensiones estéticas, funcionales, culturales y sociales, como fundamento para la creación de proyectos visuales.

También se espera que formulen juicios críticos acerca de la arquitectura patrimonial y contemporánea en Chile, Latinoamericana y el mundo; que interpreten sus propósitos expresivos y funcionales, en relación con los elementos del lenguaje visual, materialidades y contextos. Asimismo, se busca que creen, diseñen y desarrollen proyectos arquitectónicos originales a partir de referentes emblemáticos, de su propia creatividad, y respondiendo a diferentes desafíos, necesidades y funciones. Por último, se pretende que sean capaces de reflexionar frente a su propio proyecto y el de sus pares, comunicando sus percepciones, justificando y estableciendo juicios críticos, basados en criterios estéticos, acerca de sus proyectos.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

- › Procedimientos de dibujo, pintura, *collage* y construcción tridimensional, entre otros.
- › Interpretación de proyectos visuales personales y de sus pares.
- › Estrategias visuales para la comunicación.

PALABRAS CLAVE

Espacio arquitectónico, espacio público, arquitectura patrimonial, arquitectura contemporánea, arquitectura sustentable, expresión y función en la arquitectura, vivienda social.

CONOCIMIENTOS

- › Elementos del lenguaje visual en Arquitectura.
- › Arquitectura Patrimonial chilena, latinoamericana y mundial.
- › Expresión y Función en arquitectura.
- › Influencia de los contextos culturales y geográficos en la arquitectura.
- › Arquitectura y arquitectos/as contemporáneos/as en Chile, Latinoamérica y el resto del mundo.
- › Vivienda Social.
- › Arquitectura sustentable.
- › Creación de espacios arquitectónicos.

HABILIDADES

- › Desarrollo de ideas originales, basadas en imaginarios personales y referentes para proyectos, en los ámbitos de la arquitectura.
- › Creación de diseños arquitectónicos basados en imaginarios personales y colectivos, para responder a diferentes desafíos creativos.
- › Apreciación de la arquitectura, desde el punto de vista de las emociones, sentimientos e ideas que esta genera.
- › Interpretación de manifestaciones arquitectónicas, en relación con contextos, materialidad y aplicación de lenguaje visual.
- › Interpretación de proyectos personales y de sus pares, en relación con contextos, materialidad y aplicación de lenguaje visual.
- › Realización de juicios críticos de arquitectura, usando criterios estéticos y funcionales.
- › Evaluación de proyectos de arquitectura, fundamentando según criterios estéticos.
- › Realización de juicios críticos de proyectos personales y de sus pares, fundamentando en base a criterios estéticos y funcionales.

ACTITUDES

- › Valorar el patrimonio artístico de su comunidad, aportando a su cuidado.
- › Demostrar disposición a expresarse visualmente y desarrollar su creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente.
- › Aportar a la sustentabilidad del medioambiente utilizando o reciclando de manera responsable materiales en sus trabajos y proyectos visuales.
- › Respetar el trabajo visual de otros, valorando la originalidad.

UNIDAD 2 Arquitectura

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE EVALUACIÓN SUGERIDOS
Se espera que las y los estudiantes sean capaces de:	Las y los estudiantes que han alcanzado este aprendizaje:
<p>OA 1 Crear proyectos visuales con diversos propósitos, basados en la apreciación y reflexión acerca de la arquitectura, los espacios y el diseño urbano, en diferentes medios y contextos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> › Investigan, de manera directa y/o usando diferentes fuentes, acerca de manifestaciones arquitectónicas patrimoniales y contemporáneas. › Desarrollan ideas originales por diversos medios, para sus proyectos visuales de arquitectura. › Discriminan entre distintos materiales para realizar proyectos visuales en función de la sustentabilidad con el medioambiente. › Crean proyectos visuales usando como referentes manifestaciones arquitectónicas patrimoniales y contemporáneas.
<p>OA 4 Realizar juicios críticos de manifestaciones visuales considerando las condiciones contextuales de su creador y utilizando criterios estéticos pertinentes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> › Describen sensaciones, sentimientos e ideas que les genera la observación de manifestaciones arquitectónicas patrimoniales y contemporáneas. › Interpretan significados de manifestaciones arquitectónicas patrimoniales y contemporáneas, a partir de sus características visuales y estéticas. › Relacionan elementos contextuales de arquitectura patrimonial y contemporánea con sus funciones y características estéticas. › Argumentan juicios críticos de manifestaciones arquitectónicas patrimoniales y contemporáneas, basados en criterios de contexto, materialidad, lenguaje visual y relación forma-función, entre otros.
<p>OA 5 Realizar juicios críticos de trabajos y proyectos visuales personales y de sus pares, fundamentados en criterios referidos al contexto, la materialidad, el lenguaje visual y el propósito expresivo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> › Evalúan propuestas de ideas para proyectos visuales considerando su creatividad, propósito expresivo y uso de lenguaje visual › Argumentan juicios críticos acerca de proyectos visuales personales y de sus pares, usando criterios como relación entre contexto, materialidad, lenguaje visual y propósito expresivo, comunicativo o funcional.

SUGERENCIAS DE ACTIVIDADES⁵

OBSERVACIONES GENERALES A LA O EL DOCENTE

Esta unidad trata las temáticas de Arquitectura Patrimonial y Contemporánea, y se organiza a base de un grupo de Objetivos de Aprendizaje en los que se incluyen los OA 1, OA 4 y OA 5. Cada uno de estos temas presenta una serie de actividades que permiten su desarrollo y el logro de los Objetivos de Aprendizaje indicados. Para implementarla, el o la docente deberá seleccionar al menos una actividad para cada tema. Esta selección debe establecerse de acuerdo a las características y necesidades del curso y el establecimiento, procurando una contextualización que contribuya a lograr aprendizajes significativos.

Es importante que el o la docente, al iniciar una actividad, utilice estrategias para rescatar experiencias, preconcepciones y conocimientos previos de los y las estudiantes. Asimismo, debe propender a que los y las estudiantes conecten los aprendizajes del ámbito escolar con otros ámbitos de sus vidas y con su propia cultura o la de otras comunidades.

Del mismo modo, para un adecuado proceso de acompañamiento del aprendizaje, es necesario que el o la docente presente y explique los procedimientos, Indicadores de Evaluación y criterios de evaluación correspondientes a la actividad que se desarrollará. También se recomienda retroalimentar los aprendizajes por medio de evaluaciones formativas, aplicando los mismos IE y criterios.

En relación con la selección de imágenes utilizadas para ejemplificar, apreciar o exponer algún tema, es necesario que estas sean coherentes con la edad y el nivel de desarrollo emocional de las y los estudiantes, y respetuosas de sus diversas culturas de proveniencia y creencias. También es importante incluir equitativamente a representantes femeninos y masculinos.

Cuando los y las estudiantes busquen o compartan información para sus proyectos visuales a través de internet, es bueno recordarles que lo hagan responsablemente. Para esto, se sugiere asumir consideraciones éticas en el uso de las TIC, en el cuidado personal y el respeto por las y los demás, señalar las fuentes de las cuales obtienen la información y respetar las normas de uso y de seguridad.

Es fundamental que cada estudiante lleve una bitácora personal para registrar sus ideas, investigaciones y reflexiones en torno a sus proyectos visuales y los de sus pares; para esto, pueden usar una croquera, carpeta, cuaderno o archivador. Asimismo, es recomendable que cuenten con un portafolio para guardar y organizar dichos proyectos visuales, o los registros fotográficos de estos. Ambos elementos se constituyen en evidencias del proceso de aprendizaje.

Dado que las actividades requieren de momentos para comentar y enjuiciar críticamente diferentes manifestaciones visuales y los proyectos de sus pares, es fundamental promover un clima de escucha y respeto en el aula.

5 Todas las sugerencias de actividades de este Programa constituyen una propuesta que puede ser adaptada de acuerdo a cada contexto escolar, para lo cual se recomienda considerar, entre otros, los siguientes criterios: características de los y las estudiantes (intereses, conocimientos previos, incluyendo preconcepciones, creencias y valoraciones), características del contexto local (urbano o rural, sector económico predominante, tradiciones) y acceso a recursos de enseñanza y aprendizaje (biblioteca, internet, disponibilidad de materiales de estudio en el hogar).

ARQUITECTURA PATRIMONIAL
Objetivos de aprendizaje e indicadores de evaluación sugeridos

OA 1

Crear proyectos visuales con diversos propósitos, basados en la apreciación y reflexión acerca de la **arquitectura**, los espacios y el diseño urbano, en diferentes medios y contextos.

OA 4

Realizar juicios críticos de manifestaciones visuales considerando las condiciones contextuales de su creador y utilizando criterios estéticos pertinentes.

OA 5

Realizar juicios críticos de trabajos y proyectos visuales personales y de sus pares, fundamentados en criterios referidos al contexto, la materialidad, el lenguaje visual y el propósito expresivo.

Las y los estudiantes que han alcanzado estos Objetivos de Aprendizaje:

- › Investigan de manera directa y/o usando diferentes fuentes acerca de manifestaciones arquitectónicas patrimoniales y contemporáneas.
- › Desarrollan ideas originales por diversos medios, para sus proyectos visuales referidos a arquitectura.
- › Discriminan entre distintos materiales para realizar proyectos visuales en función de la sustentabilidad con el medioambiente.
- › Crean proyectos visuales usando como referentes manifestaciones arquitectónicas patrimoniales y contemporáneas.
- › Describen sensaciones, sentimientos e ideas que les genera la observación de manifestaciones arquitectónicas patrimoniales y contemporáneas.
- › Interpretan significados de manifestaciones arquitectónicas patrimoniales y contemporáneas, a partir de sus características visuales y estéticas.
- › Relacionan elementos contextuales de arquitectura patrimonial y contemporánea con sus funciones y características estéticas.
- › Argumentan juicios críticos de manifestaciones arquitectónicas patrimoniales y contemporáneas, basados en criterios de contexto, materialidad, lenguaje visual y relación forma-función, entre otros.
- › Evalúan propuestas de ideas para proyectos visuales considerando su creatividad, propósito expresivo y uso de lenguaje visual.
- › Argumentan juicios críticos acerca de proyectos visuales personales y de sus pares, usando criterios como relación entre contexto, materialidad, lenguaje visual y propósito expresivo, comunicativo o funcional.

1. Reconociendo nuestro patrimonio arquitectónico (8 horas de clases)

Los y las estudiantes observan imágenes de edificaciones patrimoniales chilenas, correspondientes a diversos períodos (por ejemplo: viviendas, edificios públicos, educacionales, comerciales y religiosos, entre otros). Describen e interpretan las imágenes basándose en las sensaciones e ideas que estas les provocan, y describen sus funciones y contextos con la guía de preguntas como las siguientes:

- › ¿Qué sensación o idea les produce este edificio? (por ejemplo: acogida, grandeza, misterio y seriedad, entre otras).
- › ¿Qué tipo de actividades se realizaban en su interior?
- › ¿Qué elementos visuales podrían estar provocando esas sensaciones o ideas? (por ejemplo: formas, colores, texturas, materialidades, proporciones, espacialidad y luminosidad, entre otros).
- › ¿Qué personas los ocupaban?
- › ¿Cuándo habrán sido construidos?
- › ¿Dónde fueron construidos?

Basándose en las respuestas a las preguntas y la interpretación y descripción de las imágenes observadas, las y los estudiantes:

- › Identifican diferentes funciones y necesidades a las que ha respondido la arquitectura chilena en distintas épocas.
- › Describen la manera en que los elementos del lenguaje visual contribuyen a expresar una sensación o idea, y cómo estos elementos se asocian a la función que cumple el edificio (por ejemplo: una vivienda se asocia a la sensación de acogida, y el edificio de gobierno, al sentimiento de grandeza, entre otras).

El o la docente sintetiza y explica los conceptos de arquitectura y patrimonio arquitectónico (ver Anexo 1: Glosario).

Luego los y las estudiantes realizan una visita a un sector de la localidad o ciudad donde existan construcciones patrimoniales y las registran por medio de croquis o fotografías y en grupos pequeños, investigan en diversas fuentes sobre las construcciones registradas (libros, revistas especializadas y sitios webs) y en sus bitácoras responden a las siguientes preguntas:

De los edificios registrados:

- › ¿Cuáles podemos considerar patrimoniales? y ¿por qué?
- › ¿Cuáles son los más importantes? ¿En qué época fueron construidos?
- › ¿Cuál era el contexto social de la época en que fueron construidos?
- › ¿Qué características visuales presentan estos edificios patrimoniales? (por ejemplo: formas, colores, texturas, materialidades, proporciones, espacialidad y luminosidad, entre otras).

- › ¿Sus elementos visuales y arquitectónicos tienen influencias de otras culturas o pertenecen a un pueblo o cultura originaria?
- › ¿Cómo podríamos reconocer esto?
- › ¿Qué funciones cumplían y qué necesidades resolvían?
- › ¿En la actualidad son ocupados para el mismo fin original o se les ha dado otro destino?
- › ¿Qué valor aportan a la comunidad?

Sintetizan y comparten la información obtenida.

Los y las estudiantes diseñan un afiche, folleto, aviso de prensa u otro medio visual tridimensional, para difundir a la comunidad el patrimonio arquitectónico de su comuna o región. Con este propósito:

- › Seleccionan un medio para desarrollar su proyecto e información obtenida en su investigación, para incorporarla en su diseño, y redactan los textos.
- › Revisan los croquis, dibujos o fotografías que realizaron, seleccionando las que les parecen adecuadas para los propósitos del proyecto visual.
- › Eligen materialidades y formatos para realizar su proyecto visual.
- › Desarrollan al menos dos ideas para su proyecto y las evalúan con apoyo del o la docente, acordando con el grupo un diseño final.
- › Realizan su proyecto visual, basándose en el diseño, usando los medios, materialidades y formato propuestos.

Al terminar sus afiches, folletos, avisos de prensa u otros medios visuales, los exponen ante sus pares, incluyendo un texto en el cual argumentan acerca de cómo los elementos visuales elegidos contribuyeron a su propósito de difusión y comunicación. Luego, responden frente a los proyectos de sus pares, manifestando sus apreciaciones, indicando fortalezas y elementos por mejorar, en relación con la originalidad en el uso de elementos de lenguaje visual, medios, materiales y contenidos.

® **Historia, Geografía y Ciencias Sociales**

® **Lengua y Literatura**

Observaciones a la o el docente

Esta actividad presenta posibilidades de vinculación con otras asignaturas, especialmente con Historia, Geografía y Ciencias Sociales en lo referido a los aspectos de investigación, y Lengua y Literatura para la elaboración de textos y argumentación. Por tal razón, se sugiere que –en lo posible– la actividad sea desarrollada en consulta o articulación con los profesores y las profesoras de dichas asignaturas, con el propósito de enriquecer los procesos de aprendizaje respectivos.

Las actividades que involucran representación por medio de croquis o dibujos pueden realizarse también utilizando programas de dibujo digital, según las posibilidades con las que cuente el establecimiento y el contexto del curso. En el Glosario de este programa, el o la docente encontrará información acerca de términos necesarios para mediar los conocimientos específicos.

Durante el desarrollo de esta actividad, es importante que el profesor o la profesora genere espacios para la expresión de la autonomía de los y las estudiantes, pues son ellos y ellas quienes, por ejemplo, elegirán qué edificios patrimoniales investigar, el medio, los materiales y procedimientos que les parezcan más pertinentes para la difusión del patrimonio de su comuna y región.

Para desarrollar esta actividad, docentes y estudiantes pueden buscar información e imágenes en los sitios siguientes:

Arquitectura

Concepto de arquitectura:

- › www.portaldearte.cl
- › www.colegioarquitectos.cl
- › www.profesorenlinea.cl
- › La arquitectura sin arquitectos, algunas reflexiones sobre arquitectura vernácula (pdf), en: mingaonline.uach.cl/

Concepto de arquitectura patrimonial

Dirección de Bibliotecas, Archivos y Museos:

- › www.portalpatrimonio.cl

Consejo de Monumentos Nacionales:

- › www.monumentos.cl

Guía de Recorridos Patrimoniales (pdf):

- › mapocho.org

Libro Reconstrucción Patrimonial (pdf):

- › www.cultura.gob.cl

Fundación Plataforma Urbana:

- › www.plataformaurbana.cl

Archivo de Arquitectura Chilena, Universidad de Chile:

› ardach.cl

Libro Reconstrucción Patrimonial (pdf):

› www.cultura.gob.cl

Edificios patrimoniales chilenos

› www.monumentos.cl/catalogo/625/w3-propertyvalue-44088.html

Guía Patrimonial Recorridos Históricos por la ciudad de Arica:

› www.portalpatrimonio.cl

Edificio patrimonial Colegio de Arquitectos de Chile:

› www.colegioarquitectos.cl

Patrimonio arquitectónico y urbanístico chileno (Palacio de la Moneda, Biblioteca Nacional y Estadio Nacional, entre otros) en:

› www.memoriachilena.cl

Edificios patrimoniales de Santiago:

› www.municipalidadesantiago.cl

Hacienda San José del Carmen de El Huique:

› patrimoniodefensa.gob.cl

› www.museoelhuique.cl

Patrimonio arquitectónico Región del Bío-Bío:

› www.periodismoudec.cl

Arquitectura patrimonial de la Región de La Araucanía, Gonzalo Cerda Brintrup, en:

› www.redalyc.org

Iglesias patrimoniales de Chile:

› iglesiapatrimoniales.cl

Iglesias patrimoniales de Chiloé:

› www.iglesiasdechiloe.cl

Patrimonio religioso en Chile:

› www.dibam.cl/614/w3-propertyvalue-51765.html

Casas patrimoniales de Chile

Ruca Mapuche:

› <https://es.wikipedia.org/wiki/Ruca>

Casas Altiplano chileno, pueblo de Timar:

› www.turismoenarica.com/lugares-arica.php?q=28

Casas y otras edificaciones patrimoniales en el Sur de Chile:

› www.portadores.uc.cl

Palafitos Chiloé:

› www.welcomechile.com/castro/palafitos-castro.html

Posada del Corregidor, Santiago, Chile:

› www.santiagocultura.cl

El Paisaje de la Memoria, Talca:

› talca ciudadymemoria.wordpress.com

Casas de colonos alemanes (Puerto Octay, Frutillar, Ensenada, Puerto Varas):

› www.portadores.uc.cl

› www.pinterest.com/pin/61854194857651210/

Campamento minero Chuquicamata (Antofagasta):

› www.wikipedia.org/wiki/Chuquicamata

Villa Portales y Torres de Tajamar (Santiago):

› https://es.wikipedia.org/wiki/Unidad_Vecinal_Portales

› <http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-84819/clasicos-de-arquitectura-unidad-vecinal-portales-b-v-c-h>

› https://es.wikipedia.org/wiki/Torres_de_Tajamar

› <http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-126059/clasicos-de-arquitectura-torres-de-tajamar-luis-prieto-vial-b-v-c-h>

Edificios Turri (Santiago):

› turismoyarquitecturamoderna.cl

› circulopatrimonial.cl

Villa Frei (Santiago):

› www.villafrei.cl

Remodelación San Borja (Santiago):

› www.plataformaurbana.cl

Edificio Pasaje Bevestrello (Valparaíso):

› www.pinterest.com

Población obrera (Valparaíso):

› www.plataformaurbana.cl

Edificios habitacionales Sewell (Rancagua):

› www.memoriachilena.cl

Pabellones habitacionales de Lota:

› www.plataformaurbana.cl

Guías metodológicas Fundación Futuro: 50 obras arquitectónicas patrimoniales de Chile; 50 obras arquitectónicas patrimoniales de Santiago:

› www.fundacionfuturo.cl/index.php?option=com_content&view=article&id=17&Itemid=31

Edificios públicos chilenos

Iquique: Teatro Municipal, Palacio Astoreca (Intendencia Regional), Sociedad Protectora de Empleados de Tarapacá, entre otros

La Serena: Municipalidad, iglesias y otros

Santiago: Palacio de la Moneda, Correo Central, Congreso Nacional, Casa Central U. de Chile, entre otros:

› www.plataformaurbana.cl

Valparaíso: Edificio de la ex Intendencia de Valparaíso, Teatro Municipal, Palacio Baburizza (Museo Municipal de Bellas Artes), Cuartel de Bomberos, entre otros:

› www.valparaisopatrimonial.cl

› www.monumentos.cl

Concepción: antigua Municipalidad de Concepción, Tribunales de Justicia y otros:

› www.arquitectosdeconcepcion.cl

Edificios escolares chilenos

Escuelas patrimoniales (Arica, La Serena, Valparaíso, Temuco, Valdivia, Osorno, Puerto Octay, Puerto Montt):

› www.patrimoniourbano.cl

Guía Patrimonial del Barrio La Chimba (Liceo Valentín Letelier y Piscina Escolar):

› www.recoleta.cl

Lota: Edificio Gota de Leche y Desayuno Escolar:

› www.biblioredes.cl

Hospitales

Hospital Barros Luco (Santiago):

› <http://www.bibliotecaminsal.cl/wp/wp-content/uploads/2011/09/Historia-Hospital-Barros-Luco-Trudeau.pdf>

Hospital Salvador (Santiago):

› www.monumentos.cl

Centros hospitalarios chilenos:

› www.memoriachilena.com

2. Arquitectura en mi comunidad (8 horas de clases)

La o el docente presenta, por medio de un papelógrafo u otro medio, el concepto de "patrimonio" definido por Unesco (Anexo 1: Glosario), e invita a las y los estudiantes a nombrar edificios de nivel local, regional o nacional, que consideren como patrimonio arquitectónico. Luego, argumentan por escrito su selección, basándose en los criterios que utilizaron para elegirlos y representan en sus bitácoras las edificaciones seleccionadas, por medio de croquis o dibujos.

A continuación, el o la docente, tomando en consideración lo argumentado por las y los estudiantes, sintetiza y explica la noción de arquitectura patrimonial. A continuación, realiza preguntas como las siguientes:

- › ¿Qué entienden por comunidad y quiénes la componen?
- › ¿Cuáles son sus características? (por ejemplo: formas de vida, costumbres, formas de pensar y gustos, entre otras).
- › ¿Qué necesidades tiene su comunidad? (por ejemplo: encuentro, recreación, cultura, educación, deporte, servicios públicos, otros).
- › ¿Qué tipo o estilo de edificaciones están presentes en su entorno?, ¿cuáles son sus funciones?
- › ¿Cuáles de esas edificaciones les gustan o les llaman la atención a las personas de la comunidad?

A partir del diálogo, cada grupo elabora un texto caracterizando a su comunidad (por ejemplo: costumbres, formas de pensar, gustos y preferencias por tipos o estilos arquitectónicos, entre otros aspectos).

En grupos pequeños, crean un proyecto para una construcción necesaria en su comunidad, teniendo presente que esta debe ser representativa de su forma de vida, costumbres, formas de pensar, gustos y preferencias por tipos o estilos arquitectónicos, entre otros aspectos. Para esto:

- › Recorren el entorno cercano y eligen el lugar donde construirían su edificio, y lo registran por medio de fotografías o croquis.
- › Determinado el espacio, realizan croquis de las vistas de su construcción y proponen materialidades, colores y otros elementos de lenguaje visual que se utilizarían en la construcción, por medio de croquis apoyados con textos.
- › Con apoyo del o la docente, evalúan su diseño y realizan las adecuaciones necesarias.
- › Elaboran una lámina, o representación tridimensional física o virtual, por medio de la cual presentan su proyecto, incorporando los croquis y textos organizados, y la exponen en una muestra en el establecimiento u otro lugar de su comunidad.

Reflexionan y responden frente los diseños de edificios para la comunidad:

- › Escriben un texto argumentativo acerca de lo que quisieron representar en su proyecto arquitectónico, y su relación con las características que definieron anteriormente acerca de su comunidad, aplicando criterios de análisis estético como los siguientes: originalidad de las formas, utilización de materiales, lenguaje visual y correspondencia con las características de la comunidad.
- › Responden frente a los proyectos de sus pares indicando fortalezas y elementos por mejorar en relación con propósito expresivo, originalidad de las formas, utilización de materiales, lenguaje visual y correspondencia con las características de la comunidad.

® Historia, Geografía y Ciencias Sociales

® Orientación

Observaciones a la o el docente

Esta actividad es muy rica en términos de sus posibilidades de vinculación con otras asignaturas, especialmente con Historia, Geografía y Ciencias Sociales, y con Orientación. Por ejemplo, para detectar necesidades de su comunidad, alumnos y alumnas pueden realizar una encuesta en integración con la asignatura de Matemática, en la cual se realiza la codificación de los datos, cálculos y análisis cuantitativos. Por tal razón, se sugiere que –en lo posible– la actividad sea desarrollada en consulta o articulación con los profesores y las profesoras de dichas asignaturas, con el propósito de enriquecer los procesos de aprendizaje respectivos. Las actividades que involucran representación por medio de croquis o dibujos pueden realizarse también utilizando programas de dibujo digital, según las posibilidades con las que cuente el establecimiento y el contexto del curso.

Durante el desarrollo de esta actividad, es importante que el o la profesora genere espacios para la expresión de la autonomía de los y las estudiantes, pues son ellos y ellas quienes, por ejemplo, determinarán el foco de su proyecto y la selección de materiales, procedimientos y herramientas que les parezcan más pertinentes para realizarlo.

Para desarrollar la investigación, se puede buscar información e imágenes en los siguientes sitios.

Definición del concepto de arquitectura

- › www.profesorenlinea.cl/artes/arquiteturadefinicion
- › www.dle.rae.es/?id=3dyUvi4
- › www.definicionabc.com/general/arquitectura.php
- › www.portaldearte.cl/educacion/media/3ro/arquitectura.htm
- › www.portaldearte.cl/educacion/basica/8vo/medios.htm

Definición del concepto de arquitectura patrimonial

Libro Reconstrucción patrimonial (pdf) en:

› www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2013/09/libro-reconstruccion-patrimonial.pdf

La arquitectura sin arquitectos, algunas reflexiones sobre arquitectura vernácula (pdf), en:

› www.mingaonline.uach.cl

Patrimonio arquitectónico urbano, preservación y rescate: Bases conceptuales e instrumentos de salvaguarda:

› www.dibam.cl/dinamicas/DocAdjunto_34.pdf

› www.portaldearte.cl/educacion/media/3ro/arquitectura.htm

› www.emb.cl/construccion/articulo.mvc?xid=2056&edi=97&xit=jose-luis-perez-la-arquitectura-patrimonial-es-una-senal-de-identidad

› www.arqhys.com/construccion/patrimonio-arquitectonico.html

› www.ehu.es/gpac/documentos/1118164264Patrimonio.pdf

Edificios patrimoniales chilenos

Guía “Recorridos patrimoniales” (pdf):

› www.mapocho.org/descargas/pdf/guia_recorridos_patrimoniales.pdf

Patrimonio arquitectónico de diferentes regiones:

› www.portalpatrimonio.cl

Guía patrimonial “Recorridos históricos por la ciudad de Arica”, en:

› www.portalpatrimonio.cl (pdf)

Edificio patrimonial Colegio de Arquitectos de Chile:

› www.colegioarquitectos.cl

Patrimonio arquitectónico y urbanísticos chileno (Palacio de la Moneda, Biblioteca Nacional, Estadio Nacional, otros) en:

› www.memoriachilena.cl

“Manual de Patrimonio Cultural y Natural Arica y Parinacota” (pdf):

› www.monumentos.cl

Edificios patrimoniales de Santiago:

› www.municipalidadesantiago.cl

Hacienda San José del Carmen de El Huique:

› patrimoniodefensa.gob.cl

› www.museoelhuique.cl

Inventario de “Patrimonio Cultural de la Región de O’Higgins”:

› www.portalpatrimonio.cl

Patrimonio arquitectónico Región del Bío Bío:

› www.periodismoudec.cl

Arquitectura patrimonial de la Región de La Araucanía, Gonzalo Cerda Brintrup, en:

› www.redalyc.org

Iglesias patrimoniales de Chile:

› iglesiaspatrimoniales.cl

Iglesias patrimoniales de Chiloé:

› www.iglesiasdechiloe.cl

Patrimonio religioso en Chile:

› www.dibam.cl

Fundación Futuro: Guías metodológicas de visitas patrimoniales de diferentes ciudades:

› www.fundacionfuturo.cl/index.php?option=com_content&view=article&id=17&Itemid=31

Fundación Futuro: “Yo descubro mi país”:

› http://www.fundacionfuturo.cl/index.php?option=com_content&view=article&id=531&Itemid=538#Arica

› <http://www.chileestuyo.cl/que-hacer/cultura-y-patrimonio/>

3. Arquitectura precolombina (6 horas de clases)

Los y las estudiantes responden preguntas planteadas por la o el docente, destinadas a recuperar sus conocimientos y concepciones previas respecto de la arquitectura, el patrimonio y el mundo precolombino.

- › ¿Qué es la arquitectura?
- › ¿Dónde se pueden encontrar ejemplos de arquitectura?
- › ¿Para qué sirve la arquitectura?
- › ¿Qué necesidades satisface esta actividad humana?
- › ¿Pueden explicar lo que significa “patrimonio”?
- › ¿Existe alguna relación entre arquitectura y patrimonio?, ¿cuál?
- › ¿Cuáles serían algunos ejemplos del patrimonio arquitectónico de América Latina?

La o el docente registra las respuestas de alumnos y alumnas en el pizarrón, papelógrafo o apoyándose en medios digitales. En conjunto, elaboran una definición de arquitectura patrimonial, la comparan con información que entrega el o la docente y la registran en su bitácora.

Luego, observan imágenes de arquitectura precolombina patrimonial, y comparten sus impresiones e interpretaciones focalizándose en sus formas, materialidades, funciones, tamaños, contexto geográfico y otros aspectos que les llamen la atención. Basándose en sus interpretaciones y conocimientos previos, clasifican las edificaciones observadas, según sus funciones (por ejemplo: vivienda, edificio público, de defensa y centro religioso, entre otros). Para esto:

- › En grupos pequeños, eligen un tipo de edificación precolombina de su interés y establecen relaciones entre elementos estéticos y contextuales de las construcciones (por ejemplo: templos o palacios de gobierno de mayas, aztecas e incas). Para ello:
 - Realizan una investigación breve en textos o fuentes webs, acerca de creencias, características sociales y geográficas de cada civilización (lo que puede ser remplazado por material informativo elaborado por la o el docente).
 - Analizan estéticamente las edificaciones, comparándolas en cuanto a formas, materialidades, tamaños u otras.
 - Asocian los aspectos contextuales de las obras con sus análisis estéticos y elaboran conclusiones explicando las razones a las cuales podrían obedecer las diferencias encontradas en el análisis anterior.
 - Crean una infografía, para presentar las conclusiones de su investigación y análisis. Para esto:
 - Revisan imágenes y fotografías de las edificaciones que investigaron y eligen las que les parecen más adecuadas para su infografía.
 - Seleccionan las conclusiones que consideran más relevantes para incorporar en su infografía y redactan los textos.
 - Desarrollan, por medio de bocetos, al menos dos ideas para el diseño de su infografía y eligen medios y materialidades para realizarlo (por ejemplo: pueden utilizar como soporte cartulina de color oscuro sobre la cual dibujen y escriban con lápices claros y contrastantes; construcción por medio de collage, intervención de imágenes, técnicas de impresión y grabado o herramientas digitales de edición de imágenes).
 - Evalúan formativamente sus ideas, con apoyo del o la docente, acordando con el grupo un diseño final.
 - Realizan infografía usando los medios seleccionados, la idea, los bocetos, las fotografías y las conclusiones.

Presentan sus infografías al curso y responden preguntas del o la docente y sus pares, acerca de las conclusiones elaboradas y la manera en que las presentan.

® **Historia, Geografía y Ciencias Sociales**

Observaciones a la o el docente

Esta actividad tiene muchas posibilidades de vinculación con Historia, Geografía y Ciencias Sociales, por ejemplo, en lo referido a la investigación sobre los contextos sociales y geográficos. Por tal razón, se sugiere que –en lo posible– la actividad sea desarrollada en consulta o articulación con los profesores y las profesoras de dicha asignatura, con el propósito de enriquecer los procesos de aprendizajes respectivos.

Durante el desarrollo de esta actividad, es importante que el profesor o la profesora genere espacios para la expresión de la autonomía de los y las estudiantes, pues son ellos y ellas quienes, por ejemplo, determinarán el foco de su proyecto y la selección de materiales, procedimientos y herramientas que les parezcan más pertinentes para realizarlo.

Docentes y estudiantes pueden buscar información e imágenes en los sitios siguientes:

Arquitectura

Concepto de arquitectura

- › www.profesorenlinea.cl/artes/arquiteturadefinicion
- › www.dle.rae.es/?id=3dyUvi4
- › www.definicionabc.com/general/arquitectura.php
- › www.portaldearte.cl/educacion/media/3ro/arquitectura.htm
- › www.portaldearte.cl/educacion/basica/8vo/medios.htm

Concepto de arquitectura patrimonial

Libro *Reconstrucción patrimonial* (pdf):

- › www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2013/09/libro-reconstruccion-patrimonial.pdf

La arquitectura sin arquitectos, algunas reflexiones sobre arquitectura vernácula (pdf):

- › www.mingaonline.uach.cl

Patrimonio arquitectónico urbano, preservación y rescate: Bases conceptuales e instrumentos de salvaguarda:

- › www.dibam.cl/dinamicas/DocAdjunto_34.pdf
- › www.portaldearte.cl/educacion/media/3ro/arquitectura.htm
- › www.emb.cl/construccion/articulo.mvc?xid=2056&edi=97&xit=jose-luis-perez-la-arquitectura-patrimonial-es-una-senal-de-identidad
- › www.arqhys.com/construccion/patrimonio-arquitectonico.html
- › www.ehu.eus/gpac/documentos/1118164264Patrimonio.pdf

Arquitectura precolombina

Arquitectura azteca:

- › historiaybiografias.com/tenochtitlan/
- › www.educarchile.cl/.../65677_ARQUITECTURA%20AZTECA%20Y%20MAYA.ppt
- › www.arkiplus.com/las-piramides-en-la-arquitectura-azteca
- › www.precolombino.cl/wp/.../mesoamerica-y-la-cultura-azteca.ppt
- › www.ecured.cu/Arquitectura_azteca
- › www.editorial.cda.ulpgc.es/instalacion/7_OPTATIVAS/IHA/IHA0_introduccion/IHA03_influencia/IHA031_primeros.htm

Arquitectura maya:

- › www.almendron.com/artehistoria/arte/arquitectura/los-mayas-palacios-y-piramides/
- › www.culturasmexicanas.com/2014/08/cultura-maya.html
- › <http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?id=205485>

Arquitectura mapuche:

- › <http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-333115/arquitectura-vernacula-la-ruca-araucana-en-el-sur-de-chile>

Pucarás, cementerios, kuel y ramadas: Íconos de la arquitectura mapuche:

- › <https://freeglobalpress.wordpress.com>

Arquitectura inca:

- › www.unc.edu/~hdefays/courses/span330/arte/incas.html
- › www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?ID=205542
- › www.precolombino.cl/.../LOS%20ANDES%20CENTRALES%20Y%20LA%20CULTURA..

Arquitectura quechua:

- › <https://revistas.ucm.es/index.php/REAA/article/viewFile/40116/38553>

Cuadro comparativo aztecas, mayas, incas:

- › http://historiaybiografias.com/cuadro_culturas/

4. Arquitectura patrimonial del mundo (8 horas de clases)

Las y los estudiantes observan imágenes de obras clave de la arquitectura mundial del pasado (ver listado en Observaciones a la y el docente) y responden a preguntas destinadas a recuperar sus conocimientos y concepciones previas respecto de ese tipo de arquitectura, tales como:

- › ¿Qué sensaciones, emociones e ideas les genera la observación de este tipo de edificaciones?
- › ¿Qué representarán?
- › ¿Quién sabe dónde se ubican y cuándo se construyeron estos edificios?

- › ¿Son todos iguales?
- › ¿Quién o quienes los habrán construido?
- › ¿Qué funciones cumplían estos edificios?
- › ¿Pueden establecerse relaciones entre arquitectura, cultura y contexto geográfico?, ¿cuáles?

El o la docente registra las respuestas de alumnos y alumnas en el pizarrón, utilizando un papelógrafo o apoyándose en medios digitales. A continuación, presenta nuevamente las imágenes de las obras y proporciona información a los y las estudiantes, acerca de épocas, países, culturas, funciones y otros aspectos relevantes, explicando por qué son consideradas obras claves de la arquitectura.

Luego, propone un desafío creativo que consiste en crear un cómic o cuento, ilustrándolo con diferentes técnicas, a partir de una historia creada por ellos y ellas, en el que narran un viaje al pasado y donde la historia transcurre en uno de estos edificios. Para esto, en parejas o grupos pequeños:

- › Eligen, de acuerdo a sus intereses, una de la obras que han observado, teniendo presente que será el escenario donde se desarrollará la historia.
- › Escriben la historia para el cómic o cuento ilustrado considerando personajes, acontecimientos, espacios interiores y exteriores del edificio seleccionado donde sucede la acción.
- › Realizan una investigación breve acerca del contexto cultural, geografía, función del edificio, época y aspectos significativos para la creación de su historia, recurriendo a diferentes fuentes (por ejemplo: textos de estudio, libros de arte, revistas especializadas y páginas webs, entre otras).
- › A partir de los resultados de sus investigaciones, responden a preguntas como las siguientes:
 - ¿Cuáles son las formas y materialidades presentes en la obra arquitectónica investigada?
 - ¿Por qué razones se habrán usado estas formas y materialidades en el edificio investigado?
 - ¿Cómo se relacionan las formas, materialidades y otros elementos del lenguaje visual con la función del edificio?
 - ¿Cómo se relacionan las formas, materialidades y otros elementos del lenguaje visual con los aspectos geográficos de su contexto?
 - ¿Cómo se relacionan las formas, materialidades y otros elementos del lenguaje visual con los aspectos culturales de su contexto?
 - ¿Qué aspectos de la información obtenida por medio de la investigación puede ser útil para la elaboración de nuestro proyecto?

- › Registran en sus bitácoras los resultados de la investigación, por medio de imágenes y textos.
- › Por medio de un guion, desarrollan ideas para su historia, considerando personajes, acontecimientos, espacios interiores y exteriores del edificio seleccionado donde sucede la acción.
- › Con apoyo del o la docente, evalúan el guion de su cómic o cuento ilustrado y realizan las adecuaciones necesarias.
- › Eligen procedimientos y materialidades para elaborar gráficamente su historia, pudiendo escoger entre diferentes formas de ilustración (manual o digital) y distintos tipos de cómic.
- › Elaboran sus cómics o cuentos ilustrados con las ideas, textos, procedimientos y materiales seleccionados.

Al terminar sus proyectos, describen la edificación utilizada como principal escenario de su historia, señalando sus funciones, época, contexto cultural y geográfico, y explican cómo esto influye en los aspectos estéticos de su proyecto de ilustración, como por ejemplo, la vestimenta de los personajes. Luego, responden frente a los proyectos de sus pares, manifestando sus apreciaciones, indicando fortalezas y elementos por mejorar en relación con el propósito expresivo, originalidad del cómic o cuento, las ilustraciones, utilización de materiales y lenguaje visual.

® **Historia, Geografía y Ciencias Sociales**

® **Lengua y Literatura**

Observaciones a la o el docente

Algunas de las obras claves de la arquitectura mundial son las siguientes: Stonehenge en Inglaterra; Pirámides en Egipto; Partenón en Grecia; Coliseo Romano en Italia; Templo budista de Wat Arun en Tailandia; Mezquita Azul (Santa Sofía) en Estambul; Cúpula de la Roca en Jerusalén; Palacio del Taj Mahal en India; Ciudad Prohibida en Pekín; Palacio Imperial en Tokio; Ciudad Fortificada en Carcassonne; Palacio de Avignon y Catedral de Notre Dame de Paris en Francia; Palacio de la Alhambra en España; Palacio del Sultán en Tánger, Palacio de la Signoria en Florencia; Edificios del Parlamento Inglés, Palacio Hampton Court en Inglaterra; Palacio de Invierno y Kremlin en Rusia, entre otras.

Esta actividad presenta posibilidades de vinculación con otras asignaturas, especialmente con Historia, Geografía y Ciencias Sociales, y Lengua y Literatura. Por tal razón, se sugiere que –en lo posible– la actividad sea desarrollada en consulta o articulación con los profesores y las profesoras de dichas asignaturas, con el propósito de enriquecer los procesos de aprendizaje respectivos.

Las actividades que involucran representación por medio de croquis o dibujos pueden realizarse también utilizando programas de dibujo digital, según las posibilidades con las que cuente el establecimiento y el contexto del curso.

Durante el desarrollo de esta actividad, es importante que el profesor o la profesora genere espacios para la expresión de la autonomía de los y las estudiantes, pues son ellos y ellas quienes elegirán la edificación, la época, los personajes, la historia, y seleccionarán los materiales, procedimientos y herramientas que les parezcan más pertinentes para realizar su proyecto.

Para desarrollar esta actividad, docentes y estudiantes pueden buscar información e imágenes en los siguientes sitios.

Arquitectura

Historia de la arquitectura

- › www.almendron.com (incluye definiciones de elementos claves)
- › www.arteguias.com

Arquitectura patrimonial:

- › https://es.wikipedia.org/wiki/Categor%C3%ADa:Arquitectura_por_pa%C3%ADs
- › www.arquitectura-antigua.es
- › www.historiayarte.net
- › <http://patrimoniosdelahumanidad.com>
- › <https://es.wikipedia.org/wiki/Carcasona>

Mezquita Azul y Santa Sofia:

- › www.estambul.es
- › www.wikipedia.org/wiki/Mezquita_Azul
- › [www es.wikipedia.org/wiki/Santa_Sof%C3%ADa](http://www.es.wikipedia.org/wiki/Santa_Sof%C3%ADa)

Arquitectura Oriental:

- › https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura_japonesa
- › https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura_china
- › https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura_coreana
- › https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura_de_las_iglesias_ortodoxas_orientales
- › https://es.wikipedia.org/wiki/Categor%C3%ADa:Arquitectura_de_Jap%C3%B3n_por_siglo

Arquitectura patrimonial de Grecia:

- › www.panoramagriego.gr
- › www.historiayarte.net

ARQUITECTURA CONTEMPORÁNEA
Objetivos de Aprendizaje e Indicadores de Evaluación sugeridos

OA 1

Crear proyectos visuales con diversos propósitos, basados en la apreciación y reflexión acerca de la **arquitectura**, los espacios y el diseño urbano, en diferentes medios y contextos.

OA 4

Realizar juicios críticos de manifestaciones visuales considerando las condiciones contextuales de su creador y utilizando criterios estéticos pertinentes.

OA 5

Realizar juicios críticos de trabajos y proyectos visuales personales y de sus pares, fundamentados en criterios referidos al contexto, la materialidad, el lenguaje visual y el propósito expresivo.

Las y los estudiantes que han alcanzado estos Objetivos de Aprendizaje:

- › Investigan acerca de manifestaciones arquitectónicas contemporáneas, de manera directa o usando diferentes fuentes.
- › Desarrollan ideas originales por diversos medios, para sus proyectos visuales referidos a arquitectura contemporánea.
- › Discriminan entre distintos materiales para realizar proyectos arquitectónicos en función de la sustentabilidad con el medioambiente.
- › Crean proyectos visuales usando como referentes manifestaciones arquitectónicas contemporáneas.
- › Describen sensaciones, sentimientos e ideas que les genera la observación de manifestaciones arquitectónicas contemporáneas.
- › Interpretan significados de manifestaciones arquitectónicas contemporáneas, a partir de sus características visuales y estéticas.
- › Relacionan elementos contextuales de arquitectura patrimonial y contemporánea con sus funciones y características estéticas.
- › Argumentan juicios críticos de manifestaciones arquitectónicas patrimoniales y contemporáneas, basados en criterios de contexto, materialidad, lenguaje visual y relación forma-función, entre otros.
- › Evalúan propuestas de ideas para proyectos visuales, considerando su creatividad, propósito expresivo o comunicativo y uso de lenguaje visual.
- › Argumentan juicios críticos acerca de proyectos visuales personales y de sus pares, usando criterios como relación entre contexto, materialidad, lenguaje visual y propósito expresivo, comunicativo o funcional.

OBSERVACIONES GENERALES A LA O EL DOCENTE

Esta unidad se organiza sobre la base de un grupo de Objetivos, (1, 4 y 5) para los cuales se presentan una serie de actividades que permiten su desarrollo y logro. Para implementarla, el o la docente deberá seleccionar al menos una actividad de cada grupo de Objetivos. Esta selección debe realizarse de acuerdo a las características y necesidades del curso y el establecimiento, procurando una contextualización que contribuya a lograr aprendizajes significativos.

También es importante que el o la docente busque una estrategia para rescatar experiencias, preconcepciones y conocimientos previos de los y las estudiantes, al iniciar una unidad o actividad.

En relación con la selección de imágenes utilizadas para ejemplificar, apreciar o exponer algún tema, es necesario que estas sean coherentes con la edad y el nivel de desarrollo emocional de las y los estudiantes, y respetuosas de sus diversas culturas de proveniencia y creencias. En este mismo sentido, es importante incluir artistas masculinos y femeninos.

Es importante que cada estudiante lleve una bitácora personal, que puede ser una croquera, carpeta, cuaderno, archivador o algún medio de registro digital. En esta bitácora se deben registrar las ideas para sus proyectos visuales e incluir fotografías de estos. También es importante incluir las reflexiones en torno a manifestaciones arquitectónicas y de sus proyectos personales. Asimismo, es necesario que los y las alumnas cuenten con un portafolio para guardar y organizar dichos proyectos visuales. Ambos elementos se constituyen en evidencias del proceso de aprendizaje.

Para un adecuado proceso de acompañamiento del aprendizaje es necesario que el o la docente presente y explique a los y las estudiantes, los procedimientos, Indicadores de Evaluación y criterios de evaluación correspondientes a la actividad que se desarrollará. Asimismo, se recomienda realizar las retroalimentaciones o evaluaciones formativas, aplicando los mismos IE y criterios.

Es fundamental promover un clima de escucha y respeto en el aula, dado que la actividad requiere de momentos en que los y las estudiantes comenten, aprecien y enjuicien críticamente manifestaciones arquitectónicas y proyectos personales y de sus pares.

1. Arquitectura sustentable (8 horas de clases)

Los y las estudiantes dialogan acerca de sus conocimientos previos sobre sustentabilidad, energías limpias, reciclaje y arquitectura sustentable, basados en preguntas como las siguientes:

- › ¿Qué entienden por sustentabilidad?
- › ¿Este concepto solo se remite a lo medioambiental o es más amplio?
- › ¿Qué se entiende por energías limpias, renovables y alternativas?
- › ¿Cómo podemos fomentar el uso de estas?
- › ¿Cómo podemos relacionar lo que acaban de indicar con la arquitectura?
- › ¿Conocen alguna construcción sustentable?, ¿qué características la hacen sustentables?

Luego en grupos pequeños recorren el establecimiento y sus alrededores identificando conductas que fomentan la sustentabilidad medioambiental y aquellas que no, y las anotan en sus bitácoras. (Ejemplos de conductas sustentables con el medioambiente: áreas verdes bien cuidadas, basureros destinados al reciclaje, llaves de agua cerradas, reutilización de envases plásticos o de otros materiales con diferentes propósitos y uso de algún tipo de energía limpia, etc.)

A continuación realizan una puesta en común de lo observado y observan imágenes de la casa autosustentable Nave Tierra y la Escuela de Música y las Artes de Rapa Nui, de Michael Reynolds, y con la guía de la o el docente, dialogan acerca de cómo recicla materiales, utiliza energías limpias, considera el aprovechamiento de la luz solar, y el contexto en que se emplaza la vivienda, entre otros aspectos.

Luego, observan imágenes o videos de otras edificaciones sustentables, como La Casa de la Basura Electrónica, de Marek Tomasik, y las comparan utilizando criterios como uso de materiales reciclables y sustentables con el medioambiente, aprovechamiento de luz solar y energías, formas, colores, texturas, tamaños y espacio, entre otros aspectos.

Crean un proyecto para una vivienda sustentable u otro espacio de su interés, que responda a estas características, para ubicarlo en su entorno. Para esto, plantean ideas para su proyecto mediante croquis, planos y textos, considerando elementos como los siguientes:

- › Lugar donde se construirá.
- › Utilización de materiales reciclables y sustentables.
- › Uso de energías limpias.
- › Diseño para el aprovechamiento de la luz solar y otras energías.
- › Personas que la habitarán.

- › Cantidad de habitaciones y sus funciones (por ejemplo: lugares para dormir, comer, cocinar, guardar y estar, entre otras).
- › Medidas de cada una de las habitaciones.
- › Ubicación de puertas y ventanas, considerando accesos, recorridos y la entrada de la luz.

Evalúan sus ideas y las modifican, si es necesario.

Construyen una representación tridimensional de su proyecto arquitectónico sustentable, utilizando materiales reciclables.

Exponen sus proyectos y formulan juicios críticos acerca de sus proyectos de arquitectura sustentable y los de sus pares, indicando fortalezas y elementos por mejorar en relación con función del espacio, contexto geográfico, formas, colores, texturas y uso de elementos sustentables.

® Ciencias Naturales

Observaciones a la o el docente

Esta actividad tiene muchas posibilidades de vinculación con la asignatura de Ciencias Naturales, ya que se maneja el concepto de sustentabilidad medioambiental. Por tal razón, se sugiere que –en lo posible– la actividad sea desarrollada en consulta o articulación con los profesores y las profesoras de dicha asignatura, con el propósito de enriquecer los procesos de aprendizajes respectivos.

Para desarrollar el proyecto arquitectónico sustentable, es importante que el profesor o la profesora promueva la autonomía de los y las estudiantes en la clase, pues son ellos y ellas quienes, por ejemplo, determinarán el lugar geográfico y las personas que habitarán la vivienda, los espacios y sus funciones, tamaño, colores, formas, materialidades, tipos de energía y elementos reciclables.

Para seleccionar información e imágenes que puedan ser utilizadas en esta actividad, se sugiere visitar los siguientes sitios.

Elementos conceptuales arquitectura sustentable

- › www.arkiplus.com/que-es-la-arquitectura-sustentable
- › www.ecoportal.net/Temas-Especiales/Habitat-Urbano/Arquitectura_sustentable_no_solo_una_pancarta_verde
- › www.ampliable.cl/arquitectura-sustentable/www.arkigrafico.com/
- › www.estudiomartino.com/subsitios/publicaciones/que_es_y_como_aplicar_la_arquitectura_sustentable.php

Educación ambiental:

- › www.mma.gob.cl

Arquitectura sustentable

› www.plataformaarquitectura.cl/cl/category/sustentabilidad

Ejemplos de arquitectura sustentable:

› www.sinembargo.mx/17-02-2013/525439

Mario Cucinella Architects: Centro de Tecnologías Sustentables en Ningbo, China:

› www.plataformaarquitectura.cl/cl/category/sustentabilidad

Gernot Minke:

› www.gernotminke.de/galerie/galerie.html

› www.hogarismo.es/2012/03/23/arquitectura-ecologica-y-sostenible-gernot-minke/#

Mcdonough partners: NASA Sustainability Base, Hero MotoCorp Garden Factory and Global Parts Center y Meadow Farm House:

› www.mcdonoughpartners.com/projects/nasa-sustainability-base

Renzo Piano: Academy of Science de California:

› www.archdaily.com/6810/california-academy-of-sciences-renzo-piano

› www.plataformaarquitectura.cl/cl/755419/academy-of-science-de-california-por-renzo-piano

Michael Reynolds: 'Nave Tierra': La casa autosustentable:

› www.veoverde.com/2014/12/rapa-nui-inaugura-primera-escuela-de-musica-100-sostenible/

› www.lanacion.cl/noticias/galerias/regiones/mahani-teave-cumple-el-sueno-de-una-escuela-de-musica-en-isla-de-pascua/2015-02-05/150542.html

› www.plataformaarquitectura.cl/cl/tag/michael-reynolds

› www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-332732/nave-tierra-la-casa-autosustentable-de-michael-reynolds-en-argentina

› www.veoverde.com/2016/01/conoce-de-cerca-la-comunidad-de-casas-ecologicas-earthship/

› www.earthship.com/Designs/earthship-village-ecologies <http://earthship.com/packaged-model>

› www.earthship.com/custom-designs

Ole Scheeren:

› www.ted.us1.list-manage.com

Marek Tomasik: La Casa de la Basura Electrónica:

› www.instalacja.oksir.eu/

Ken Yeang: Spire Edge Manesar:

› www.hamzahyeang.com/2013/09/spire-edge-mansar-2-green-sustainable-design/

Friedensreich Hundertwasser:

› www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-315492/los-edificios-de-hundertwasser-manifiestos-construidos-de-una-arquitectura-para-el-ser-humano

› www.wikipedia.org/wiki/Friedensreich_Hundertwasser#/media/

2. Arquitectura y vivienda social (8 horas de clases)

Los y las estudiantes dialogan acerca de viviendas sociales que conocen, con la guía de la o el docente, mediante preguntas como las siguientes:

- › ¿Saben lo que es una vivienda social?
- › ¿Conocen alguna vivienda social directamente?, ¿viven o han vivido en ella?
- › ¿Qué características tienen estas, en cuanto a tamaño, cantidad de habitaciones, uso del espacio y de la luz, formas y colores?
- › ¿En qué se diferencian las viviendas sociales de las otras viviendas?
- › ¿Estas pueden ser ampliadas?, ¿cómo?
- › ¿Cómo es el contexto de vivienda?

Luego, si es posible, observan de manera directa viviendas sociales y las registran por medio de fotografías, si esto no es posible observan imágenes o videos de viviendas sociales. Posteriormente comparan las viviendas usando criterios de contexto, materialidad, tamaño y uso de los espacios, formas, colores, texturas, luz y posibilidades de ampliación.

Desarrollan una comparación y un juicio crítico acerca de las viviendas sociales en Chile, con la guía de la o el docente. Para esto:

- › En grupos pequeños, analizan dos viviendas sociales ubicadas en diferentes lugares del país y las comparan, utilizando criterios como los siguientes: contexto, materialidad, tamaño y uso de los espacios, formas, colores, texturas, luz y posibilidades de ampliación.
- › Seleccionan y argumentan la elección de aquella que les parece más adecuada desde el punto de vista estético y para habitar. Para esto, el o la docente puede ayudar con preguntas como las siguientes:
 - ¿Qué sensaciones e ideas les produce observar la vivienda?
 - ¿Qué hace que una vivienda sea estéticamente atractiva? (por ejemplo: formas, colores texturas, composición y originalidad, entre otros aspectos).
 - ¿Los materiales utilizados son los adecuados para el clima y el tipo de vida de sus ocupantes?
 - ¿Cómo se complementan los materiales entre sí y con el contexto en que se ubica la construcción?
 - ¿Cómo está trabajada la luz en la construcción? (es luminosa, es oscura y la luz produce determinadas sensaciones, entre otras posibilidades).
 - ¿Cómo es el tamaño y la distribución de los espacios?

Crean un proyecto arquitectónico para una vivienda social. Para esto:

- › Dialogan acerca de las necesidades básicas de una familia en relación con el hecho de habitar, y determinan el lugar y las personas que habitarán la vivienda, la cantidad de espacios, sus funciones y medidas; por último, indican la ubicación de puertas y ventanas considerando accesos, recorridos y la entrada de la luz (por ejemplo: lugares para dormir, comer, cocinar, de aseo, guardar y estar).
- › Desarrollan ideas para su proyecto, por medio de planos, utilizando elementos de simbología arquitectónica para representar puertas, ventanas, muebles y artefactos.
- › Seleccionan uno de los croquis y representan su plano a escala real, en el patio del establecimiento, usando lanas, huincha embaladora, *masking* tape o tiza.
- › Invitan a estudiantes de otros cursos y otras personas de la comunidad escolar a observar, recorrer y opinar acerca de sus planos.
- › Realizan un registro de la experiencia en sus bitácoras y por medio de fotografías.
- › Con la guía de la o el docente, y las opiniones emitidas por la comunidad escolar, modifican su plano.
- › Luego, realizan las elevaciones o dibujan en perspectiva la parte exterior de la vivienda.

Para reflexionar y responder frente a sus proyectos de viviendas sociales, preparan una presentación, donde indican el contexto geográfico, la función y el tamaño de los espacios, formas, colores, texturas y materialidades de su propuesta. Argumentan juicios críticos acerca de sus proyectos arquitectónicos y los de sus pares, analizando la relación entre contexto, forma y función.

® **Historia, Geografía y Ciencias Sociales**

Observaciones a la o el docente

Esta actividad tiene muchas posibilidades de vinculación con la signatura de Historia, Geografía y Ciencias Sociales, en la medida que el proyecto se relaciona con la realidad social del país. Por tal razón, se sugiere que –en lo posible– la actividad sea desarrollada en consulta o articulación con los profesores y las profesoras de dicha asignatura, con el propósito de enriquecer los procesos de aprendizaje respectivos.

Para desarrollar el proyecto arquitectónico de una vivienda social, es importante que el profesor o la profesora promueva la autonomía de los y las estudiantes en la clase, pues son ellos y ellas quienes, por ejemplo, determinarán el lugar geográfico y las personas que habitarán la vivienda, los espacios, sus funciones, colores, formas y materialidades.

Es importante que el o la docente determine, previo a la actividad, los espacios que serán utilizados por las y los estudiantes para realizar el plano a escala real, y que converse con otros miembros de la comunidad acerca de la actividad, para que estas personas opinen sobre los proyectos de los y las estudiantes. También se les debe proporcionar, a los alumnos y las alumnas, una guía con los símbolos básicos del lenguaje arquitectónico, para realizar sus planos.

Para realizar el plano a escala, es importante pedir apoyo al profesor o la profesora de Matemática, para saber si las y los estudiantes han visto “proporciones”.

Para seleccionar información e imágenes que puedan ser utilizadas en esta actividad, se sugiere visitar los siguientes sitios.

Viviendas sociales: fotografías, proyectos, planos y elevaciones

› www.plataformaarquitectura.cl/cl/tag/vivienda-social

Enrique Browne: Viviendas económicas en Valparaíso:

› <http://ebrowne.cl/valparaiso-planos.html>

José Contreras Agud :

› www.plataformaarquitectura.cl/cl/770155/repensando-la-tradicional-mediaguanoa-18-plus-6-vivienda-de-emergencia-autoprogresiva

Elemental Chile: Viviendas sociales: Constitución (Villa Verde), Quinta-Monroy, Lo Barnechea, Entre Ríos, Rancagua, lo Espejo, Temuco, Tocopilla, Pudahuel, Valparaíso, Renca, Copiapó, Chiguayante, Valdivia, Antofagasta, La Pintana, Monterrey, Workers House Units y Paraísopolis:

› www.elementalchile.cl/proyectos/

Mario Pérez de Arce: Quebrada Salar del Carmen – Antofagasta:

› <http://mpaarquitectos.cl/wb/pages/proyectos/edificios-casas-y-conjuntos-de-viviendas/salar-del-carmen.php>

Techo, Un Techo para Chile:

› www.techo.org/paises/chile/adh/proyectos/

Ivan Theoduloz:

› www.plataformaarquitectura.cl/cl/760857/neo-cite-vivienda-social-en-el-centro-de-santiago-por-una-ciudad-inclusiva-y-equitativa

Undurraga Deves, oficina de arquitectos: Vivienda mapuche:

› www.undurragadeves.cl/?p=1093

3. Arquitectura pública contemporánea (10 horas de clases)

El docente junto a los y las estudiantes visita un lugar público en que se encuentren edificaciones contemporáneas y realizan un registro de éstas por medio de fotografías o videos. Luego, en grupos pequeños y con la guía de la o el docente dialogan acerca de sus preferencias personales frente a los edificios registrados y fundamentan sus apreciaciones escribiendo un texto en sus bitácoras, basados en criterios como sensaciones e ideas que generan, uso de materialidades, elementos de lenguaje visual y funcionalidad, entre otros. A continuación, observan imágenes o videos de edificios públicos contemporáneos en diferentes partes del mundo, seleccionan uno y describen algunos de sus elementos, como formas, colores, texturas, materialidades, tamaños, proporciones, luz, espacio y funciones.

Seleccionan una de las obras observadas e investigan acerca esta, su contexto y su arquitecto o arquitecta, en diferentes fuentes, como diversos textos o la Web, y realizan un juicio crítico respondiendo en sus bitácoras las siguientes preguntas:

- › ¿Qué sensaciones se producen al observar la obra desde el exterior y desde el interior?
- › ¿Qué hace que la construcción sea estéticamente atractiva? (por ejemplo: materialidades, formas, colores, texturas, composición y originalidad, entre otros aspectos).
- › ¿Cuáles son los elementos más atractivos de la construcción?, ¿por qué?
- › ¿Cómo está trabajada la luz en el edificio? (por ejemplo: es luminoso, oscuro, la luz produce determinadas sensaciones, entre otras posibilidades).
- › ¿Cómo son los espacios? (por ejemplo: amplios, reducidos, producen determinadas sensaciones, entre otros).
- › ¿La construcción es adecuada para la función asignada?, ¿por qué?
- › ¿Qué relaciones se pueden establecer entre algunos aspectos del contexto y la obra?

Luego, el o la docente les presenta el desafío de crear un espacio arquitectónico público, usando como referente la obra investigada. Para esto:

- › Eligen un tipo de edificio público que les parezca interesante de diseñar y desarrollan ideas por medio de bocetos o croquis, apoyados en textos e indicando lo siguiente: función del espacio, tamaño, formas, colores, texturas, materialidades y relaciones con la obra de referencia (ver tipos de edificios en observaciones al docente).
- › Exponen sus ideas y dialogan acerca de las fortalezas y elementos por mejorar en cuanto a función del espacio, tamaño, formas, colores, texturas, materialidades, contexto y relaciones con la obra de referencia. Seleccionan materialidades, herramientas y procedimientos sustentables con el medioambiente, para presentar su proyecto arquitectónico.
- › Construyen la representación tridimensional de su proyecto considerando sus ideas, materialidades, herramientas y procedimientos.

Exponen sus proyectos de espacios arquitectónicos y los comentan en relación con las sensaciones e ideas que estos generan, y los analizan aplicando criterios estéticos referidos a relaciones entre función, materialidades y uso del lenguaje visual.

Observaciones a la o el docente

Se sugiere elegir imágenes de diferentes tipos de construcciones para presentar a las alumnas y los alumnos, tales como:

- › Infraestructura: aeropuertos, estaciones de trenes, terminales de buses, paraderos, puentes y torres de comunicación, plazas, parques y monumentos urbanos.
- › Equipamiento para la cultura: museos, galerías de arte, centros culturales y fundaciones, escuelas y universidades, bibliotecas y centros religiosos.
- › Entretenimiento: auditorios, teatros y cines instalaciones deportivas, centros comerciales, tiendas y restaurantes.
- › Edificios públicos corporativos y de negocios: organismos públicos, servicios públicos, oficinas, bancos, sedes empresariales, centros comerciales, centros de convenciones, fábricas y rascacielos.

Para desarrollar el proyecto arquitectónico, es importante que el profesor o la profesora promueva la autonomía de los y las estudiantes en la clase, pues son ellos y ellas quienes, por ejemplo, determinarán el tamaño, función, colores, formas, y la manera de representar dicho espacio.

Para seleccionar información e imágenes que puedan ser utilizadas en esta actividad, se sugiere visitar los siguientes sitios.

Arquitectura contemporánea del mundo

Paul Andreu:

- › www.paul-andreu.com/pages/projets_recents_gb_01.html

Gae Aulenti:

- › www.epdlp.com/arquitecto.php?id=5779

Ben van Berkel (UNStudio oficina de arquitectos):

- › www.unstudio.com/projects/typology/page/all

Shigeru Ban:

- › www.shigerubanarchitects.com/&prev=search

Odile Decq:

- › <https://es.wikiarquitectura.com/index.php/>
- › www.odiledecq.com/EN-4-projectsMACRO

Norman Foster: Centro Tecnológico Mc Laren, Lycée Albert Camus, Universidad de California, Imperial College Edificio Sir Alexander Fleming, Tower Place:

- › www.fosterandpartners.com/es/projects/

Jeanne Gang:

› <http://studiogang.com/projects/architecture>

Frank Owen Ghery:

› www.epdlp.com/arquitecto.php?id=49

› www.arqhys.com/frank-gehry-y-su-inclinacion-por-la-arquitectura-clasica.html

Walter Gropius:

› https://es.wikiarquitectura.com/index.php/Categor%C3%ADa:Gropius,_Walter

› www.epdlp.com/arquitecto.php?id=53

Zaha Hadid: Guangzhou Opera House, Evelyn Grace Academy, 1000 Museum, CMA CGM Headquarters, Vitra Fire Station, Nord park Railway Stations y Al Warkrah Stadium:

› www.zaha-hadid.com/architecture/

Marc Kushner: Por qué los edificios del futuro serán diseñados por... usted:

› <http://ted.us1.list-manage1.com>

Herzog & De Meuron:

› www.herzogdemeuron.com/index/projects/slideshow.html

Toyo Ito:

› www.toyo-ito.co.jp/WWW/Project_Chronology/p_c_en.html

Phillip Johnson:

› https://es.wikiarquitectura.com/index.php/Categor%C3%ADa:Johnson,_Philip

› www.epdlp.com/arquitecto.php?id=77

Le Corbusier:

› www.epdlp.com/arquitecto.php?id=93

› https://es.wikiarquitectura.com/index.php/Categor%C3%ADa:Le_Corbusier

Frank Lloyd Wright:

› www.epdlp.com/arquitecto.php?id=177

› https://es.wikiarquitectura.com/index.php/Categor%C3%ADa:Wright,_Frank_Lloyd

Oscar Niemeyer:

› www.niemeyer.org.br/preobra

Jean Nouvel: Château La Coste Winery France, Serpentine Gallery - The Red Sun Pavilion United Kingdom, High-Rise Office Building Qatar, Archipel Theater France, Police Headquarters of Charleroi:

› www.jeannouvel.com/en/desktop/

Richard Meier:

› www.richardmeier.com/?page_id=480

Ludwig Mies van der Rohe:

- › www.epdlp.com/arquitecto.php?id=111
- › www.miesbcn.com/es/el-pabellon/imagenes/

Farshid Moussavi:

- › www.farshidmoussavi.com

Marianne Mckena:

- › www.kpmb.com/index.asp?navid=30&fid1=&fid2=138&fid3=&minyearx=&maxyearx=#architects

Renzo Piano: Centro Georges Pompidou, Centro Paul Klee, Auditorium del Parco, Aeropuerto de Kansai, Maison Hermés:

- › www.fondazionerenzopiano.org/project/

Carme Pinós:

- › www.cpinos.com/index.php?op=1

Kazuyo Sejima:

- › www.epdlp.com/arquitecto.php?id=5784
- › www.arqa.com/autores/kazuyo-sejima-associates

Álvaro Siza o Álvaro Joaquim de Melo Siza Vieira:

- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/623022/52-obras-de-alvaro-siza-en-el-dia-de-su-cumpleanos

4. Creando un nuevo espacio para las artes (10 horas de clases)

Los y las estudiantes dialogan acerca de arquitectura contemporánea, explicando lo que entienden por ella. Luego observan imágenes o videos de construcciones representativas de la arquitectura contemporánea chilena (siglos XX y XXI), describiendo sus formas, colores, texturas, materialidades, funciones y contextos (por ejemplo: Edificio de la Cepal, de Emilio Duhart; Pabellón de Sevilla 1992, de Germán del Sol; Juzgados de Temuco, de Mario Pérez de Arce; Edificio Consorcio, de Enrique Browne; Anfiteatro de la Quinta Vergara, de Borja Huidobro; Edificio Gasco, de Izquierdo y Lehman; Museo de Iloca, de Matías Klotz; Remodelación Campus lo Contador UC, de Cecilia Puga; Centro de innovación UC, de Alejandro Aravena; y Elemental, Viña Vik, de Smijlan Radic, entre otros).

Realizan una salida a terreno para observar construcciones contemporáneas de su entorno y registrarlas por medio de fotografías o croquis. A continuación, exponen sus croquis y fotografías ante su grupo de pares y seleccionan una de las edificaciones para realizar un análisis estético de esta. Para ello:

- › Explican, por medio de un texto, las sensaciones e ideas que se les generaron al observar directamente la obra, apoyándose en preguntas como las siguientes:
 - ¿Cuándo habrán sido construidos?
 - ¿Dónde se ubican?
 - ¿Cómo es su contexto?
 - ¿Qué sensación o idea produce este edificio? (por ejemplo: acogida, grandeza, misterio y seriedad, entre otras).
 - ¿Qué elementos visuales podrían estar provocando esas sensaciones o ideas? (por ejemplo: formas, colores, texturas, materialidades, tamaño, entre otros).
 - ¿Cuál será el propósito expresivo de su arquitecto o arquitecta?
 - ¿Qué tipo de actividades se realizan en su interior?
 - ¿Se puede inferir el tipo de actividades que se realizan en el edificio al observar sus cualidades estéticas? (formas, colores, texturas, materialidades, composición, entre otras).
- › Describen las construcciones en relación con sus formas, colores, texturas, materialidades, tamaños, uso de la luz y del espacio, funciones y contextos.
- › Realizan un juicio crítico basado en las descripciones realizadas y los elementos contextuales de la obra, ayudados por preguntas como las siguientes:
 - ¿Cuáles fueron las motivaciones para elegir la obra?
 - ¿Qué la hace estéticamente atractiva? (por ejemplo: sus formas, colores, texturas, materialidades, composición y originalidad, entre otras).
 - ¿Qué elementos hacen que la obra sea original?

Diseñan un proyecto creativo para un espacio arquitectónico destinado a la difusión de las artes, dentro de su establecimiento escolar o en su comunidad. Para esto:

- › En grupos pequeños, dialogan acerca de los espacios con los que cuenta el establecimiento o la comuna para la realización de exposiciones de artes visuales, presentaciones de música, danza, teatro u otras manifestaciones artísticas.
- › Desarrollan ideas para sus proyectos, por medio de textos y bocetos, indicando aspectos como función, propósito expresivo, tamaño, formas, colores, texturas y materialidades.
- › Evalúan las ideas indicando fortalezas y elementos por mejorar en relación con la función, propósito expresivo y elementos arquitectónicos, como uso del espacio, formas, colores, texturas y materialidades, entre otros.
- › Realizan una representación tridimensional de su proyecto arquitectónico utilizando materialidades y procedimientos de acuerdo a sus intereses.

Elaboran una presentación en la que incluyen fotografías de su representación tridimensional y textos, indicando la función del espacio, su tamaño, formas, colores, texturas y materialidades, y las relaciones que se establecen entre estos elementos y su propósito expresivo.

Realizan un juicio crítico de alguna de las presentaciones argumentando a partir de criterios de análisis estético, como por ejemplo:

- › Sensaciones que se busca producir a través de las formas, materiales, manejo de la luz, relaciones entre los espacios exteriores e interiores del proyecto.
- › Tipo de relación de las formas con el contexto de la obra (por ejemplo: contrastante, armoniosa, entre otras).
- › Complementariedad de los materiales entre sí y con el contexto de la construcción.
- › Cómo está trabajada la luz en el edificio (por ejemplo: es luminoso, es oscuro y la luz produce determinadas sensaciones, entre otros).
- › Manejo de los espacios (por ejemplo: amplios, reducidos, producen determinadas sensaciones, entre otros).
- › Contribución de las formas, materiales y otros elementos al propósito expresivo.
- › Adecuación de la construcción a la función de difusión del arte en el establecimiento o la comunidad.

Observaciones a la o el docente

Es importante que el o la docente prepare con anticipación la salida a terreno, seleccionando los lugares y edificios que las y los estudiantes visitarán. Si la localidad no cuenta con construcciones contemporáneas, la o el docente puede proyectar un video o realizar una presentación con imágenes impresas o digitales.

Usted puede elegir diferentes tipos de construcciones para visitar, tales como:

- › Infraestructura: aeropuerto, estaciones de trenes, terminales de buses, paraderos, puentes y torres de comunicación.
- › Equipamiento para la cultura, museos, galerías de arte, centros culturales y fundaciones, escuelas y universidades, bibliotecas y centros religiosos.
- › Entretenimiento: auditorios, teatros y cines instalaciones deportivas, centros comerciales, tiendas y restaurantes.
- › Edificios públicos corporativos y de negocios: organismos públicos, servicios públicos, oficinas, bancos, sedes empresariales, centros comerciales, centros de convenciones, fábricas y rascacielos.
- › Viviendas colectivas: urbanas, rurales, costeras.

Para desarrollar el proyecto arquitectónico de creación de un espacio para la difusión artística, es importante que la o el docente promueva y respete la autonomía de los y las estudiantes en la clase, pues son ellos y ellas quienes, por ejemplo, determinarán el espacio, tamaño, colores, formas, y la manera de representar dicho espacio.

Para seleccionar información e imágenes que puedan ser utilizadas en esta actividad, se sugiere visitar los siguientes sitios.

Arquitectura contemporánea, Chile

Alejandro Aravena:

- › www.elementalchile.cl/proyectos/
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/tag/alejandro-aravena

Jaime Bendersky:

- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-129975/clasicos-de-arquitectura-centro-comercial-los-cobres-de-vitacura-jaime-bendersky
- › www.jb-a.cl/historia/

Enrique Browne:

- › www.ebrowne.cl/arquitectura-menu-1.html

José Cruz Ovalle:

- › www.arqchile.cl/abstraccion.htm
- › www.hicarquitectura.com/2012/04/jose-cruz-ovalle-adolfo-ibanez-university-chile/
- › www.inark.cl/casas/quinchamali/casaquinchamali.htm
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-149305/arquitectura-del-campus-universidad-adolfo-ibanez-jose-cruz-ovalle-y-asociados

Germán Del Sol:

- › www.germandelsol.cl/pplesobras.htm

Emilio Duhart: Industrias Carozzi y Edificio de la Cepal Santiago Chile:

- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-55751/clasicos-de-arquitectura-edificio-de-cepal-emilio-duhart

Teodoro Fernández:

- › www.teodorofernandez.cl/#
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/office/teodoro-fernandez-arquitectos

Borja Huidobro:

- › www.atelier4architects.com/buildings/?catid=5
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/office/borja-huidobro
- › www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?id=185379

Sebastián Irrarrazaval:

- › www.sebastianirrazaval.cl/SEBASTIAN_IRARRAZAVAL_ARQUITECTOS.html
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/tag/sebastian-irrazaval

Izquierdo Lehmann Arquitectos (Luis Izquierdo W., Antonia Lehmann S.B, Raimundo Lira V., José Domingo Peñafiel E):

- › www.izquierdolehmann.com/obras/

Matías Klotz:

- › www.mathiasklotz.com
- › www.plataformaarquitectura.cl/

Mario Pérez de Arce:

- › [www.mpaarquitectos.cl/wb/Mauricio Pezo y Sofía von Ellrichshausen](http://www.mpaarquitectos.cl/wb/Mauricio%20Pezo%20y%20Sofia%20von%20Ellrichshausen)
- › www.pezo.cl/wp-content/uploads/2013/12/1206_PVE_PORTFOLIO.pdf
- › www.pezo.cl/?m=1&sm=3
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/tag/pezo-von-ellrichshausen

Cecilia Puga:

- › www.estudiopalma.cl/cecilia-puga

Smijlan Radic:

- › www.vik.cl/es/arquitectura.php
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/tag/smiljan-radic

Undurraga Deves oficina de Arquitectos:

- › www.undurragadeves.cl
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/office/undurraga-deves-arquitectos

5. Proyecto para un centro comunitario (8 horas de clases)

Las y los estudiantes, apoyados por el o la docente observan de manera directa y registran por medio de fotografías, videos o croquis de centros culturales, juveniles o comunitarios. Basados en sus experiencias y registros describen en sus bitácoras su experiencia personal frente a la visita indicando que es lo que más les llamó la atención, la función, materiales, aspectos estéticos, luz y otros que deseen incluir.

Luego observan imágenes de arquitectura latinoamericana contemporánea y comentan las sensaciones e ideas que esta les genera y en grupos pequeños investigan acerca de obras de arquitectura latinoamericanas contemporáneas. Para esto:

- › Observan en internet, y otras fuentes, imágenes de diferentes tipos de construcciones, y describen sus percepciones frente a estas.
- › Seleccionan la obra que más les llama la atención e investigan acerca de su contexto, arquitecto, arquitecta u oficina de arquitectura que la realizó.
- › Describen la obra en relación con sus formas, colores, texturas, materialidades, proporciones, luz, espacio, recorridos y funciones.
- › Realizan un juicio crítico de la obra, basados en sus percepciones individuales, en la descripción realizada y en los elementos contextuales identificados en su investigación.

A continuación, considerando como referente su experiencia de la visita y el juicio crítico de la obra arquitectónica Crean un proyecto para un espacio arquitectónico de un centro comunitario para jóvenes, niñas, niños o ancianos y ancianas. Para esto:

- › En sus grupos de investigación, dialogan y determinan el tipo de centro que desean crear y la o las necesidades que este deberá satisfacer (por ejemplo: entretenimiento, educación, cultura y encuentro, entre otras).
- › De acuerdo a las o los destinatarios y la función, determinan los espacios con que deberá contar dicho centro (por ejemplo: auditorio para presentar conciertos, charlas y obras de teatro; salas para realizar clases, juegos de salón o arte; cafetería, baños, camarines y canchas de diferentes tipos, considerando equipamiento para personas con dificultades de movilidad, entre otros).
- › Desarrollan ideas basadas en sus imaginarios personales y sus referentes por medio de croquis o bocetos, apoyados con textos. En estos indican: espacios y sus funciones, tamaño de estos, formas, colores, texturas y materialidades.
- › Evalúan sus ideas con otros grupos indicando fortalezas y elementos por mejorar en cuanto a la propuesta.
- › Seleccionan un medio y materialidades para representar su proyecto arquitectónico (por ejemplo: planos, elevaciones, perspectivas o representaciones tridimensionales, entre otras).
- › Realizan la representación de su proyecto arquitectónico.

Reflexionan y responden frente a sus proyectos arquitectónicos por medio de presentaciones, indicando propósitos expresivos, elementos que tomaron del referente, relación del proyecto con el contexto, función de la obra y de los espacios, tamaños reales de estos, formas, colores, texturas y materialidades.

Observaciones a la o el docente

Para desarrollar el proyecto arquitectónico de creación de un centro juvenil, infantil, de ancianos o ancianas, es importante que la o el docente promueva la autonomía de los y las estudiantes en la clase, pues son ellos y ellas quienes, por ejemplo, determinarán los espacios, sus funciones, tamaños, colores, formas, y la manera de representarlo.

Si es difícil visitar de manera directa un centro cultural, juvenil o comunitario se pueden visitar los siguientes sitios:

Centros culturales juveniles y comunitarios, Chile y Latinoamérica

- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/tag/centro-cultural
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/category/centro-para-la-juventud

- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/search/projects/categories/centro-comunitario?ad_name=flyout&ad_medium=categories
- › www.tallerlucubo.com/category/programa/centro-comunitario/
- › <http://www.arq.com.mx/busqueda.html?cx=003083544799881415645%3Aywoxbvwzama&cof=FORID%3A10&ie=ISO-8859-1&q=centros+juveniles+y+culturales>
- › www.arqhys.com/arquitectura-comunitaria-centro-comunitario-juvenil.html
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-52707/centro-cultural-gabriela-mistral-cristian-fernandez-arquitectos-lateral-arquitectura-diseno

Para seleccionar información e imágenes acerca de arquitectura latinoamericana que pueda ser utilizada en esta actividad, se sugiere visitar los siguientes sitios:

Arquitectura contemporánea, Latinoamérica

Sandra Barclay, (Perú):

- › www.barclaycrousse.com/

Lina Bo Bardi, (Brasil):

- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-90181/clasicos-de-arquitectura-sesc-pompeia-lina-bo-bardi
- › https://es.wikiarquitectura.com/index.php/Museo_de_Arte_de_Sao_Paulo

Carolina Bueno (Triptyque), (Brasil):

- › www.triptyque.com/category/work/
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/office/triptyque

Lucio Costa, (Brasil):

- › www.epdlp.com /arquitecto.php?id=2744
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/tag/lucio-costa
- › www.casadeluciocosta.org

Eladio Dieste, (Uruguay):

- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-98249/clasicos-de-arquitectura-iglesia-del-cristo-obrero-eladio-dieste
- › www.epdlp.com/

María Teresa Egozcue, (Argentina):

- › www.modernabuenosaires.org/arquitectos/maria-teresa-egozcue
- › www.evpp-arq.com.ar/categoria.php?id=7

Equipo Mazzanti, (Colombia):

- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/search/projects/categories/centro-comunitario?ad_name=flyout&ad_medium=categories

Paulo Mendes da Rocha, (Brasil):

- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-126819/cais-das-artes-paulo-mendes-da-rocha-metro

- › www.archdaily.com/tag/paulo-mendes-da-rocha/
- › <http://catalogo.artium.org/dossieres/exposiciones/premios-pritzker-viaje-por-la-arquitectura-contemporanea/biografia-y-obra-19>

Oscar Niemeyer, (Brasil):

- › www.niemeyer.org.br/mosaico-assimetrico
- › www.epdlp.com/arquitecto.php?id=120

Carlos Ott, (Uruguay):

- › www.carlosott.com/
- › www.epdlp.com/

Rogelio Salmons, (Colombia):

- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/tag/rogelio-salmons
- › www.arquitrave.com/
- › www.obra.fundacionrogeliosalmons.org/

Pedro Ramirez Vásquez, (México):

- › www.epdlp.com/arquitecto.php?id=2492
- › www.arquine.com/pedro-ramirez-vazquez-1919-2013/

Efraín Recinos, (Guatemala):

- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/tag/gam
- › <http://wikiguate.com.gt/centro-cultural-miguel-angel-asturias/>

Michel Rojkind, (Rojkind Arquitectos México):

- › www.plataforlaarquitectura.cl/cl/tag/michel-rojkind

Clorindo Testa, (Argentina):

- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-261188/obra-postuma-vuelve-clorindo-testa-en-una-obra-de-interes-social
- › http://es.wikiarquitectura.com/index.php/Categoría:Testa,_Clorindo

Marina Waisman, (Argentina):

- › www.cafedelasciudades.com.ar/arquitectura_98.htm

Abraham Zabludovsky, (México):

- › http://noticias.arq.com.mx/Detalles/14932.html#.WNLqCG_hCM8

6. Mi espacio ideal (8 horas de clases)

La o el o la docente anota en la pizarra o por otro medio la frase: “Mi espacio ideal”. A continuación pide a las y los estudiantes que indiquen algunas características de como desearían fuera este espacio y las anoten al lado de la frase. Luego en forma conjunta ven similitudes y diferencias entre lo que indicaron. (Lo escrito en la pizarra u otro medio debe mantenerse a la vista durante el desarrollo de la actividad).

Luego observan imágenes de diferentes espacios arquitectónicos destinados a jóvenes, estos espacios pueden ir desde una habitación hasta un centro juvenil y comentan dichos espacios desde el punto de vista de las sensaciones y emociones que estos les generan y los describen desde el punto de vista funcional y estético basados en preguntas como:

- › ¿Qué sensaciones se te producen al observar estos espacios juveniles?
- › ¿Qué funciones cumplen?
- › ¿Qué elementos de los espacios observados son lo que más te llaman la atención? y ¿por qué?
- › ¿Qué hace que el espacio sea estéticamente atractivo? (por ejemplo: materialidades, formas, colores, texturas y originalidad, entre otros aspectos).
- › ¿Cuáles son los elementos más atractivos?, ¿por qué?
- › ¿Cómo está trabajada la luz en el espacio? (por ejemplo: es luminoso, oscuro, la luz produce determinadas sensaciones, entre otras posibilidades).
- › ¿Cómo son los espacios? (por ejemplo: amplios, reducidos, producen determinadas sensaciones, entre otros).
- › ¿Qué relaciones se pueden establecer entre algunos aspectos del contexto y el espacio?
- › Al crear mi espacio personal ideal: ¿Cuáles de las características que anotamos en la pizarra y de las imágenes observadas yo seleccionaría para crearlo?
- › Realizan una síntesis de sus comentarios e indican aquellas características seleccionadas en sus bitácoras.

Crean un proyecto arquitectónico de Mi espacio ideal. Para esto:

- › Basados en la selección de características y otras que deseen agregar los y las estudiantes, determinan el tipo de espacio que desean crear. (Por ejemplo: una habitación, sala de estar de música, taller u otro).
- › Dialogan acerca de las necesidades que debe satisfacer dicho espacio, el tipo de iluminación, tamaño, y distribución, entre otros.
- › Desarrollan ideas para su proyecto, por medio de croquis en sus bitácoras, utilizando elementos de simbología arquitectónica para representar puertas, ventanas, muebles y artefactos.

- › Evalúan sus ideas y las de sus pares, basados en criterios como funcionalidad, uso de elementos estéticos, y originalidad, modificándolas si es necesario.
- › Representan tridimensionalmente su proyecto utilizando diferentes materialidades.

Para reflexionar y responder frente a sus proyectos de “Mi espacio ideal”, preparan una presentación digital explicando aspectos de su proyecto como funcionalidad, uso de elementos estéticos y originalidad de su propuesta. Argumentan juicios críticos acerca de sus proyectos arquitectónicos y los de sus pares, analizando la relación entre funcionalidad, elementos estéticos y originalidad.

Observaciones a la o el docente

Esta actividad tiene muchas posibilidades de vinculación con la asignatura de Orientación, ya que se relaciona con intereses e inquietudes propias de los estudiantes. Por tal razón, se sugiere que –en lo posible– la actividad sea desarrollada en consulta o articulación con los profesores y las profesoras jefes, con el propósito de enriquecer los procesos de aprendizajes respectivos.

Para desarrollar el proyecto arquitectónico, es importante que el profesor o la profesora promueva la autonomía de los y las estudiantes en la clase, pues son ellos y ellas quienes, por ejemplo, determinarán la función del proyecto, los espacios, tamaño, colores, formas y materialidades.

Para seleccionar información e imágenes que puedan ser utilizadas en esta actividad, se sugiere visitar los siguientes sitios:

Habitaciones

- › <http://casaydiseno.com/habitacion/dormitorios-juveniles-100-ideas-para-tu-adolescente.html>
- › www.decoideas.net/dormitorio-juvenil-blanco-con-toques-de-color/
- › www.milideas.net/50-ideas-para-decorar-el-cuarto-o-dormitorio-de-una-chica-adolescente
- › <http://arkihome.com/25-ideas-de-diseno-de-habitaciones-para-chicos-adolescentes.html>
- › <http://inspirahogar.com/decoracion/dormitorios/30-fotos-de-decoracion-de-dormitorios-pequenos-modernos/>

Espacios juveniles

- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/category/centro-para-la-juventud
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-85954/centro-creacion-joven-espacio-vias-estudio-sic
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/609602/centro-de-cultura-y-recreacion-juvenil-dorte-mandrup-cebra
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-320188/espacio-cultural-y-club-juvenil-en-passy-beckmann-n-thepe-architectes

- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-326387/centro-juvenil-en-waterloo-collins-and-turner
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/755867/centro-juvenil-en-poperinge-buro-ii-archi-i
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/622930/ateneo-juvenil-y-centro-de-formacion-en-cambriels-victor-pujol-hugas
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-12547/casa-de-la-juventud-de-los-silos-lavin-arquitectos
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-123038/fabrica-de-movimiento-juvenil-de-merida-selgas-cano
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/733820/centro-comunitario-juvenil-en-roskilde-cornelius-voge
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-339631/centro-juvenil-en-camboya-el-bambu-al-servicio-de-la-comunidad
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/793752/one-community-church-dko
- › <http://noticias.arq.com.mx/Detalles/13325.html#.WCSHZS3hCM8>

SUGERENCIA DE EVALUACIÓN

Los indicadores y criterios de evaluación tienen el propósito de generar evidencia concreta acerca de los logros de los y las estudiantes en relación con los OA. Por consiguiente, la sugerencia general es traducirlos en instrumentos específicos que permitan evaluar, de manera confiable y oportuna, los avances tanto en el desarrollo de las habilidades como en la apropiación de procedimientos y conocimientos involucrados en dichos OA.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>OA 1 Crear proyectos visuales con diversos propósitos, basados en la apreciación y reflexión acerca de la arquitectura, los espacios y el diseño urbano, en diferentes medios y contextos.</p>	Investigan de manera directa y/o usando diferentes fuentes acerca de manifestaciones arquitectónicas patrimoniales y contemporáneas.	<ul style="list-style-type: none"> › Registran sus observaciones de manifestaciones arquitectónicas, por medio de croquis, textos, fotografías u otros medios. › Seleccionan información de diversas fuentes, acerca de manifestaciones arquitectónicas. › Caracterizan, por escrito y otros medios, manifestaciones arquitectónicas en relación con el uso del lenguaje visual, tamaños, funciones, relaciones con el contexto, utilización de la luz y el espacio y sustentabilidad, entre otros.
	Desarrollan ideas originales por diversos medios, para sus proyectos visuales de arquitectura.	<ul style="list-style-type: none"> › Incorporan, a sus ideas para proyectos visuales, características o elementos de referentes arquitectónicos. › Desarrollan ideas personales o colectivas para la creación de proyectos, por medio de textos, bocetos, dibujos, fotografías o usando TIC. › Relacionan propósitos comunicativos y expresivos con el uso del lenguaje visual y la materialidad en sus proyectos.
	Discriminan entre distintos materiales para realizar proyectos visuales, en función de la sustentabilidad con el medioambiente.	<ul style="list-style-type: none"> › Seleccionan materiales sustentables con el medioambiente, para desarrollar sus proyectos. › Utilizan materiales sustentables con el medioambiente en la elaboración sus proyectos.
	Crean proyectos visuales usando como referentes manifestaciones arquitectónicas patrimoniales y contemporáneas.	<ul style="list-style-type: none"> › Incorporan, en sus proyectos visuales, sensaciones, ideas, características o elementos de referentes arquitectónicos. › Plantean propósitos expresivos en sus proyectos, que corresponden a ideas personales o del grupo. › Relacionan, en sus proyectos, el propósito expresivo, comunicativo o funcional con el uso del lenguaje visual y materialidad. › Crean proyectos novedosos en relación al uso del lenguaje visual y materialidad.

SUGERENCIA DE EVALUACIÓN

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>OA 4 Realizar juicios críticos de manifestaciones visuales considerando las condiciones contextuales de su creador y utilizando criterios estéticos pertinentes.</p>	<p>Describen sensaciones, sentimientos e ideas que les genera la observación de manifestaciones arquitectónicas patrimoniales y contemporáneas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> › Comunican sensaciones y emociones que les produce la observación de diversas obras arquitectónicas. › Comunican ideas que se les generan al observar arquitectura patrimonial y contemporánea.
	<p>Interpretan significados de manifestaciones arquitectónicas patrimoniales y contemporáneas, a partir de sus características visuales y estéticas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> › Describen características estéticas de obras de arquitectura, en relación con formas, colores, texturas, proporciones, espacialidad y luminosidad. › Analizan obras de arquitectura usando como criterio la relación forma-función. › Infieren propósitos expresivos y comunicativos de manifestaciones arquitectónicas, basándose en la observación y el análisis estético.
	<p>Argumentan juicios críticos de manifestaciones arquitectónicas patrimoniales y contemporáneas, basados en criterios de contexto, materialidad, lenguaje visual y relación forma-función, entre otros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> › Reconocen relaciones entre funciones de manifestaciones arquitectónicas y sus contextos. › Explican cómo el uso de elementos del lenguaje visual aportan al interés estético de manifestaciones arquitectónicas patrimoniales y contemporáneas. › Explican la relación forma-función de construcciones patrimoniales y contemporáneas. › Formulan juicios críticos acerca de manifestaciones arquitectónicas patrimoniales y contemporáneas, basándose en criterios de análisis estéticos como: materialidad, lenguaje visual, relaciones forma- función, entre otros.

SUGERENCIA DE EVALUACIÓN

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>OA 5 Realizar juicios críticos de trabajos y proyectos visuales personales y de sus pares, fundamentados en criterios referidos al contexto, la materialidad, el lenguaje visual y el propósito expresivo.</p>	<p>Evalúan propuestas de ideas para proyectos visuales considerando su creatividad, propósito expresivo y/o comunicativo y uso de lenguaje visual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> › Reconocen elementos originales en el planteamiento de ideas para proyectos visuales. › Proponen modificaciones a proyectos visuales personales y de sus pares. › Aceptan juicios y sugerencias de sus pares.
	<p>Argumentan juicios críticos acerca de proyectos visuales personales y de sus pares, usando criterios como relación entre contexto, materialidad, lenguaje visual y propósito expresivo y/o comunicativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> › Interpretan significados de proyectos arquitectónicos personales y de sus pares. › Relacionan propósito expresivo o comunicativo de proyectos visuales personales y de sus pares, con el contexto, materialidad, lenguaje visual, forma y función. › Formulan juicios críticos acerca de proyectos visuales personales y de sus pares, basándose en de análisis estéticos, como: materialidad, lenguaje visual, relaciones forma- función, entre otros. Comunican sus evaluaciones respetuosamente.

Ver Anexo 2: EJEMPLOS DE INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Semestre



UNIDAD 3

DISEÑO URBANO Y PINTURA MURAL

PROPÓSITO

Esta unidad tiene por finalidad central que las y los estudiantes desarrollen trabajos y proyectos de diseño urbano y pintura mural, basados en temáticas personales y en la apreciación de diferentes tipos de pinturas y elementos de diseño urbano y mural.

También se espera que comuniquen sus apreciaciones e interpreten propósitos expresivos y funcionales de elementos de diseño urbano, en relación con la utilización de los elementos del lenguaje visual, materialidades y contextos. En cuanto al eje Difusión y comunicación, también se espera que realicen propuestas de difusión de pinturas murales, tanto dentro del establecimiento como en la comunidad, de manera directa o a través de la web.

Por último, se pretende, además, que sean capaces de reflexionar frente a su trabajo personal y el de sus pares, comunicando sus percepciones, justificando y estableciendo juicios críticos acerca de sus trabajos y proyectos, basados en criterios estéticos.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

- › Procedimientos de pintura mural y elaboración de representaciones tridimensionales, entre otros.
- › Apreciación estética de arquitectura y manifestaciones visuales en el espacio público.
- › Interpretación de trabajos visuales personales y de sus pares.

PALABRAS CLAVE

Diseño urbano, espacio urbano, elementos de diseño urbano, espacio público, espacio privado, recorrido, espacio juvenil, acceso, circulación, áreas verdes, zonas cubiertas, tipo de terreno, croquis, plano, perspectiva, vista, calidad de vida, materiales reciclables, investigación artística, muralismo mexicano, mural abstracto, mural interactivo, museo abierto, intervención, propuesta de difusión, interacción con espectadores o espectadoras, montaje y comunidad virtual.

CONOCIMIENTOS

- › Elementos del lenguaje visual en diseño urbano.
- › Función en arquitectura y diseño urbano.
- › Influencia de los contextos culturales y geográficos en el diseño urbano.
- › Tipos de murales.
- › Características de espacios de difusión.

HABILIDADES

- › Desarrollo de investigaciones artísticas, por medio de la experimentación con diferentes materialidades y procedimientos de pintura mural.
- › Creación de pinturas murales y elementos de diseño urbano, basados en la apreciación de estos y en imaginarios personales y colectivos.
- › Creación de proyectos de difusión de pintura mural.
- › Interpretación de manifestaciones de diseño urbano, en relación con contextos, materialidad y aplicación de lenguaje visual.
- › Realización de juicios críticos acerca de manifestaciones de diseño urbano.
- › Interpretación de trabajos y proyectos personales y de sus pares, en relación con contextos, materialidad y aplicación de lenguaje visual.
- › Reflexión y evaluación de trabajos y proyectos personales y de sus pares, fundamentando en criterios estéticos.

ACTITUDES

- › Valorar el patrimonio artístico de su comunidad, aportando a su cuidado.
- › Demostrar disposición a expresarse visualmente y desarrollar su creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente.
- › Aportar a la sustentabilidad del medioambiente utilizando o reciclando de manera responsable materiales en sus trabajos y proyectos visuales.
- › Respetar el trabajo visual de otros, valorando la originalidad.

UNIDAD 3

Diseño urbano y pintura mural

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE EVALUACIÓN
Se espera que las y los estudiantes sean capaces de:	Las y los estudiantes que han alcanzado este aprendizaje:
<p>OA 1 Crear proyectos visuales con diversos propósitos, basados en la apreciación y reflexión acerca de la arquitectura, los espacios y el diseño urbano, en diferentes medios y contextos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> › Investigan de manera directa y/o usando diferentes fuentes, acerca de elementos de diseño urbano en diferentes contextos. › Desarrollan ideas originales por diversos medios, para sus proyectos visuales referidos a elementos de diseño urbano para un medio y/o contexto específico. › Discriminan entre distintos materiales para realizar proyectos visuales, en función de la sustentabilidad con el medioambiente. › Crean proyectos visuales usando como referentes elementos de diseño urbano.
<p>OA 2 Crear trabajos y proyectos visuales basados en sus imaginarios personales, investigando el manejo de materiales sustentables en procedimientos de grabado y pintura mural.</p>	<ul style="list-style-type: none"> › Buscan intencionadamente diferentes formas de trabajar procedimientos de pintura mural, por medio de la investigación artística. › Expresan sus imaginarios personales y propósitos expresivos, por medio de bocetos para murales. › Crean murales originales, a partir de sus imaginarios personales y la aplicación de los resultados de sus investigaciones artísticas. › Discriminan entre distintos materiales y procedimientos para realizar murales, en función de la sustentabilidad con el medioambiente.
<p>OA 4 Realizar juicios críticos de manifestaciones visuales considerando las condiciones contextuales de su creador y utilizando criterios estéticos pertinentes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> › Describen sensaciones, sentimientos e ideas que les genera la observación de manifestaciones y elementos de diseño urbano. › Interpretan significados de manifestaciones y elementos de diseño urbano, a partir de sus características visuales y estéticas. › Reconocen condiciones contextuales de elementos de diseño urbano. › Argumentan juicios críticos de elementos de diseño urbano, basados en criterios de contexto, materialidad, lenguaje visual y relación forma-función, entre otros.
<p>OA 5 Realizar juicios críticos de trabajos y proyectos visuales personales y de sus pares, fundamentados en criterios referidos al contexto, la materialidad, el lenguaje visual y el propósito expresivo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> › Evalúan resultados de investigaciones artísticas acerca de procedimientos para realizar murales, en relación con potencialidades expresivas y sustentabilidad con el medioambiente. › Evalúan propuestas e ideas para sus murales, considerando su creatividad y la relación entre propósito expresivo, materialidad y lenguaje visual. › Argumentan juicios críticos de murales personales y de otros, en relación con propósito expresivo, materialidad, lenguaje visual y sustentabilidad con el medioambiente.

UNIDAD 3
Diseño urbano y pintura mural

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE EVALUACIÓN
Se espera que las y los estudiantes sean capaces de:	Las y los estudiantes que han alcanzado este aprendizaje:
<p>OA 6 Diseñar propuestas de difusión hacia la comunidad de trabajos y proyectos de arte, en el contexto escolar o local, de forma directa o virtual, teniendo presente las manifestaciones visuales a exponer, el espacio, el montaje, el público y el aporte a la comunidad, entre otros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> › Crean proyectos de difusión de artes visuales, a nivel escolar y comunitario. › Evalúan proyectos de difusión de artes visuales, a nivel escolar y comunitario.

SUGERENCIAS DE ACTIVIDADES⁶

OBSERVACIONES GENERALES A LA O EL DOCENTE

Esta unidad se organiza a base de dos grupos objetivos. En el primer grupo, el tema es Diseño Urbano y se consideran los Objetivos de Aprendizaje 1 y 4; el segundo considera los Objetivos de Aprendizaje 2, 5 y 6, y el tema es Pintura Mural. Para cada grupo, de OA presenta una serie de actividades que permiten su desarrollo y logro. En la selección de actividades es necesario considerar las características del curso y el establecimiento, procurando una contextualización que contribuya a lograr aprendizajes significativos.

Es importante que el o la docente, al iniciar una actividad, utilice estrategias para rescatar experiencias, preconcepciones y conocimientos previos de los y las estudiantes; asimismo, debe propender a que las y los estudiantes conecten los aprendizajes del ámbito escolar con otros ámbitos de sus vidas y con su propia cultura o la de las y los demás.

Del mismo modo, para un adecuado proceso de acompañamiento del aprendizaje, es necesario que el o la docente presente y explique los procedimientos, Indicadores de Evaluación y criterios de evaluación correspondientes a la actividad. También se recomienda retroalimentar los aprendizajes por medio de evaluaciones formativas, aplicando los mismos IE y criterios.

En relación con la selección de imágenes utilizadas para ejemplificar, apreciar o exponer algún tema, es necesario que estas sean coherentes con la edad y el nivel de desarrollo emocional de las y los estudiantes, respetuosas de sus diversas culturas de proveniencia y creencias, e incluir equitativamente a representantes femeninos y masculinos.

Cuando los y las estudiantes busquen o compartan información para sus proyectos y trabajos visuales a través de internet, es importante recordarles que lo hagan responsablemente. Para esto, es necesario asumir consideraciones éticas en el uso de las TIC, el cuidado personal y el respeto por las y los demás, señalar las fuentes de las cuales se obtiene la información y respetar las normas de uso y de seguridad.

Es fundamental que cada estudiante lleve una bitácora personal para registrar sus ideas, investigaciones y reflexiones en torno a sus trabajos y proyectos visuales y los de sus pares; para esto puede usar una croquera, carpeta, cuaderno o archivador. Asimismo, es recomendable que cuenten con un portafolio para guardar y organizar sus trabajos y proyectos visuales, o los registros fotográficos de estos. Ambos elementos se constituyen en evidencias del proceso de aprendizaje.

Dado que las actividades requieren de momentos en que los y las estudiantes comenten y enjuicien críticamente diferentes manifestaciones visuales y los trabajos y proyectos de sus pares, es fundamental promover un clima de escucha y respeto en el aula.

⁶ Todas las sugerencias de actividades de este Programa constituyen una propuesta que puede ser adaptada de acuerdo a cada contexto escolar, para lo cual se recomienda considerar, entre otros, los siguientes criterios: características de los y las estudiantes (intereses, conocimientos previos, incluyendo preconcepciones, creencias y valoraciones), características del contexto local (urbano o rural, sector económico predominante, tradiciones) y acceso a recursos de enseñanza y aprendizaje (biblioteca, internet, disponibilidad de materiales de estudio en el hogar).

DISEÑO URBANO
Objetivos de Aprendizaje e Indicadores de Evaluación sugeridos

OA 1

Crear proyectos visuales con diversos propósitos, basados en la apreciación y reflexión acerca de la arquitectura, los espacios y **el diseño urbano**, en diferentes medios y contextos.

OA 4

Realizar juicios críticos de manifestaciones visuales considerando las condiciones contextuales de su creador y utilizando criterios estéticos pertinentes.

Las y los estudiantes que han alcanzado estos Objetivos de Aprendizaje:

- › Investigan de manera directa y/o usando diferentes fuentes, acerca de elementos de diseño urbano.
- › Desarrollan ideas originales, por diversos medios, para sus proyectos visuales referidos a elementos de diseño urbano.
- › Discriminan entre distintos materiales para realizar proyectos visuales, en función de la sustentabilidad con el medioambiente.
- › Crean proyectos visuales usando como referentes elementos de diseño urbano.
- › Describen sensaciones, sentimientos e ideas que les genera la observación de manifestaciones y elementos de diseño urbano.
- › Interpretan significados de manifestaciones y elementos de diseño urbano, a partir de sus características visuales y estéticas.
- › Reconocen condiciones contextuales de elementos de diseño urbano.
- › Argumentan juicios críticos de elementos de diseño urbano, basados en criterios de contexto, materialidad, lenguaje visual y relación forma-función, entre otros.

1. Creando imágenes de nuestros recorridos (8 horas de clases)

Para indagar en los conocimientos previos de las y los estudiantes, acerca de diseño urbano, el o la docente realiza algunas preguntas como las siguientes:

- › ¿Qué diferencias podemos establecer entre un espacio urbano y uno rural?
- › ¿Qué elementos de diseño podemos encontrar en los espacios urbanos?
- › ¿Qué relaciones se pueden establecer entre diseño y espacio urbano?

El o la docente realiza una síntesis de las respuestas, focalizándose en las características propias del espacio y el diseño urbano.

A continuación pide a los y las estudiantes que cierren los ojos, recuerden un trayecto que realizan usualmente y comenten en grupos pequeños las características de este y describan aspectos estéticos y funcionales de los objetos de diseño urbano presentes en su recorrido en sus bitácoras.

- › Luego observan y reflexionan acerca de mapas ilustrados, turísticos, de recorridos patrimoniales y manifestaciones visuales elaboradas por artistas y bordadoras artesanales, entre otros. Para esto:
- › En grupos pequeños comentan las sensaciones o ideas que les generan.
- › Describen aspectos estéticos como formas, colores, texturas y materialidades y las relacionan con aspectos contextuales.

El o la docente plantea el desafío creativo de representar por medio de un proyecto visual su recorrido (por ejemplo: de la casa al establecimiento educacional, cuando salen a comprar o a visitar a un pariente, entre otros). Para esto:

- › Recorren lugares cercanos al establecimiento y registran en sus bitácoras por medio de textos o croquis elementos característicos del recorrido como paraderos de buses, parques, plazas, fuentes de agua, cruces de caminos, calles, pasarelas peatonales, señalética, mobiliario urbano, edificaciones u otros elementos. Considerando sus registros y su trabajo de imaginación desarrollan ideas con un propósito expresivo y comunicativo por medio de bocetos, recortes o textos, para el diseño de la representación de su recorrido.
- › Seleccionan un medio visual, materialidades y procedimientos sustentables con el medioambiente, para representar su recorrido en relación con las ideas diseñadas.
- › Evalúan sus diseños con el apoyo del o la docente y sus pares, basados en aspectos como presencia del recorrido, elementos de diseño urbano significativos y uso de elementos de lenguaje visual.
- › Realizan adecuaciones si es necesario.
- › Elaboran el proyecto visual acerca de su recorrido, teniendo como base su diseño, el medio y materialidades seleccionadas, y la evaluación de sus pares.

Al terminar sus proyectos visuales, los exponen al curso o en algún espacio que puedan compartir con toda la comunidad educativa, y manifiestan sus apreciaciones indicando fortalezas y elementos por mejorar en relación con la originalidad de la propuesta y la utilización de materialidades en función del propósito expresivo.

® **Historia, Geografía y Ciencias Sociales**

Observación a la o el docente

Esta actividad presenta posibilidades de vinculación con la asignatura de Historia, Geografía y Ciencias Sociales, ya que se les pide realizar un mapa, donde se consideren aspectos estéticos. Por tal razón, se sugiere que –en lo posible– la actividad sea desarrollada en consulta o articulación con el o la docente de dicha asignatura, con el propósito de enriquecer los procesos de aprendizajes respectivos.

Las actividades que involucran representación por medio de bocetos o recortes, pueden realizarse también utilizando programas de edición de imágenes digitales, según las posibilidades con las que cuente el establecimiento y el contexto del curso.

En el caso de que el establecimiento educativo se encuentre en un entorno rural, el o la docente podrá dirigir la actividad hacia el reconocimiento de elementos de diseño urbano en relación con las características del pueblo o ciudad más cercanos, asegurándose de que todos y todas sus estudiantes hayan tenido experiencia directa con dicho espacio.

Durante el desarrollo de esta actividad, es importante que el profesor o la profesora genere espacios para la expresión de la autonomía de los y las estudiantes, pues son ellos y ellas quienes, por ejemplo, determinarán el recorrido, los objetos de diseño, la selección de materiales y los medios.

Para desarrollar la actividad, se puede buscar información e imágenes en los sitios siguientes:

Mapas

› www.laruinagrafica.com/proyectos/planos-y-mapas-tur%C3%ADsticos-ilustrados
Guías metodológicas Fundación Futuro: *Ojo con Recoleta; Ojo con la artesanía; 50 obras arquitectónicas patrimoniales de Chile; 50 obras arquitectónicas patrimoniales de Santiago*, entre otras.

› www.fundacionfuturo.cl/index.php?option=com_content&view=article&id=17&Itemid=31

Mapas de artistas:

› www.payo.cl/posters/

› <http://bordadorasdeislanegra.com/es/bordadoras/>

Definiciones y ejemplos de diseño urbano

› www.definicionabc.com/general/urbanismo.php

› www.guia-urbana.com/urbanismo/urbanismo.php

› <http://dle.rae.es/?id=b8IcS7s>

› www.urbanismo.com

› www.plataformaarquitectura.cl/cl/category/urbanismo

Ejemplos de diseño urbano

- › www.disenoarquitectura.cl/remodelacion-plaza-maipu-mobil-arquitectos-lmb-tri-arquitectura/
- › www.disenoarquitectura.cl/cerros-isla-sistema-de-parches-integrados-corredor-verde-san-bernardo/
- › www.disenoarquitectura.cl/tu-reflexion-yap-constructo-6-nicolas-urzua-guillermo-hevia/
- › www.disenoarquitectura.cl/estacion-de-intercambio-modal-del-sol-bac-consultores/
- › www.disenoarquitectura.cl/complejo-turistico-san-alfonso-del-mar-marques-garces-arq-asoc/
- › www.disenoarquitectura.cl/termas-geometricas-german-del-sol/
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/625671/austria-inauguran-los-increibles-paraderos-de-buses-disenados-por-7-arquitectos-internacionales/53de8964c07a80bf0200042
- › www.fotoespacio.cl/comunidad/index.php/portafolios/104-documentos/192-paraderos-del-sur-de-chile.html

Señalética caminos rurales

- › www.bttasturias.net/2015/01/senaletica-versus-senalizacion-en-btt-1.html

Equipamiento y mobiliario rural

- › <http://tallercubo.com/plataforma-y-mobiliario-rural-aparcador-de-bicicletas/>

2. Mejorando elementos de diseño urbano (8 horas de clases)

Los y las estudiantes, con la guía de la o el docente, dialogan acerca de sus experiencias personales en torno a espacios rurales y urbanos, indicando diferencias en relación con aspectos como espacios, edificaciones, organización, señalética y mobiliario urbano, entre otros. Luego recorren el establecimiento y sus alrededores y registran en sus bitácoras los aspectos que más les llaman la atención y responden las siguientes preguntas:

- › ¿A qué necesidades de la convivencia humana responden los elementos observados?
- › ¿Aportan estos a mejorar la calidad de vida de las personas?, ¿cómo?
- › ¿Saben lo que significa la relación forma-función?
- › ¿Cuáles de los elementos de diseño urbano les llaman la atención?, ¿por qué?
- › ¿Cuáles de ellos son estéticamente atractivos?, ¿por qué?
- › De los elementos de diseño urbano que observaron, ¿cuáles podrían ser mejorados?, ¿por qué? y ¿cómo?

El o la docente recoge y sistematiza las respuestas de sus estudiantes y luego, apoyándose en imágenes o videos, explica el concepto de diseño urbano, sus ámbitos, características, y la importancia de la relación forma-función en este tipo de diseño.

Observan imágenes de espacios y elementos urbanos de diferentes pueblos y ciudades, como por ejemplo, parques, plazas, paseos peatonales, estaciones de metro, paraderos de buses, juegos infantiles, bancas, basureros, faroles y señalética, entre otros.

A continuación, desarrollan una investigación acerca de un elemento de diseño urbano. Para esto:

- › En grupos pequeños y de acuerdo a sus intereses, seleccionan un elemento de diseño urbano de su entorno directo, que utilicen habitualmente o cuando se encuentran en un pueblo o ciudad. (por ejemplo: parques, plazas, paseos peatonales, estaciones de metro, paraderos de buses, bancas, basureros, faroles y señalética, entre otros).
- › Realizan un juicio crítico del elemento seleccionado, considerando su contexto cultural y geográfico, por medio de las siguientes preguntas:
 - ¿Qué razones los o las llevaron a seleccionar el elemento de diseño urbano?
 - ¿Qué necesidades de la vida urbana busca resolver este tipo de elemento?
 - ¿Cómo aportan los materiales de elaboración, formas, colores y texturas, al atractivo estético del elemento estudiado?
 - ¿Cómo influye el contexto cultural y geográfico sobre los diferentes aspectos de ese elemento?
 - ¿Qué cambios le harían al elemento estudiado para que cumpla mejor su función y sea un aporte estético al entorno visual?
 - ¿Por qué le harían esos cambios?

El o la docente plantea el desafío creativo de diseñar un proyecto de rediseño creativo del objeto estudiado, con el fin de optimizarlo y transformarlo. Para esto:

- › Desarrollan ideas originales con un propósito expresivo para su rediseño, por medio de bocetos o textos, indicando su propósito expresivo, formas, colores, texturas y materiales.
- › Evalúan sus bocetos o textos, con el apoyo del o la docente y sus pares, basados en aspectos como originalidad, propósito expresivo, materialidad y lenguaje visual.
- › Realizan adecuaciones si es necesario.
- › Seleccionan un medio y materialidades para realizar una representación tridimensional, en pequeño formato, del elemento rediseñado. Dicha representación puede hacerse, por ejemplo, con material reciclable, plasticina, arcilla o una combinación de estos.

- › Construyen la representación de su objeto y toman fotografías de sus diferentes caras.
- › Elaboran una presentación digital con las respuestas a las preguntas de su investigación, y con imágenes del objeto original y de su modificación.

Reflexionan y responden frente a sus proyectos visuales por medio de una breve exposición de su presentación y sus apreciaciones, indicando fortalezas y elementos por mejorar en relación con la calidad de la información y la originalidad y pertinencia de la propuesta.

Observación a la o el docente

Las actividades que involucran representación por medio de bocetos, pueden realizarse también utilizando programas de dibujo digital, según las posibilidades con las que cuente el establecimiento y el contexto del curso.

Dependiendo del contexto en el que se sitúe el establecimiento (rural o urbano), es importante realizar las adaptaciones sugeridas, para así lograr aprendizajes significativos y contextualizados.

Durante el desarrollo de esta actividad, es importante que el profesor o la profesora genere espacios para la expresión de la autonomía de los y las estudiantes, pues son ellos y ellas quienes, por ejemplo, determinarán cuál será el elemento de diseño urbano que modificarán y la selección de medios y materialidades de representación pertinentes.

Para desarrollar la actividad, se puede buscar información e imágenes en los siguientes sitios.

Definiciones y ejemplos diseño urbano

- › www.definicionabc.com/general/urbanismo.php
- › www.guia-urbana.com/urbanismo/urbanismo.php
- › <http://dle.rae.es/?id=b8IcS7s>
- › www.urbanismo.com
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/category/urbanismo
- › www.disenoarquitectura.cl/remodelacion-plaza-maipu-mobil-arquitectos-lmb-tri-arquitectura/
- › www.disenoarquitectura.cl/cerros-isla-sistema-de-parches-integrados-corredor-verde-san-bernardo/
- › www.disenoarquitectura.cl/tu-reflexion-yap-constructo-6-nicolas-urzua-guillermo-hevia/
- › www.disenoarquitectura.cl/estacion-de-intercambio-modal-del-sol-bac-consultores/
- › www.disenoarquitectura.cl/complejo-turistico-san-alfonso-del-mar-marques-garces-arq-asoc/

- › www.disenoarquitectura.cl/termas-geometricas-german-del-sol/
- › <https://es.foursquare.com/user/15590015/list/lugares-plazas-y-barrios-de-santiago-de-chile>
- › www.miparque.cl/proximos-proyectos/proyectos/
- › www.veoverde.com/2013/07/conoce-10-parques-urbanos-de-santiago/
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/tag/parques
- › www.plataformaurbana.cl/archive/2012/12/11/guia-urbana-de-santiago-parque-quinta-normal/
- › www.plataformaurbana.cl/archive/2014/06/15/fotos-parques-andre-jarlan-bernardo-leighton-y-cerro-chena-desde-el-aire/
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-285882/claves-para-proyectar-espacios-publicos-confortables-indicador-del-confort-en-el-espacio-publico

Definiciones y ejemplos de equipamiento y mobiliario urbano

- › www.redalyc.org (PDF Diseño de mobiliario urbano para lograr la dinámica social en la ciudad)
- › www.euskonews.com (Cualidades comunes de la escultura pública y el Mobiliario urbano en el espacio colectivo de la ciudad)
- › www.archiexpo.es/fabricante-arquitectura-design/parada-autobus-344.html
- › www.archiexpo.es/cat/espacios-publicos/mesas-0-1536.html
- › www.archiexpo.es/cat/espacios-publicos/parques-infantiles-estaciones-juego-0-1557.html
- › www.archiexpo.es/cat/espacios-publicos/equipamiento-urbano-conectada-e-inteligente-0-2908.html
- › www.fahneu.cl/proyectos/
- › www.archiexpo.es/cat/espacios-publicos/mobiliarios-urbanos-ornamentacion-0-1537.html
- › www.luxtronic.com.mx.

3. Creación de un espacio para jóvenes (10 horas de clases)

El o la docente indaga en los conocimientos previos de sus estudiantes acerca de espacios públicos y elementos de diseño urbano, por medio de preguntas como las siguientes:

- › ¿Qué actividades les gusta realizar? (por ejemplo: hacer deporte, bailar, escuchar música, conversar, leer y comer, entre otras).
- › ¿Cuáles de ellas se prestan para reunirse con otros y otras jóvenes?
- › ¿Conocen algún espacio al aire libre que les guste y les permita reunirse?
- › ¿Cuáles son las cosas que les gustan de ese espacio?
- › Si pudiéramos construir un espacio dedicado a nosotros, ¿dónde lo ubicaríamos?

El o la docente recoge y sistematiza las respuestas de sus estudiantes y luego explica el concepto de diseño urbano, sus ámbitos, características, y la importancia de la relación forma-función en este tipo de diseño.

El profesor o la profesora plantean el desafío de diseñar un proyecto creativo para un espacio juvenil al aire libre. Para esto:

- › En grupos pequeños, los y las estudiantes dialogan sobre cómo se imaginan un espacio al aire libre, destinado a realizar actividades propias de adolescentes y jóvenes.
- › Desarrollan ideas, con un propósito expresivo, para el diseño de un espacio juvenil al aire libre, por medio de bocetos o textos, considerando aspectos como los siguientes:
 - Función/es del espacio juvenil.
 - Características del entorno, como tipo de terreno, vegetación, clima y construcciones cercanas, entre otros.
 - Elementos de diseño urbano propios de la organización del espacio, como accesos, circulación, áreas verdes, pistas, canchas para deportes, zonas cubiertas, espacios de reunión, baños y servicios, entre otros.
 - Elementos de diseño urbano, como mobiliario, señalética e iluminación, entre otros.
 - Aspectos estéticos del diseño urbano, como formas, colores, texturas y materialidades.

En grupos pequeños y con la guía de la o el docente, las y los estudiantes dialogan desde un punto de vista crítico, acerca de espacios urbanos como parques, plazas y anfiteatros, entre otros. Para esto comentan sus impresiones personales y analizan críticamente el uso del espacio y los elementos de diseño urbano allí presentes, basados en preguntas como las siguientes:

- › ¿Qué tipo de necesidades de la vida de las personas buscan resolver los espacios observados?
- › ¿Existen lugares, dentro de estos espacios, especialmente destinados a las y los jóvenes?, ¿cuáles?
- › ¿Por qué afirman eso?
- › ¿Cómo son estos espacios?
- › ¿Qué elementos de diseño urbano contienen estos espacios?
- › ¿Con qué materiales y procedimientos han sido elaborados?
- › ¿Aportan las formas, colores, texturas y materiales al aspecto estético del espacio?, ¿cómo?

A continuación, evalúan sus proyectos realizados con anterioridad, considerando algunas de las características de los elementos de diseño urbano analizados, indicando los cambios que harían a su diseño y considerando aspectos como funcionalidad y aporte estético al entorno visual. Luego seleccionan un medio de representación para sus proyectos (por ejemplo: croquis, planos o representaciones tridimensionales elaboradas a partir de procedimientos de modelado, pop-up o construcción); y por último, lo realizan usando su propuesta y medios seleccionados.

Reflexionan y responden frente a sus proyectos, por medio de una exposición frente al curso y la respuesta frente a los proyectos de sus pares, manifestando sus apreciaciones e indicando fortalezas y elementos por mejorar en relación con criterios como funcionalidad, consideración del entorno natural y clima, organización del espacio, originalidad de formas, colores y materialidades de los elementos, entre otros.

®Orientación

Observación a la o el docente

Al referirse a intereses y necesidades de las y los jóvenes, esta actividad presenta posibilidades de vinculación con Orientación. Por tal razón, se sugiere que –en lo posible– sea desarrollada en consulta o articulación con el o la docente de dicha asignatura, con el propósito de enriquecer los procesos de aprendizajes respectivos.

Las actividades que involucran representación por medio de croquis o dibujos, pueden realizarse también utilizando programas de dibujo digital, según las posibilidades con las que cuente el establecimiento y el contexto del curso.

Durante el desarrollo de esta actividad, es importante que el profesor o la profesora genere espacios para la expresión de la autonomía de los y las estudiantes, pues son ellos y ellas quienes, por ejemplo, determinarán las características de su proyecto, el medio de representación y las materialidades que les parezcan más pertinentes para realizarlo.

Para desarrollar la actividad, se puede buscar información e imágenes en los sitios siguientes:

Definiciones y ejemplos diseño urbano

- › www.definicionabc.com/general/urbanismo.php
- › www.guia-urbana.com/urbanismo/urbanismo.php
- › <http://dle.rae.es/?id=b8IcS7s>
- › www.urbanismo.com
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/category/urbanismo
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/category/disenio-urbano
- › www.cidpa.cl (Información para el o la docente, documento definiciones Paciello)

Parques, plazas, parques de skate y bicicletas, anfiteatros y parques acuáticos

- › www.parkguell.cat/es
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/tag/parque/page/4
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-285882/claves-para-proyectar-espacios-publicos-confortables-indicador-del-confort-en-el-espacio-publico
- › www.espacio-urbano.net/issues/ano-1-numero-12/
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-85954/centro-creacion-joven-espacio-vias-estudio-sic
- › www.njbikemap.com/njmap/bmx/bmx.html
- › www.panoramio.com (parque Avila Camacho)
- › <http://patineta.net/2013/07/nuevo-skatepark-en-concepcion/>
- › <http://patineta.net/2016/04/permiso-tio-skatepark-placilla-valparaiso/>
- › www.latabla.cl/nius/apertura-del-skatepark-de-las-condes/
- › www.arqred.mx (centro deportivo Blagadersgade)
- › www.plataformaarquitectura.cl (iii concurso de arquitectura electrolux-fensa-madems, proyectando un espacio público para la integración comunal, categoría estudiantes)
- › www.fabiojimenez.com (Arquitecto Fabio Jiménez: espacio público en la ciudad y la periferia)
- › www.plataformaurbana.cl/archive/2016/04/10/4-espacios-publicos-que-destacan-por-incluir-el-agua-en-la-vida-urbana/

4. Interviniendo un espacio público (6 horas de clases)

Los y las estudiantes observan imágenes de diferentes espacios urbanos en los que están presentes elementos inmuebles que destacan por su originalidad, atractivo, comodidad y otras características estéticas (por ejemplo: estaciones de metro, paraderos de buses, pasarelas peatonales, fuentes y espejos de agua, entre otros). A continuación, dialogan acerca de cómo estos elementos aportan interés, atractivo y calidad de vida a espacios públicos en los que las personas se desenvuelven cotidianamente.

Realizan un proyecto individual o en grupos pequeños, para mejorar un espacio público cotidiano, considerando su atractivo y aporte a la calidad de vida, con elementos de diseño urbano.

- › Realizan un recorrido por el establecimiento o su entorno cotidiano y seleccionan un espacio para ser intervenido con elementos de diseño urbano, como estaciones de metro, paraderos de buses, pasarelas peatonales, fuentes, espejos de agua, juegos infantiles, luminarias, bancos y glorietas, entre otros.
- › Observan los elementos de diseño urbano presentes en el espacio seleccionado, considerando su interés, atractivo, calidad estética y funcionalidad.

- › Deciden cuáles conservarían, aquellos que transformarían y otros que sería necesario incorporar para convertir ese espacio en uno estéticamente atractivo y que aporte a la calidad de vida (por ejemplo: modificar el acceso a una estación de metro, mejorar la estética y la comodidad de una pasarela o paradero de buses, incorporar una fuente o un espejo de agua en una vereda amplia, entre otros).
- › Seleccionan uno de los elementos que han decidido incorporar o modificar y buscan ejemplos e investigan acerca de este, respondiendo a preguntas como las siguientes:
 - ¿Qué necesidades busca resolver el elemento investigado?, ¿cómo aporta al mejoramiento de la calidad de vida de las personas?
 - ¿Con qué materiales y procedimientos ha sido elaborado?
 - ¿Aportan las formas, colores y texturas al aspecto estético del elemento?, ¿cómo?
 - ¿Qué mejorarían del elemento seleccionado?, ¿por qué?
- › A partir del espacio, el elemento inmueble seleccionado y sus investigaciones, desarrollan ideas imaginativas para realizar su diseño, por medio de croquis, dibujos o fotografías intervenidas.
- › Evalúan sus ideas y propuestas a partir del interés y aporte al mejoramiento de la calidad de vida, con apoyo del o la docente.
- › Realizan modificaciones si es necesario.
- › Elaboran una representación tridimensional de su proyecto, considerando la propuesta y la evaluación de sus pares y del o la docente.

Al terminar sus trabajos, los exponen al curso y responden frente a proyectos visuales de sus pares, manifestando sus apreciaciones, indicando fortalezas y elementos por mejorar en relación con la originalidad de las formas, utilización de materiales y lenguaje visual, aportes al interés, atractivo, comodidad y calidad estética del espacio público.

Observación a la o el docente

De acuerdo a las posibilidades con las que cuente el establecimiento y el contexto del curso, la representación de los proyectos se puede realizar por medio de programas computacionales, o también mediante dibujos de planos, elevaciones, perspectivas y representaciones tridimensionales.

Durante el desarrollo de esta actividad, es importante que el profesor o la profesora genere espacios para la expresión de la autonomía de los y las estudiantes, pues son ellos y ellas quienes, por ejemplo, determinarán el espacio, los elementos de lenguaje visual, las materialidades y procedimientos que les parezcan más pertinentes para desarrollar su propuesta y proyecto.

Para desarrollar la actividad, se puede buscar información e imágenes en los siguientes sitios.

Estaciones de metro

Estaciones de metro de Santiago:

- › www.plataformaurbana.cl/archive/2012/12/11/guia-urbana-de-santiago-parque-quinta-normal/img_2915/
- › www.disenoarquitectura.cl/estacion-de-metro-vespucio-norte-linea-2/
- › <https://www.metro.cl/cultura/metroarte/catalogo>

10 Estaciones de metro:

- › [www.dtlux.com/dolcevita/arteyarquitectura/galeria/las-10-estaciones-de-metromas-increibles\)](http://www.dtlux.com/dolcevita/arteyarquitectura/galeria/las-10-estaciones-de-metromas-increibles)

Estación de metro Canary Wharf, Londres:

- › www.fosterandpartners.com/es/projects/canary-wharf-underground-station/

Estaciones de metro de París:

- › <http://metro.paris/en/theme/metro-architecture-and-design>
- › <http://metro.paris/en/theme/art-and-culture-in-the-metro>

Estaciones de metro en Moscú:

- › www.absolutrusia.com/un-paseo-por-las-estaciones-del-metro-de-moscu/
- › www.mundologia.es/metro-de-moscu-rusia/

Paraderos de buses

- › www.archiexpo.es/fabricante-arquitectura-design/parada-autobus-344.html
- › www.ambarpartners.net/visibility.html
- › www.fotoespacio.cl/comunidad/index.php/portafolios/104-documentos/192-paraderos-del-sur-de-chile.html
- › www.jcdecauxlatam.com/colombia/

Pasarelas y puentes peatonales

Puente peatonal Zapallar:

- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-14201/puente-peatonal-en-zapallar-enrique-browne

Puente peatonal de la Mujer:

- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-66012/clasicos-de-arquitectura-puente-de-la-mujer-santiago-calatrava

Puentes peatonales en el mundo:

- › www.bbc.com/mundo/noticias/2015/04/150409_cultura_increibles_puentes_peatonales_egn
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/tag/puente/page/2
- › <http://es.dreamstime.com/foto-de-archivo-calzada-superior-del-%C3%A1rbol-con-un-puente-los-jardines-bot%C3%A1nicos-reales-kew-londres-inglaterra-europa-image57530560>
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/770342/el-puente-infinito-gjode-and-povlsgaard-arkitekter

Paraderos de buses rurales y pasarelas:

- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/625671/austria-inauguran-los-increibles-paraderos-de-buses-disenados-por-7-arquitectos-internacionales/53de8964c07a80bf02000042
- › www.fotoespacio.cl/comunidad/index.php/portafolios/104-documentos/192-paraderos-del-sur-de-chile.html

Señalética caminos rurales:

- › www.bttasturias.net/2015/01/senaletica-versus-senalizacion-en-btt-1.html

Equipamiento y mobiliario rural:

- › <http://tallercubo.com/plataforma-y-mobiliario-rural-aparcador-de-bicicletas/>
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-140334/instalacion-boxes-mess

Fuentes y espejos de agua

Fuente Alemana:

- › https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fuente_Alemana_en_Parque_Forestal_Santiago_de_Chile_01.JPG

Parque Bicentenario de la Infancia

- › www.disenoarquitectura.cl/parque-bicentenario-de-la-infancia-elemental/

Parque Kaukari:

- › www.disenoarquitectura.cl/parque-kaukari-teodoro-fernandez/

Circuito del Agua, Perú:

- › www.deperu.com/esparcimiento/centros-recreacionales/circuito-magico-del-agua-del-parque-de-la-reserva-lima-2594

Rediseño de espacios urbanos

- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-308620/nuevo-contexto-urbano-espacios-publicos-flexibles-10-principios-basicos
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-285882/claves-para-proyectar-espacios-publicos-confortables-indicador-del-confort-en-el-espacio-publico
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-285882/claves-para-proyectar-espacios-publicos-confortables-indicador-del-confort-en-el-espacio-publico
- › www.art.thehighline.org/

5. Diseño urbano en nuestro establecimiento (8 a 10 horas de clases)

Los y las estudiantes dialogan acerca de sus conocimientos sobre el diseño, indicando sus ámbitos, estilos, movimientos, características de un buen diseño e importancia de la relación forma-función; a continuación, identifican aspectos de la vida urbana en que se puede observar la presencia del diseño; y por último, de manera conjunta con el o la docente, establecen relaciones entre esta disciplina y la satisfacción de necesidades de la vida urbana.

El o la docente explica que el diseño urbano aporta a la calidad de vida de las personas, apoyándose en imágenes o videos de diferentes espacios y elementos de diseño urbano, como por ejemplo, parques, plazas, paseos peatonales, estaciones de metro, paraderos de buses, juegos infantiles, bancas, basureros, faroles y señalética, entre otros.

Luego, en grupos pequeños, seleccionan dos espacios urbanos, investigan acerca de estos y los comparan utilizando criterios como los siguientes: atractivo, originalidad, utilización de materiales y lenguaje visual, comodidad, calidad y aporte a la calidad de vida, entre otros.

A continuación, las y los estudiantes crean un proyecto de intervención en el establecimiento, con el objetivo de mejorar la calidad de vida de la comunidad escolar. Para esto:

- › Recorren el establecimiento, identificando algunas carencias y necesidades que les parezcan relevantes de considerar.
- › En grupos pequeños, dialogan y se ponen de acuerdo acerca de una de las necesidades detectadas en su recorrido, que se puede resolver a partir de un proyecto de diseño urbano.
- › Buscan ejemplos, en distintas fuentes, acerca de diseños que apunten a resolver el mismo tipo de necesidad que han escogido.
- › A partir de sus investigaciones, desarrollan ideas y propuestas originales, por medio de bocetos o textos, o utilizando programas computacionales de diseño tridimensional. Sus propuestas deberían incluir las diferentes vistas de su diseño y especificaciones acerca de las formas, colores, texturas y materialidades que utilizarían.
- › Evalúan sus proyectos con apoyo del o la docente, considerando la carencia o necesidad a la que responde, su aporte al mejoramiento de la calidad de vida de la comunidad y las especificaciones acerca de formas, colores, texturas y materialidades que utilizarían.

- › Realizan modificaciones que les parezcan relevantes, si es necesario.
- › Seleccionan materiales y procedimientos para la presentación de su proyecto (por ejemplo, infografías o representaciones tridimensionales, entre otros).
- › Elaboran su proyecto considerando los procedimientos, colores, texturas y materialidades previstas, y la evaluación de la o el docente y de sus pares.

Para reflexionar y responder frente a sus proyectos, los presentan y evalúan manifestando sus apreciaciones e indicando fortalezas y elementos por mejorar en relación con el propósito de su intervención, originalidad de las formas, colores y texturas, utilización de materiales y aporte al mejoramiento de la calidad de vida de la comunidad escolar.

Observación a la o el docente

Durante el desarrollo de esta actividad, es importante que el profesor o la profesora genere espacios para la expresión de la autonomía de los y las estudiantes, pues son ellos y ellas quienes determinarán, por ejemplo, la necesidad a la que buscarán responder por medio de su proyecto y la selección de elementos de lenguaje visual, los materiales, procedimientos y herramientas que les parezcan más pertinentes para realizarlo.

Para desarrollar la actividad, se puede buscar información e imágenes en textos, revistas especializadas y los sitios siguientes:

Definiciones y ejemplos diseño urbano

- › www.definicionabc.com/general/urbanismo.php
- › www.guia-urbana.com/urbanismo/urbanismo.php
- › <http://dle.rae.es/?id=b8IcS7s>
- › www.urbanismo.com
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/category/urbanismo
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/category/disenio-urbano
- › www.cidpa.cl (Información para el o la docente, documento definiciones Paciello)

Ejemplos de diseño y arquitectura de establecimientos escolares

- › <http://portales.mineduc.cl/usuarios/mineduc/doc/NuevosEspaciosEducativos.pdf>
- › http://portales.mineduc.cl/usuarios/convivencia_escolar/doc/201310231557210.CuadernilloEspaciosEducativosSeguros_V_Digital.pdf
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/786173/escuela-bilingue-publica-autonoma-mundo-verde-studio-twenty-seven-architecture
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/785694/complejo-escolar-les-perseides-atelier-rec-architecture/5684555ae58e62ae00023c-school-complex-les-perseides-atelier-rec-architecture-image
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/782601/jardin-infantil-an-hibinosekkei-plus-youji-no-shiro
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/781333/centro-de-recursos-para-el-aprendizaje-y-la-investigacion-crai-3arquitectura
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/781356/escuela-primaria-lairdsland-walters-and-cohen
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/777775/colegio-nueva-era-alamo-hfs-arquitectos-plus-mn-arquitectos
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/774953/escuela-de-educacion-primaria-puigde-les-cadiretes-jaume-valor-plus-marc-obrado-plus-elisabeth-sadurni
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/774822/jardin-municipal-coronel-dorrego-subsecretaria-de-obras-de-arquitectura
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/773093/escuela-central-norte-wulf-architekten
- › www.plataformaarquitectura.cl/cl/771208/centro-infantil-y-familiar-hazel-glen-child-brand-architects

PINTURA MURAL
Objetivos de Aprendizaje e Indicadores de Evaluación sugeridos

OA 2

Crear trabajos y proyectos visuales basados en sus imaginarios personales, investigando el manejo de materiales sustentables en procedimientos de grabado y **pintura mural**.

OA 5

Realizar juicios críticos de trabajos y proyectos visuales personales y de sus pares, fundamentados en criterios referidos al contexto, la materialidad, el lenguaje visual y el propósito expresivo.

OA 6

Diseñar propuestas de difusión hacia la comunidad de trabajos y proyectos de arte, en el contexto escolar o local, de forma directa o virtual, teniendo presente las manifestaciones visuales a exponer, el espacio, el montaje, el público y el aporte a la comunidad, entre otros.

Las y los estudiantes que han alcanzado estos Objetivos de Aprendizaje:

- › Buscan, intencionadamente, diferentes formas de trabajar procedimientos de pintura mural, por medio de la investigación artística.
- › Expresan sus imaginarios personales y propósitos expresivos por medio de bocetos y proyectos para murales.
- › Crean murales originales, a partir de sus imaginarios y la aplicación de los resultados de investigaciones artísticas.
- › Discriminan entre distintos materiales y procedimientos para realizar murales, en función de la sustentabilidad con el medioambiente.
- › Evalúan resultados de investigaciones artísticas acerca de procedimientos para realizar murales, en relación con potencialidades expresivas y materialidades.
- › Evalúan propuestas e ideas para sus murales, considerando su creatividad y la relación entre propósito expresivo, materialidad y lenguaje visual.
- › Argumentan juicios críticos de murales personales y de otros, en relación con propósito expresivo, materialidad y lenguaje visual.
- › Crean proyectos de difusión de artes visuales, a nivel escolar y comunitario.

1. Murales en el entorno (10 horas de clases)

El o la docente invita a sus alumnas y alumnos a recordar murales que han visto en diferentes espacios e inicia un diálogo con preguntas como las siguientes:

- › ¿Han visto murales?, ¿dónde?
- › ¿Qué les llama la atención de estos?
- › ¿Qué es lo que las o los muralistas expresan en sus obras?
- › ¿Por qué creen eso?
- › ¿Cómo utilizan los elementos de lenguaje visual las y los muralistas?
- › ¿En qué se diferencian las pinturas murales de otro tipo de pinturas?

Luego, las y los estudiantes observan y comparan pinturas rupestres con pinturas murales contemporáneas, usando criterios como sensaciones e ideas que generan, soporte, relación con el espacio, materialidad; revisan temas abordados por medio de preguntas como las siguientes:

- › ¿Cómo creen ustedes que las personas de la prehistoria realizaron las pinturas rupestres?
- › ¿Qué representan y cuál es su relación con el contexto inmediato?
- › ¿Cómo se relacionan los murales contemporáneos con el lugar donde están ubicados?
- › ¿Con qué materiales se habrán realizado las pinturas rupestres y los murales contemporáneos?
- › ¿Qué temas se abordan en las pinturas rupestres y cuáles en los murales contemporáneos?
- › ¿Qué relaciones podemos establecer entre ambas manifestaciones?

El o la docente comenta que ambas manifestaciones son representaciones de imaginarios personales o sociales y que buscan establecer una relación directa con el espectador o la espectadora.

El o la docente presenta el desafío de crear murales basados en temas personales y un proyecto para un museo abierto de murales del curso en su entorno. Para esto:

- › Identifican, en el establecimiento escolar o entorno cercano, espacios para instalar su museo abierto de murales.
- › Se reúnen en grupos pequeños y seleccionan uno de los espacios, toman fotografías de este y analizan sus características en cuanto a tamaño, emplazamiento, accesibilidad, tipo de público asistente, iluminación, estrategias de montaje y viabilidad de su intervención, entre otras.
- › Usando como base las fotografías del espacio y el número de murales que realizarían como curso, determinan la ubicación de estos mediante croquis.

- › Luego, dialogan en torno a temas de interés colectivo y seleccionan uno (por ejemplo: vida escolar, discriminación, sustentabilidad medioambiental, música y naturaleza, entre otros).
- › Desarrollan ideas por medio de bocetos y textos, a partir del tema y propósitos expresivos planteados, considerando la materialidad, uso del lenguaje visual y su vinculación con la creación de un museo abierto de murales.
- › Seleccionan materiales y procedimientos sustentables con el medioambiente y realizan una investigación artística por medio de la experimentación (por ejemplo: tierras de color, anilina diluida y látex, entre otros).
- › Evalúan los resultados de sus investigaciones, con apoyo de sus pares y del o la docente, considerando la sustentabilidad de los materiales con el medioambiente y la relación con las ideas desarrolladas.
- › Si es necesario, realizan modificaciones.
- › Preparan la pared para el mural o crean un soporte para este.
- › Traspasan el boceto realizado a la pared o soporte, realizando una ampliación proporcional, mediante el uso de una cuadrícula o proyectando la imagen mediante un proyector sobre el muro a intervenir marcando los contornos.
- › Realizan grupalmente el mural considerando la propuesta y selección de materiales. Registran los murales mediante fotografías o videos.

Reflexionan y responden frente a sus pinturas murales por medio de una exposición donde presentan la pintura mural y explican sus propósitos expresivos. Luego en grupos pequeños realizan un texto crítico acerca de uno de los murales basados en criterios como: contexto, materialidad, lenguaje visual y propósito expresivo.

Realizan su propuesta para un museo abierto. Para esto:

- › Seleccionan y registran por medio de fotografías un lugar para ser intervenido con los murales realizados por el curso.
- › Analizan las características del espacio seleccionado considerando su viabilidad considerando elementos como: tamaño y emplazamiento, accesibilidad y tipo de público asistente.
- › Basados en sus análisis crean croquis, planos o imágenes digitales acompañadas de un texto explicativo del proyecto.

Comentas fortalezas y debilidades de sus propuestas basados en criterios como: manifestaciones visuales a exponer, espacio, montaje, público y el aporte a la comunidad, entre otros.

Observación a la o el docente

En caso de no poder realizar una intervención directamente sobre el muro, se sugiere realizar el mural en un soporte (papel, cartón, tela) en gran formato y mostrar el resultado en algún lugar del establecimiento.

Durante el desarrollo de esta actividad, es importante que el profesor o la profesora genere espacios para la expresión de la autonomía de los y las estudiantes, pues son ellos y ellas quienes, por ejemplo, determinarán el diseño y el emplazamiento de su museo abierto. En cuanto al mural, plantearán el tema, el propósito expresivo y seleccionarán los materiales y procedimientos que les parezcan más pertinentes para realizarlo.

Para seleccionar información e imágenes que puedan ser utilizadas en esta actividad, se sugiere visitar los siguientes sitios en internet.

Arte rupestre

Ediciones del documental *La caverna de los sueños olvidados*:

› www.terra.org

Cueva de Lascaux:

› www.nationalgeographic.com.es/buscador/?q=lascaux

Cueva de Altamira:

› http://museodealtamira.mcu.es/Prehistoria_y_Arte/la_cueva.html

Arte rupestre africano:

› www.ikuska.com/Africa/arte_historia.htm

Arte rupestre americano y chileno:

› www.guiacultural.com/

› www.banrepcultural.org/blaavirtual/revistas/credencial-historia-no-307/arte-rupestre

› www.precolombino.cl/biblioteca/el-arte-rupestre-en-chile/

Murales Metro de Santiago

› www.metroantiago.cl/cultura/metroarte/catalogo/nombre_obra

Muralistas contemporáneos

Brigada Ramona Parra:

› www.plataformaurbana.cl/archive/2015/02/17/arte-y-ciudad-brigada-ramona-parra-el-movimiento-precursor-del-arte-en-los-espacios-publicos-de-chile/

INTI:

› www.plataformaurbana.cl/archive/tag/inti/

› www.inti.cl/

Kelp:

› www.kelp.cl/chile/ (de todo)

Charquipunk:

› <http://charquipunk.tumblr.com/>

Aislap:

› www.novasur.cl/videos/aislap

› <http://charquipunk.tumblr.com/>

Concegraff:

› www.originalghetto.com/index.php/es/reportajes/25-concegraff-10-anos

Henruz:

› www.henruz.com/#!galeria/c1t44

Elliot Tupac:

› www.elliottupac.com/

Os Gemeos:

› www.osgemeos.com.br/projetos

Keith Haring:

› www.haring.com/!/genre/public_projects

David de la Mano:

› www.globalstreetart.com/david-de-la-mano

Blu:

› [www./blublu.org/](http://www.blublu.org/)

Banksy:

› www.banksy.co.uk/out.asp

› www.culturacolectiva.com/lecciones-que-podemos-aprender-de-banksy/

Miguel Barceló:

› www.epdlp.com/cuadro.php?id=4941

› www.epdlp.com/cuadro.php?id=2258

› www.sam3.es/painting/2006/

Estados Unidos, San Francisco:

› www.sfmuralarts.com/neighborhood/bayview/9.html

Buscador de murales en el mundo:

› www.murallocator.org/murals/

2. El mural como texto (8 a 10 horas de clases)

El o la docente invita los y las alumnas a describir en grupos pequeños sus experiencias personales frente a murales que han visto en diferentes espacios. Luego, observan, dialogan y reflexionan en sus bitácoras acerca de obras claves del muralismo mexicano y chileno, respondiendo a preguntas como las siguientes:

- › ¿Cuáles son los principales temas y propósitos expresivos de los murales mexicanos y chilenos, respectivamente?
- › ¿Qué relaciones podemos establecer entre el propósito expresivo y el contexto histórico de murales mexicanos y chilenos?
- › ¿Cuáles son los principales aspectos sociales de murales mexicanos y chilenos?
- › ¿Qué elementos simbólicos encontramos en los murales mexicanos y chilenos?
- › ¿Qué relaciones podemos establecer entre el muralismo chileno del pasado y la pintura mural chilena contemporánea?

La o el docente realiza una síntesis de las respuestas, focalizándose en las relaciones entre muralismo y contexto social e histórico, entre propósito expresivo y transmisión de un mensaje, a partir de los elementos simbólicos y el lenguaje visual.

A partir de lo observado, la o el docente plantea el desafío crear un mural con un tema relevante para la comunidad. Para esto:

- › Como curso, dialogan acerca de los temas relevantes para su comunidad.
- › En grupos pequeños, seleccionan uno de los más nombrados, buscan y seleccionan imágenes o sacan fotografías que representen el tema.
- › A partir de las imágenes y el tema elegido, desarrollan ideas por medio de bocetos, con un propósito expresivo.
- › Evalúan sus ideas para murales, indicando fortalezas y elementos por mejorar en relación con el propósito expresivo y la utilización del lenguaje visual.
- › Eligen uno o realizan uno nuevo, considerando las diferentes ideas del grupo.
- › Seleccionan materiales y procedimientos sustentables con el medioambiente y realizan una investigación artística por medio de la experimentación (por ejemplo: tierras de color, anilina diluida, mosaico con trozos de azulejos, cerámica o baldosas y látex, entre otros).
- › Evalúan los resultados de sus investigaciones, con apoyo de sus pares y del o la docente, considerando la sustentabilidad de los materiales con el medioambiente y la relación con las ideas desarrolladas.
- › Seleccionan las investigaciones artísticas que más se adapten al desarrollo de su propósito expresivo y analizan las características del espacio arquitectónico donde será emplazado el mural, considerando la interacción con el espectador o la espectadora.

- › Traspasan el boceto al soporte elegido, realizando una ampliación proporcional.
- › Realizan el mural considerando las ideas, materiales y espacio arquitectónico seleccionado.
- › Registran el mural y la interacción con el espectador o la espectadora, mediante fotografías o videos.

Observan y comentan los registros de sus murales y aquellos relacionados con la interacción con el espectador o la espectadora; luego, el o la docente les propone realizar un proyecto para un museo a cielo abierto de sus murales para toda la comunidad. Para desarrollar el proyecto:

- › Cada grupo selecciona un lugar para presentar sus murales (por ejemplo: una plaza, un centro cultural, una feria, un centro deportivo o comunitario, entre otros).
- › Toman fotografías del lugar seleccionado y analizan sus características en cuanto a tamaño, emplazamiento, accesibilidad, tipo de público asistente y viabilidad, entre otros.
- › Realizan el proyecto para un museo a cielo abierto de murales, utilizando las fotografías de los murales y del espacio seleccionado, considerando aspectos como aporte a la comunidad, accesibilidad, utilización del espacio, montaje, relaciones entre los murales (por ejemplo: tema, propósito expresivo y uso de lenguaje visual, entre otros).
- › Registran los murales mediante fotografías o videos.

Exponen sus proyectos y los murales frente a sus pares, acompañados de un texto donde reflexionan acerca de aquellos. Para evaluar la propuesta para el museo a cielo abierto de murales, pueden usar criterios como emplazamiento de la muestra, accesibilidad, utilización del espacio, montaje, relación entre los murales y aporte a la comunidad, entre otros. En el caso del mural, los criterios pueden ser los siguientes: relación entre propósito expresivo, mensaje que transmite, materialidad y lenguaje visual.

Observación a la o el docente

Durante el desarrollo de esta actividad, es importante que el profesor o la profesora genere espacios para la expresión de la autonomía de los y las estudiantes, pues son ellos y ellas quienes, por ejemplo, determinarán el tema, propósito expresivo, materialidad y soporte.

Al realizar el proyecto del mural, es importante tener en consideración el diálogo directo que se establece con el espectador o la espectadora, como también la movilidad de dicho proyecto.

Para seleccionar información e imágenes que puedan ser utilizadas en esta actividad, se sugiere visitar los siguientes sitios en internet.

Muralistas mexicanos

Diego Rivera:

- › www.museomuraldiegorivera.bellasartes.gob.mx
- › www.moma.org/calendar/exhibitions/1152?locale=es
- › www.moma.org/interactives/exhibitions/2011/rivera/murals.php
- › www.moma.org/interactives/exhibitions/2011/rivera/es/chronology.php
- › www.wikiart.org/es/diego-rivera
- › www.wikipedia.org/wiki/Diego_Rivera

David Alfaro Siqueiros:

- › www.wikipedia.org/wiki/David_Alfaro_Siqueiros
- › www.polyforumsiqueiros.com.mx/htmls/foro/foro_01.html
- › www.polyforumsiqueiros.com.mx/htmls/exteriores/exteriores_01.html
- › www.wikiart.org/en/david-alfaro-siqueiros
- › www.museobicentenario.gob.ar/exposiciones-mural-historia.php
- › www.municipalidadchillan.cl/sitio/menu/municipalidad/murales.php

José Clemente Orozco:

- › www.wikipedia.org/wiki/Jos%C3%A9_Clemente_Orozco
- › www.wikiart.org/en/jose-clemente-orozco
- › www.epdlp.com/pintor.php?id=331

Rufino Tamayo:

- › www.rufinotamayo.org.mx/wp/category/blog-dart/
- › www.wikiart.org/en/rufino-tamayo

Jorge Gonzáles Camarena:

- › www2.udec.cl/pinacoteca/index-2.html

Muralistas chilenos

Fray Pedro Subercaseaux:

- › www.artistasplasticoschilenos.cl/658/w3-article-39902.html
- › www.memoriachilena.cl/602/w3-article-10331.html

Gregorio de la Fuente:

- › www.portaldearte.cl/autores/delafuente.htm

Pedro Lobos:

- › www.lamuralla.cl/?a=598

Julio Escamez:

- › www.portaldearte.cl/autores/escamez.htm

Brigada Ramona Parra:

- › www.memoriachilena.cl
- › www.plataformaurbana.cl/archive/2015/02/17/arte-y-ciudad-brigada-ramona-parra-el-movimiento-precursor-del-arte-en-los-espacios-publicos-de-chile/

Roberto Matta:

- › www.plataformaurbana.cl/archive/2014/10/30/arte-y-ciudad-el-primer-gol-del-pueblo-chileno-en-el-centro-cultural-espacio-matta/
- › www.plataformaurbana.cl/archive/2014/12/16/arte-y-ciudad-mural-verbo-america-de-roberto-matta-en-el-metro-quinta-normal/

Payo Söchting:

- › www.payo.cl/murales/

Mono Gonzalez:

- › www.monogonzalez.cl

Inti:

- › <http://inti.cl/>

Muralistas nacionales:

› www.kelp.cl/chile/ (de todo)

Charquipunk:

› <http://charquipunk.tumblr.com/>

Aislap:

› www.novasur.cl/videos/aislap

› <http://charquipunk.tumblr.com/>

Concegraff:

› www.originalhetto.com/index.php/es/reportajes/25-concegraff-10-anos

Museos de murales chilenos

Museo a cielo Abierto San Miguel:

› www.museoacieloabiertoensanmiguel.cl/

Museo a cielo Abierto Valparaíso:

› https://es.wikipedia.org/wiki/Museo_a_Cielo_Abierto_de_Valpara%C3%ADso
Museo a Cielo Abierto La Pincoya

› www.plataformaurbana.cl/archive/2014/08/03/museo-a-cielo-abierto-la-pincoya-historia-e-identidad-en-graffitis-y-murales/

3. Murales y medioambiente (10 horas de clases)

El o la docente invita a sus alumnos y alumnas a dialogar sobre sus experiencias y conocimientos previos acerca de murales, por medio de preguntas como las siguientes:

- › ¿Han visto murales en las calles?
- › ¿Qué les llama la atención de estos?
- › ¿Qué expresan las o los muralistas en sus obras?
- › ¿Por qué piensan eso?
- › ¿Han visto murales cuyo propósito expresivo sea llamar la atención sobre algún problema medioambiental?
- › Si ustedes tuvieran que hacer un mural sobre un tema medioambiental, ¿qué tema propondrían?
- › ¿Con qué materiales lo realizarían?
- › ¿Creen ustedes que los murales se pueden realizar con otros materiales?, ¿cuáles?

Luego, las y los estudiantes observan murales contemporáneos realizados con materiales reciclables o que traten sobre temas medioambientales; y con la guía de la o el docente, comentan las relaciones que se generan entre los materiales, el espacio donde se ubican y los propósitos expresivos.

El o la docente propone el desafío creativo de realizar murales a partir de temas relacionados con la sustentabilidad medioambiental, usando materiales reciclables. Para esto:

- › Seleccionan un espacio dentro del establecimiento para emplazar su mural e investigan sobre este espacio (por ejemplo: función que cumple, cuando se construyó y si antes cumplía otra función, entre otros).
- › Dialogan en torno a temas de sustentabilidad medioambiental y proponen al menos dos ideas.
- › Seleccionan una y realizan bocetos o textos para su mural, con un propósito expresivo, considerando la materialidad y la utilización del lenguaje visual.
- › Evalúan sus ideas indicando fortalezas y elementos por mejorar en relación con el propósito expresivo, aplicación del lenguaje visual, uso de materiales reciclables; señalan la vinculación del mural con el espacio arquitectónico, su historia y la relación con la comunidad escolar.
- › Investigan en torno a materiales y procedimientos con los que elaborarán el mural y realizan una selección del soporte y materiales reciclables, considerando el propósito expresivo y su sustentabilidad medioambiental (por ejemplo: vasos plásticos, botellas, bolsas y tapas plásticas, papeles, servilletas, cartones, trozos de madera, géneros y objetos, trozos de cerámica o baldosas, entre otros).
- › Realizan una investigación artística experimentando con los materiales reciclables seleccionados, realizando diferentes pruebas sobre el soporte elegido.
- › Evalúan los resultados de sus investigaciones artísticas, con apoyo de sus pares y de la o el docente, considerando criterios referidos al uso de materiales reciclables en murales.
- › Seleccionan resultados de investigaciones artísticas para realizar sus murales.
- › Realizan el mural utilizando sus propuestas.
- › Registran el mural y su proceso de elaboración, mediante fotografías o videos.

Observan y comentan los registros de sus murales y la interacción con el espectador o la espectadora; luego, el o la docente les propone realizar un proyecto de difusión de sus murales en alguna comunidad virtual, utilizando medios digitales. Para desarrollar el proyecto:

- › Seleccionan una comunidad virtual y un medio de difusión digital: puede ser un blog, una página web u otros.
- › Cada grupo comparte con sus pares sus registros fotográficos o de video y un texto donde explican la relación entre el propósito expresivo del mural y la selección de materiales, procedimientos y elementos de lenguaje visual.
- › Una vez obtenidas las imágenes y los textos, desarrollan ideas para el proyecto de difusión, por medio de un guion para elaborar una presentación a través de medios digitales.
- › Presentan la idea a sus pares, por medio del guion.

- › Argumentan sus juicios críticos acerca de los guiones propios y de sus pares, indicando fortalezas y elementos por mejorar en relación con criterios como los siguientes:
 - Organización (orden lógico de la presentación).
 - Contenidos (referidos a las fotografías y los textos).
 - Legibilidad (uso de letras e imágenes adecuadas, relación entre letra, imágenes y colores de fondo).
 - Adecuación al destinatario o la destinataria.
 - Aspectos estéticos (formas, colores, texturas y composición).
 - Títulos, encabezados, redacción y ortografía.
 - Elaboran la presentación basada en sus guiones.

Observación a la o el docente

Al realizar el proyecto del mural, es importante tener en consideración el diálogo directo que se establece con el espectador o la espectadora, como también la movilidad de dicho proyecto.

Durante el desarrollo de esta actividad, es importante que el profesor o la profesora genere espacios para la expresión de la autonomía de los y las estudiantes, pues son ellos y ellas quienes, por ejemplo, determinarán el propósito expresivo de su mural, la materialidad y los elementos de lenguaje que utilizarán para realizarlo.

Para seleccionar información e imágenes que puedan ser utilizadas en esta actividad, se sugiere visitar los siguientes sitios en internet.

Muralistas chilenos que trabajan con materiales reciclables

Mónica Bengoa, Murales con servilletas y cardos:

- › www.monicabengoa.cl

Muralistas internacionales que trabajan con materiales reciclables

Bordalo II:

- › www.alternopolis.com/bordalo-ii/
- › www.globalstreetart.com/bordalo-ii

Stefaan De Croock, *Elsewhere, Wood & paint*:

- › <http://www.contemporist.com/stefan-de-crook-creates-mural-in-belgium-from-discarded-wood/>

Lisa Hoke:

- › http://www.lisahoke.com/pages/images_artwork.php

Molly Hatch, Mural con platos de cerámica:

- › www.mollyhatchstudio.com/artwork/

4. Mural y abstracción (8 a 10 horas de clases)

Ayudados por el o la docente, los y las estudiantes comentan acerca de murales abstractos que han visto en diversos espacios públicos y los describen en relación con sus formas; luego comentan acerca de las sensaciones que estos les producen.

A continuación, con la guía de la o el docente, observan y dialogan acerca de murales abstractos de artistas nacionales, como Matilde Pérez, Ramón Vergara Grez, Mario Carreño, Carlos Ortúzar y Amalia Valdés, con preguntas como las siguientes:

- › ¿Qué característica tienen en común estos murales?
- › En cuanto a sus líneas, formas, colores y texturas, ¿cuáles se repiten y se destacan?
- › ¿Podemos hablar de presencia de unidades modulares o efectos ópticos en estos murales?
- › ¿Con qué materiales están elaborados?
- › ¿Cambiarían los murales si las o los artistas los hubiesen realizado con otro material?, ¿por qué?
- › ¿El material influye en el propósito expresivo del mural?

Los y las estudiantes, con la guía de la o el docente, crean un mural abstracto utilizando materiales sustentables con el medioambiente y desarrollan un proyecto para difundirlo. Para esto:

- › En grupos pequeños, desarrollan ideas por medio de bocetos, basados en un propósito expresivo, considerando el uso de formas abstractas y la vinculación del mural con el espacio arquitectónico.
- › Evalúan sus ideas de murales abstractos indicando fortalezas y elementos por mejorar en relación con el uso de formas abstractas y lenguaje visual, en función del propósito expresivo planteado.
- › Seleccionan materiales y procedimientos sustentables con el medioambiente (por ejemplo: materiales como pintura al agua, tierra de color, anilina diluida, látex, papel, cartón, pedazos de maderas, géneros y objetos, mosaico con trozos de azulejo, cerámica o baldosas, entre otros).
- › Realizan una investigación artística por medio de la experimentación con los materiales y procedimientos seleccionados.
- › Evalúan, con apoyo de sus pares y de la o el docente, los resultados de sus investigaciones, usando como criterios la adecuación de los materiales y procedimientos seleccionados con las ideas y propósito expresivo planteado.
- › Modifican sus propuestas si es necesario.
- › Realizan colaborativamente el mural, utilizando la propuesta y los resultados de las investigaciones artísticas.
- › Registran el mural y su proceso de elaboración, por medio de fotografías videos o una animación quickmotion.

Observan y comentan los registros de sus murales y su proceso de elaboración; luego, el o la docente les propone realizar un proyecto de difusión de su mural utilizando medios digitales. Para desarrollar el proyecto:

- › Seleccionan un medio de difusión digital (puede ser un blog, página web o alguna red social).
- › Elaboran un texto donde explican su proceso de elaboración, el propósito expresivo del mural y su relación con la selección de materiales, procedimientos y elementos de lenguaje visual.
- › Desarrollan ideas para el proyecto de difusión de sus murales, por medio de un guion, para elaborar una presentación a través de medios digitales.
- › Presentan la idea a sus pares, por medio del guion.
- › Argumentan sus juicios críticos acerca de los guiones propios y de sus pares, indicando fortalezas y elementos por mejorar en relación con criterios como los siguientes:
 - Organización (orden lógico de la presentación).
 - Contenidos (referidos a las fotografías y los textos).
 - Legibilidad (uso de letras e imágenes adecuadas, relación entre letra, imágenes y colores de fondo).
 - Adecuación al destinatario o la destinataria.
 - Aspectos estéticos (formas, colores, texturas y composición).
 - Títulos, encabezados, redacción y ortografía.
 - Elaboran la presentación basados en sus guiones.

Observación a la o el docente

Durante el desarrollo de esta actividad, es importante que el profesor o la profesora genere espacios para la expresión de la autonomía de los y las estudiantes, pues son ellos y ellas quienes, por ejemplo, determinarán el propósito expresivo de su mural y la selección de materiales y procedimientos que les parezcan más pertinentes para realizarlo.

Para seleccionar información e imágenes que puedan ser utilizadas en esta actividad, se sugiere visitar los siguientes sitios en internet.

Muralistas Nacionales

Matilde Pérez, Friso Cinético:

› www.utralca.cl/

Ramón Vergara Grez, Geometría Andina:

› www.artistasplasticoschilenos.cl

Mario Carreño, Homenaje a Fray Angélico:

› www.lamuralla.cl

Carlos Ortúzar: Hombre y mujer trabajadores:

› www.artistasplasticoschilenos.cl

Amalia Valdés "Mural San Vicente", "15x15":

› www.amaliavaldes.cl

Ignacio Bahna, Cartografías:

› www.ignaciobahna.cl/cartografias/

5. Creando murales interactivos (6 horas de clases)

Los y las estudiantes dialogan acerca de murales realizados en cursos anteriores; luego observan y comentan murales contemporáneos interactivos, con la guía de la o el docente, mediante preguntas como las siguientes:

- › ¿Han visto o participado en la creación un mural interactivo?
- › ¿En qué se diferencia un mural interactivo de otro tipo de mural?
- › ¿Cuáles serán los propósitos expresivos de los murales interactivos?
- › ¿Qué tipo de interacciones se generan con el espectador o la espectadora?
- › ¿Cuáles son las características de los murales interactivos?

Por último, el o la docente explica que, en este tipo de murales, la espectadora o el espectador pasa a formar parte activa en el proceso de creación del mural observado.

El o la docente plantea el desafío creativo de realizar un mural interactivo en el que puedan intervenir diversos miembros de la comunidad escolar, utilizando materiales sustentables con el medioambiente. Para esto:

- › En grupos pequeños, desarrollan bocetos o textos acerca de sus ideas para el mural, considerando los propósitos expresivos, la materialidad y el tipo de interacción que se desea lograr con el público (ver ejemplos en observación a la o el docente).
- › Evalúan sus propuestas con apoyo del o la docente, considerando propósitos expresivos, materialidad y tipo de interacción que desea generar con el espectador o la espectadora.
- › Realizan modificaciones a sus propuestas si es necesario.
- › Preparan el mural interactivo considerando la interacción con el público, la materialidad y los propósitos expresivos.
- › Invitan a las personas que intervendrán en el mural y determinan la fecha en que lo realizarán.
- › Realizan el mural y registran las interacciones generadas con el público, mediante videos o fotografías.

Comentan la experiencia y los resultados obtenidos. Luego, el o la docente les propone realizar un proyecto de difusión colectivo de este tipo de murales, en un lugar público de la localidad, repitiendo la experiencia anterior, pero con un nuevo tipo de público. Para desarrollar el proyecto:

- › De manera colectiva, seleccionan un espacio público dentro de la comunidad, que sea suficientemente amplio como para realizar varios murales de manera simultánea, y determinan el tamaño de estos y su ubicación.

- › Desarrollan una idea para el proyecto, por medio de una representación tridimensional, que considere la ubicación de los murales, los lugares donde estarán los materiales que usará el público, y un espacio suficientemente amplio para que el público los pueda realizar y visualizar.
- › Presentan la representación tridimensional a sus pares y la comentan indicando fortalezas y elementos por mejorar en relación con la organización de los espacios, la accesibilidad del público y el aporte a la comunidad.

Observación a la o el docente

Durante el desarrollo de esta actividad, es importante que el profesor o la profesora genere espacios para la expresión de la autonomía de los y las estudiantes, pues son ellos y ellas quienes, por ejemplo, determinarán el propósito expresivo del mural, las posibles interacciones con el público, los materiales y procedimientos que les parezcan más pertinentes para realizar el mural interactivo, el espacio, los materiales que utilizarán para realizar la exposición y el aporte que desean realizar a la comunidad.

Algunos ejemplos de ideas para realizar murales interactivos son los siguientes:

- › Los y las estudiantes realizan el dibujo del mural y el público lo pinta.
- › Los y las estudiantes plantean un tema y el público lo interpreta por medio de dibujos, pinturas o textos.
- › Una de las personas invitadas a realizar el mural traza un par de líneas, luego otra trabaja con las líneas iniciales y así, sucesivamente, hasta completar el mural.
- › Los y las estudiantes proporcionan plantillas de estenciles al público y le piden que las impriman hasta completar el mural.

Para seleccionar información e imágenes que puedan ser utilizadas en esta actividad, se sugiere visitar los siguientes sitios en internet.

Murales interactivos

Mural interactivo de las culturas:

- › www.trouge.com/interactive-cultural-mural-layout/

Carlos Amoraless Stamping a Collective Mural:

- › www.moma.org/learn/moma_learning/blog/making-art-beyond-the-cut-out

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Los indicadores y criterios de evaluación tienen el propósito de generar evidencia concreta acerca de los logros de los y las estudiantes, en relación con los OA. Por consiguiente, la sugerencia general es traducirlos en instrumentos específicos que permitan evaluar, de manera confiable y oportuna, los avances en el desarrollo de las habilidades y en la apropiación de procedimientos y conocimientos involucrados en dichos OA.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>OA 1 Crear proyectos visuales con diversos propósitos, basados en la apreciación y reflexión acerca de la arquitectura, los espacios y el diseño urbano, en diferentes medios y contextos.</p>	Investigan de manera directa y/o usando diferentes fuentes, acerca de elementos de diseño urbano en diferentes contextos.	<ul style="list-style-type: none"> › Seleccionan información de diversas fuentes acerca de elementos de diseño urbano en diferentes contextos. › Caracterizan elementos de diseño urbano, en relación con el uso del lenguaje visual y funciones, entre otros.
	Desarrollan ideas originales por diversos medios, para sus proyectos visuales referidos a elementos de diseño urbano para un medio y/o contexto específico.	<ul style="list-style-type: none"> › Desarrollan ideas para la creación o transformación de elementos de diseño urbano, por medio de textos, bocetos, croquis o recortes para un medio y/o contexto específico. › Relacionan, en sus textos, bocetos, croquis o recortes para proyectos, propósitos expresivos, con el uso del lenguaje visual y la selección de materialidad.
	Discriminan entre distintos materiales para realizar proyectos visuales, en función de la sustentabilidad con el medioambiente.	<ul style="list-style-type: none"> › Seleccionan materiales sustentables con el medioambiente, para desarrollar sus proyectos. › Utilizan materiales sustentables con el medioambiente en la elaboración de sus proyectos.
	Crean proyectos visuales usando como referentes elementos de diseño urbano.	<ul style="list-style-type: none"> › Incorporan en sus proyectos las ideas y propósitos expresivos planteados. › Relacionan en sus proyectos visuales el propósito expresivo con el medio y la materialidad utilizada. › Relacionan en sus proyectos visuales el propósito expresivo en relación con el uso del lenguaje visual. › Realizan proyectos visuales novedosos en el uso de materiales y el lenguaje visual.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
OA 2 Crear trabajos y proyectos visuales basados en sus imaginarios personales, investigando el manejo de materiales sustentables en procedimientos de grabado y pintura mural .	Buscan, intencionadamente, diferentes formas de trabajar procedimientos de pintura mural, por medio de la investigación artística.	<ul style="list-style-type: none"> › Experimentan con diferentes herramientas, materiales y soportes, para crear pinturas murales. › Sistematizan los resultados de sus experimentaciones con materiales, herramientas y procedimientos. › Incorporan los resultados de investigaciones artísticas en la creación de pinturas murales.
	Expresan sus imaginarios personales y propósitos expresivos, por medio de bocetos para murales.	<ul style="list-style-type: none"> › Desarrollan ideas para pinturas murales, basadas en propósito expresivos personales o colectivos. › Consideran elementos de su contexto al desarrollar ideas para la creación de pinturas murales. › Expresan ideas personales o colectivas, basadas en sus propósitos expresivos, a través de bocetos para pinturas murales. › Relacionan, en sus bocetos, propósitos expresivos, uso del lenguaje visual y selección de materialidad.
	Crean murales originales, a partir de sus imaginarios personales y la aplicación de los resultados de sus investigaciones artísticas.	<ul style="list-style-type: none"> › Incorporan los resultados de investigaciones artísticas en sus pinturas murales. › Consideran sus bocetos al realizar pinturas murales. › Expresan ideas personales o colectivas en sus pinturas murales. › Aplican procedimientos de pintura mural adecuándolos a sus propósitos expresivos. › Relacionan, en sus pinturas murales, propósitos expresivos, lenguaje visual y materialidad. › Realizan murales novedosos en relación al uso del lenguaje visual, procedimientos y materialidad.
	Discriminan entre distintos procedimientos y materiales para realizar murales, en función de la sustentabilidad con el medioambiente.	<ul style="list-style-type: none"> › Investigan sobre características de procedimientos y materiales sustentables con el medioambiente, para la realización de pinturas murales. › Seleccionan herramientas, materiales y procedimientos sustentables con el medioambiente para realizar pinturas murales. › Utilizan, en sus pinturas murales, materiales, herramientas y procedimientos sustentables con el medioambiente.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
OA 4 Realizar juicios críticos de manifestaciones visuales considerando las condiciones contextuales de su creador y utilizando criterios estéticos pertinentes.	Describen sensaciones, sentimientos e ideas que les genera la observación de elementos de diseño urbano.	<ul style="list-style-type: none"> › Comunican sensaciones y emociones que les produce la observación de elementos de diseño urbano. › Comunican las ideas que se les generan al observar elementos de diseño urbano.
	Interpretan significados de elementos de diseño urbano, a partir de sus características visuales y estéticas.	<ul style="list-style-type: none"> › Describen funciones, estilos y características estéticas de elementos de diseño urbano. › Relacionan elementos de diseño urbano con la de funcionalidad y sus características estéticas. › Infieren propósitos expresivos, comunicativos y funcionales de elementos de diseño urbano.
	Reconocen condiciones contextuales de elementos de diseño urbano.	<ul style="list-style-type: none"> › Identifican necesidades que son satisfechas a través del diseño urbano. › Relacionan elementos contextuales de elementos de diseño urbano, con sus funciones y características estéticas.
	Argumentan juicios críticos de elementos de diseño urbano, basados en criterios de contexto, materialidad, lenguaje visual y relación forma-función, entre otros.	<ul style="list-style-type: none"> › Reconocen influencias del contexto sobre elementos de diseño urbano. › Relacionan materialidad y características estéticas de elementos de diseño urbano. › Determinan cómo los elementos de lenguaje visual aportan al interés estético de elementos de diseño urbano. › Explican la relación entre forma y función de elementos de diseño urbano. › Argumentan juicios críticos de elementos de diseño urbano, basados en las relaciones entre contexto, materialidad, lenguaje visual, forma y función.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>OA 5 Realizar juicios críticos de trabajos y proyectos visuales personales y de sus pares, fundamentados en criterios referidos al contexto, la materialidad, el lenguaje visual y el propósito expresivo.</p>	<p>Evalúan resultados de investigaciones artísticas acerca de procedimientos para realizar murales, en relación con potencialidades expresivas y materialidades.</p>	<ul style="list-style-type: none"> › Indican elementos originales de los resultados de investigaciones artísticas personales y de sus pares. › Relacionan la utilización de procedimientos y materiales con los resultados obtenidos. › Seleccionan resultados de experimentaciones personales y de sus pares, y los relacionan con posibles propósitos expresivos.
	<p>Evalúan propuestas e ideas para sus murales, considerando su creatividad y la relación entre propósito expresivo, materialidad y lenguaje visual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> › Evalúan propuestas e ideas personales y de sus pares, para pinturas murales, considerando la originalidad de éstas. › Evalúan propuestas e ideas personales y de sus pares, para sus pinturas murales, considerando la relación entre propósito expresivo, materialidad, lenguaje visual, contexto e interacción con el público. › Proponen modificaciones y optimizaciones a sus propuestas o ideas para pinturas murales, a partir de la retroalimentación de sus pares o docente. › Comunican sus evaluaciones respetuosamente.
	<p>Argumentan juicios críticos de murales personales y de otros, en relación con propósito expresivo, materialidad y lenguaje visual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> › Interpretan significados de pinturas murales personales y de sus pares. › Establecen relaciones entre propósito expresivo, materialidad y lenguaje visual de pinturas murales personales y de otros. › Establecen relaciones entre propósito expresivo, contexto e interacción con el público, de pinturas murales personales y de otros. › Argumentan su juicio crítico basados en criterios de originalidad, materialidad, uso del lenguaje visual, de pinturas murales personales y de otros. › Comunican apreciaciones y juicios críticos respetuosamente. › Aceptan juicios y sugerencias de sus pares.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>OA 6 Diseñar propuestas de difusión hacia la comunidad de trabajos y proyectos de arte, en el contexto escolar o local, de forma directa o virtual, teniendo presente las manifestaciones visuales a exponer, el espacio, el montaje, el público y el aporte a la comunidad, entre otros.</p>	<p>Crean proyectos de difusión de artes visuales, a nivel escolar y comunitario.</p>	<ul style="list-style-type: none"> › Realizan registros de espacios para realizar exposiciones de pinturas murales. › Analizan características de espacios para realizar exposiciones de pinturas murales, utilizando criterios como tamaño, emplazamiento, accesibilidad, tipo de público asistente y viabilidad. › Proponen ideas para proyectos de difusión de pinturas murales, considerando las manifestaciones visuales que desean exponer, el espacio, el montaje, el público y el aporte a la comunidad.

Ver Anexo 2: EJEMPLOS DE INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

UNIDAD 4

ARTE DIGITAL

PROPÓSITO

Esta unidad tiene por finalidad central que las y los estudiantes experimenten, investiguen y creen utilizando procedimientos de arte digital. Para esto, se sugiere realizar proyectos visuales basados en ideas colectivas o en imaginarios personales. En relación con la creación de arte digital, se espera que las y los estudiantes propongan e investiguen en torno a sus propios referentes relacionados con la cultura visual, como también que conozcan y aprecien manifestaciones de arte digital. Asimismo, para el desarrollo de sus proyectos visuales se propone utilizar diferentes procedimientos de edición de imágenes digitales y vincular el uso del lenguaje visual con los propósitos expresivos.

También se pretende que reflexionen frente a sus proyectos y los de sus pares, explicando sus percepciones y justificando el uso del lenguaje visual y propósito expresivo de estos.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

- › Procedimientos de dibujo y pintura.
- › Apreciación de obras visuales.
- › Apreciación de proyectos visuales personales y de sus pares.
- › Técnicas básicas de edición de imágenes digitales.

PALABRAS CLAVE

Arte digital, dibujos realizados en plotter, dibujos digitales, fotografías editadas, *collages* digitales, GIF, medios tecnológicos, plataforma digital, comunidad virtual, fotomontajes, programas de edición de imágenes, cámara digital, escáner y paisaje imaginario.

CONOCIMIENTOS

- › Arte digital.
- › Procedimientos de edición de imágenes.
- › *Collage* digital.
- › GIF.

HABILIDADES

- › Experimentación con programas de edición para la creación de imágenes digitales.
- › Experimentación con programas de animación para la creación de GIF.
- › Creación visual digital, usando herramientas de edición y animación.
- › Apreciación estética de manifestaciones visuales digitales.
- › Realización de juicios críticos, usando criterios estéticos de manifestaciones visuales digitales.

ACTITUDES

- › Disfrutar y valorar la diversidad en manifestaciones estéticas provenientes de múltiples contextos.
- › Demostrar disposición a expresarse visualmente y desarrollar su creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente.
- › Demostrar disposición a trabajar en equipo, colaborar con otros y aceptar consejos y críticas.

UNIDAD 4 Arte digital

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE EVALUACIÓN
Se espera que las y los estudiantes sean capaces de:	Las y los estudiantes que han alcanzado este aprendizaje:
OA 3 Crear proyectos visuales basados en imaginarios personales, investigando en medios contemporáneos, como libros de artista y arte digital .	<ul style="list-style-type: none"> › Experimentan por medio de la investigación artística, diferentes formas de utilizar procedimientos digitales y análogos para la creación visual. › Desarrollan diferentes ideas para la creación de proyectos de arte digital y/o análogo, basados en sus imaginarios personales y referentes artísticos. › Crean proyectos visuales originales, aplicando procedimientos digitales. › Crean proyectos visuales originales de <i>collage</i> o pintura, usando como referentes imágenes digitales.
OA 4 Realizar juicios críticos de manifestaciones visuales considerando las condiciones contextuales de su creador y utilizando criterios estéticos pertinentes.	<ul style="list-style-type: none"> › Interpretan significados de manifestaciones de arte digital, a partir de las sensaciones, emociones e ideas que les genera su observación. › Analizan manifestaciones de arte digital en relación con sus características como medio de expresión (uso de lenguaje visual, origen de las imágenes, procedimientos, soportes y medios de visualización). › Argumentan juicios críticos de obras de arte digital, considerando criterios estéticos pertinentes.
OA 5 Realizar juicios críticos de trabajos y proyectos visuales personales y de sus pares, fundamentados en criterios referidos al contexto, la materialidad, el lenguaje visual y el propósito expresivo.	<ul style="list-style-type: none"> › Evalúan resultados de investigaciones artísticas acerca de procedimientos digitales y análogos, para realizar creaciones visuales. › Evalúan propuestas e ideas para sus proyectos digitales y análogos, considerando su creatividad y la relación entre propósito expresivo, materialidad y lenguaje visual. › Argumentan juicios críticos de proyectos visuales digitales y análogos, personales y de sus pares, utilizando criterios pertinentes.

SUGERENCIAS DE ACTIVIDADES⁷

OBSERVACIONES GENERALES A LA O EL DOCENTE

Esta unidad se organiza a base de un grupo objetivos. En el tema Arte Digital se consideran los Objetivos de Aprendizaje 3, 4 y 5. Para estos objetivos se presenta una serie de actividades que permiten su desarrollo y logro. En la selección de actividades es necesario considerar las características del curso y establecimiento, procurando una contextualización que contribuya a lograr aprendizajes significativos. Las actividades 6 y 7 están destinadas a aquellos establecimientos que no cuentan con computadores para los alumnos y las alumnas, ofreciendo la alternativa de trabajar con procedimientos análogos teniendo como referente el arte digital.

Es importante que el o la docente, al iniciar una actividad, utilice estrategias para rescatar experiencias, preconcepciones y conocimientos previos de los y las estudiantes; asimismo, debe propender a que las y los estudiantes conecten los aprendizajes del ámbito escolar con otros ámbitos de sus vidas, y con su propia cultura o la de otras comunidades.

Del mismo modo, para un adecuado proceso de acompañamiento del aprendizaje, es necesario que el o la docente presente y explique los procedimientos, Indicadores de Evaluación y criterios de evaluación correspondientes a la actividad que se desarrollará. También, se recomienda retroalimentar los aprendizajes por medio de evaluaciones formativas, aplicando los mismos IE y criterios.

En relación con la selección de imágenes utilizadas para ejemplificar, apreciar o exponer algún tema, es necesario que estas sean coherentes con la edad y el nivel de desarrollo emocional de las y los estudiantes, respetuosas de sus diversas culturas de proveniencia y creencias, e incluir equitativamente a representantes femeninos y masculinos.

Cuando los y las estudiantes busquen o compartan información para sus proyectos visuales a través de internet, se sugiere recordarles que lo hagan responsablemente. Para esto, se recomienda asumir consideraciones éticas en el uso de las TIC, como el cuidado personal y el respeto por las y los demás, señalar las fuentes de las cuales se obtiene la información y respetar las normas de uso y de seguridad.

Es fundamental que cada estudiante lleve una bitácora personal para registrar sus ideas, investigaciones y reflexiones en torno a sus proyectos visuales personales y los de sus pares; para esto, puede usar una croquera, carpeta, cuaderno o archivador. Asimismo, es recomendable que cuenten con un portafolio para guardar y organizar sus proyectos visuales o los registros fotográficos de estos. Ambos elementos se constituyen en evidencias del proceso de aprendizaje.

Dado que las actividades requieren de momentos en que los y las estudiantes comenten y enjuicien críticamente diferentes manifestaciones visuales y los proyectos de sus pares, es fundamental promover un clima de escucha y respeto en el aula.

⁷ Todas las sugerencias de actividades de este Programa constituyen una propuesta que puede ser adaptada de acuerdo a cada contexto escolar, para lo cual se recomienda considerar, entre otros, los siguientes criterios: características de los y las estudiantes (intereses, conocimientos previos, incluyendo preconcepciones, creencias y valoraciones), características del contexto local (urbano o rural, sector económico predominante, tradiciones) y acceso a recursos de enseñanza y aprendizaje (biblioteca, internet, disponibilidad de materiales de estudio en el hogar).

ARTE DIGITAL
Objetivos de Aprendizaje e Indicadores de Evaluación sugeridos

OA 3

Crear proyectos visuales basados en imaginarios personales, investigando en medios contemporáneos, como libros de artista y **arte digital**.

OA 4

Realizar juicios críticos de manifestaciones visuales considerando las condiciones contextuales de su creador y utilizando criterios estéticos pertinentes.

OA 5

Realizar juicios críticos de trabajos y proyectos visuales personales y de sus pares, fundamentados en criterios referidos al contexto, la materialidad, el lenguaje visual y el propósito expresivo.

Las y los estudiantes que han alcanzado estos Objetivos de Aprendizaje:

- › Experimentan, por medio de la investigación artística, diferentes formas de utilizar procedimientos digitales y análogos para la creación visual.
- › Desarrollan ideas para la creación de proyectos de arte digital y/o análogo, basados en sus imaginarios personales y referentes artísticos.
- › Crean proyectos visuales originales aplicando procedimientos digitales.
- › Crean proyectos visuales originales para *collage* o pintura, usando como referentes imágenes digitales.
- › Interpretan significados de manifestaciones de arte digital, a partir de las sensaciones, emociones e ideas que les genera su observación.
- › Analizan manifestaciones de arte digital en relación con sus características como medio de expresión (uso de lenguaje visual, origen de las imágenes, procedimientos, soportes y medios de visualización).
- › Argumentan juicios críticos de obras de arte digital, considerando criterios estéticos pertinentes.
- › Evalúan resultados de investigaciones artísticas acerca de procedimientos digitales y análogos para realizar creaciones visuales.
- › Evalúan propuestas e ideas para sus proyectos digitales y análogos, considerando su creatividad y la relación entre propósito expresivo, materialidad y lenguaje visual. Argumentan juicios críticos de proyectos visuales digitales y análogos, personales y de sus pares, utilizando criterios pertinentes.

1. Recreando imágenes digitales (6 horas de clases)

Los y las estudiantes, con la guía de la o el docente, comentan acerca de lo que piensan sobre medios tecnológicos, como computador, celular y tablet, e indican lo que hacen con ellos y cómo aprendieron a usarlos.

Luego, observan arte digital, como dibujos realizados en plotter, dibujos digitales, fotografías editadas, *collages* digitales y GIF, entre otros, y comparan sus propósitos comunicativos o expresivos, y plataformas de difusión. A continuación, los clasifican de acuerdo a sus propios criterios, que anotan en la pizarra o en algún otro medio, para que estén a la vista durante el desarrollo de la actividad. Con la guía de la o el docente, analizan la pertinencia de dichos criterios y, en forma conjunta, construyen el concepto de arte digital, focalizándose en las cualidades que lo distinguen del resto de las manifestaciones artísticas (materialidad, procedimientos y medios de visualización).

El o la docente propone el desafío de recrear una imagen de arte digital, modificando sus elementos de lenguaje visual (por ejemplo: formas, colores y texturas, entre otros). Para esto:

- › Seleccionan una imagen de arte digital de acuerdo a sus preferencias y se plantean un propósito expresivo diferente al de la obra original.
- › Editan la obra de acuerdo al nuevo propósito expresivo, con un programa de edición de imágenes y utilizando funciones como cortar, pegar, borrar, editar colores, incorporar filtros, aumentar o quitar opacidad, deformar, fragmentar y texturizar, entre otras.

Crean una presentación, donde incluyen la obra digital original y la transformada, y las suben a alguna plataforma de internet u otro medio digital, para que sean comentadas por sus pares, utilizando criterios pertinentes, mediante un foro o comentarios. La presentación también se puede subir a la página web del establecimiento, del curso, o publicar un blog; si esto no es posible, se puede exponer por medio de un proyector digital.

Observación a la o el docente

Para desarrollar esta actividad, es importante tener acceso a computadores (como mínimo uno por cada tres alumnos/as).

Para realizar esta actividad se pueden utilizar programas de edición de imágenes u otros que tengan herramientas para el tratamiento de estas. En internet existen programas gratuitos de edición de imágenes, como Inkscape y Gimp.

Para seleccionar información e imágenes que puedan ser utilizadas en esta actividad, se sugiere visitar los siguientes sitios en internet:

Imágenes de arte digital

Digital Art Museum:

› www.dam.org/home

Yoshiyuki Abe:

› www.pli.jp/exhibition.html

Casey Reas:

› www.reas.com/

Diogo Esteves:

› www.homeostasislab.com/PSTR

Lee Fogel:

› www.homeostasislab.com/Lee-Fogel

Alan Mirkovich:

› www.homeostasislab.com/Alan-Mirkovich

Kenneth Jeffrey:

› www.homeostasislab.com/Kenneth-Jeffrey

Yasmina Dwiariani:

› www.homeostasislab.com/Yasmina-Dwiariani

Michael Reisch:

› <http://www.michaelreisch.com/exhibition-views/>

David Em:

› www.davidem.com

Pioneros del arte digital

Georg Nees y Vera Molnar, dibujos con plotter (1975-1976):

› www.dada.compart-bremen.de

Edward Zajec:

› www.edwardzajec.com/

Mark Wilson:

› <http://digitalartmuseum.org/wilson/artworks.html>

Charles Csuri:

› www.csurivision.com

Arte digital chileno

Cecilia Avendaño:

› www.isabelcroxattogaleria.cl/home/artists/cecilia-avendano/

Andreas Von Gehr:

› www.artprize.org/andreas-von-gehr

2. Collage digital (6 horas de clases)

Los y las estudiantes, con la guía de la o el docente, comentan acerca de *collages* que han realizado en cursos anteriores, explicando los temas y los procedimientos utilizados. A continuación, observan *collages* digitales e hipotetizan acerca de sus propósitos (expresivos o comunicativos) y procedimientos utilizados en su elaboración.

Se reúnen en grupos pequeños y seleccionan un *collage* digital, interpretan sus propósitos y los analizan como un medio expresivo visual contemporáneo, a partir de las siguientes preguntas:

- › ¿Qué sensaciones, emociones e ideas genera la observación de este tipo de obra visual?
- › ¿Cuál será el propósito expresivo y/o comunicativo de la o el artista?
- › ¿Por qué creen ustedes que habrá usado este medio de expresión y no un *collage* a partir de recortes para realizar su obra?
- › ¿Podría ser el *collage* digital una obra de arte, al igual que los *collages* elaborados a partir de materiales artísticos?, ¿por qué?
- › ¿Cuál o cuáles podrían ser el o los propósitos expresivos o comunicativos de su creador/a?
- › ¿Por qué habrá utilizado esos trozos de imágenes?

- › ¿De qué contextos provienen las imágenes? (por ejemplo: imágenes publicitarias, de la historia del arte y fotografías, entre otras).
- › ¿Qué relaciones se pueden establecer entre el uso del lenguaje visual y el propósito expresivo?
- › ¿Han realizado alguna vez un *collage* digital?, ¿cómo creen ustedes que se puede hacer uno?

Luego, hacen una investigación artística, experimentando con las herramientas de programas de edición de imágenes para crear *collages* digitales. Para esto:

- › Las y los estudiantes crean fotomontajes de un personaje, usando trozos de diferentes imágenes (por ejemplo: un unicornio multicolor, un centauro, un pegaso, un hombre caballo gato o un autorretrato totémico, entre otros).
- › Los y las estudiantes experimentan con herramientas de edición digital y realizan su *collage* usando diferentes imágenes y aplicando funciones como seleccionar, cortar, pegar, borrar, superponer, editar colores, incorporar filtros, deformar, fragmentar y texturizar, entre otras.
- › Evalúan los resultados de sus experimentaciones, en relación con la utilización de las funciones de los recursos digitales.

El o la docente invita a crear un *collage* digital expresando un tema de su interés. Para esto, los y las estudiantes:

- › Realizan una lluvia de ideas sobre temas que les gustaría usar para realizar un *collage* digital.
- › En parejas o individualmente, seleccionan un tema y un propósito expresivo, planteando ideas por medio de bocetos para su *collage* digital, aplicando resultados de sus investigaciones artísticas.
- › Evalúan formativamente sus propuestas, usando como criterios la originalidad y la relación entre propósito expresivo, utilización de recursos digitales y lenguaje visual.
- › Si es necesario, realizan modificaciones.
- › Seleccionan imágenes o textos desde diferentes fuentes. Si desean, pueden digitalizar imágenes mediante una cámara fotográfica, teléfono celular o escáner.
- › Realizan su *collage* digital con programas de edición de imágenes y aplicando los resultados de las investigaciones artísticas realizadas al inicio de esta actividad.

Para reflexionar y evaluar sus *collages*, los suben a un blog u otra plataforma digital, junto a un texto en el que explican su propósito expresivo y el origen de las imágenes. Luego, comentan entre pares sus *collages* digitales directamente en la plataforma digital, manifestando sus apreciaciones en relación con el uso del lenguaje visual, utilización de los recursos digitales y originalidad.

Observación a la o el docente

En esta actividad, es importante tener acceso a computadores (idealmente uno por cada dos alumnos o alumnas).

Para desarrollar esta actividad, es importante que la o el docente genere espacios para la expresión de la autonomía de los y las estudiantes en la clase, con el fin de que exista motivación y vinculación con el contexto; también es importante que el o la docente reconozca y valide las imágenes digitales que las y los estudiantes aprecian y crean en sus espacios extraescolares, reconociendo también las plataformas digitales como fuentes válidas para compartir y aprender.

Para seleccionar información e imágenes que puedan ser utilizadas en esta actividad, se sugiere visitar los siguientes sitios en internet.

Artistas *collage* concreto

Hannah Höch:

› www.artsy.net/artist/hannah-hoch

Jesse Trece:

› www.saatchiart.com/jesstrece

Mauricio Garrido:

› www.galeriaanimal.cl/artistas/mauricio-garrido-4/

Juan Luis Martínez:

› www.juanluismartinez.cl/jlm/obra/obra-plastica/

Virginia Echeverría:

› www.virginiaecheverria.com/

Eugenia Loli:

› www.artnau.com/2014/10/eugenia-loli/

Eli Craven:

› www.elicraven.com

David Hockney:

› www.hockneypictures.com/photos/photos_collages_06.php

Artistas *collage* digital

Joseba Eskubi:

› <http://www.artnau.com/2014/05/joseba-eskubi-2/>

Catalina Schliebener:

› www.catalinaschliebener.com/grafica-fotografia/2014-grafica-fotografia/casa/

Travis Bedel:

› www.thisiscolossal.com/2014/10/new-anatomical-collages-by-travis-bedel/

3. El paisaje imaginario (6 horas de clases)

Los y las estudiantes, con la guía de la o el docente, realizan una discusión acerca de las características comunicativas y como recurso para crear arte digital de internet y el computador, celular y tablet. Para esto, la o el docente realiza las siguientes preguntas:

- › ¿Nos gusta comunicarnos por internet?, ¿por qué?
- › ¿Qué es lo que normalmente comunicamos a través de internet?
- › ¿Qué sitios o aplicaciones utilizamos?
- › ¿Internet permite que las personas expresen ideas y emociones?, ¿cómo?
- › ¿Qué medios expresivos podrían usar un/a artista para crear arte en internet? (por ejemplo: imágenes editadas, creadas, animaciones y videos, entre otros).

Luego, observan la edición de una película, video o videoclip, donde se pueden visualizar paisajes imaginarios elaborados con medios digitales, como *Harry Potter*, *Blade Runner*, *La Historia sin Fin*, *Star Wars*, *Alicia en el país de las Maravillas*, *El Señor de los Anillos*, *Avatar*, *Take It Back*, *Coming Back To Life* de *Pink Floyd* y *Up & Up* de *Coldplay*, entre otros.

Comentan los paisajes que aparecen en las películas o videos, por medio de las siguientes preguntas:

- › ¿Cuáles son los elementos de fantasía que hacen que podamos afirmar que estos son paisajes imaginarios?
- › ¿Qué sensaciones, emociones o ideas les generan los paisajes que observaron?
- › ¿Cuáles serán los propósitos expresivos del creador o la creadora de los paisajes?
- › ¿Cuál es la relación entre los elementos del lenguaje visual del paisaje y el propósito expresivo de los paisajes imaginarios? (por ejemplo: color, forma, composición y perspectiva, entre otros).
- › ¿Cuáles serán los criterios de análisis estético más pertinente para apreciar este tipo de manifestación artística?

A continuación, observan diferentes tipos de paisajes imaginarios extraídos desde referencias históricas, literarias, televisivas o artísticas, y construyen grupalmente una definición de paisaje imaginario.

El o la docente plantea el desafío de crear un paisaje imaginario por medio de un *collage* digital. Para esto:

- › Los y las estudiantes eligen un fragmento de una novela, cuento o poema de su interés, o proponen un texto personal que contenga o describa un paisaje imaginario.
- › Desarrollan al menos dos ideas originales para su paisaje imaginario, en formato digital, mediante bocetos, fotografías o TIC.

- › Evalúan formativamente sus propuestas, considerando el propósito expresivo en relación con el lenguaje visual y las características del soporte digital.
- › Realizan modificaciones, si es necesario.
- › Seleccionan, en internet o en sus archivos personales, imágenes para incorporar en su proyecto digital.
- › Realizan su paisaje imaginario digital basándose en sus ideas, las imágenes seleccionadas y utilizando programas de edición y producción de imágenes. Para esto, realizan operaciones como cortar, pegar, borrar, modificar colores, incorporar filtros, aumentar o quitar opacidad, deformar, fragmentar y texturizar, entre otras.

Para reflexionar acerca de sus proyectos:

- › Suben sus proyectos a un blog u otro espacio digital, junto a un texto en el que indican sus propósitos expresivos.
- › Comentan entre pares sus paisajes imaginarios digitales directamente en la plataforma digital, manifestando su juicio crítico acerca del proyecto de otro, basado en criterios pertinentes.

Observación a la o el docente

Un paisaje imaginario es un tipo de paisaje que contiene elementos fantásticos, que representan un mundo irreal.

Para desarrollar esta actividad, es importante tener acceso a computadores (al menos uno por cada tres alumnos o alumnas).

Para editar imágenes existen una serie de programas computacionales, como Photoshop, Office, Paint, Inkscape y Gimp, entre otros.

Es importante validar las imágenes digitales que las y los estudiantes aprecian y crean en sus espacios extraescolares, reconociendo y aprovechando las plataformas digitales como fuentes válidas para compartir y aprender.

Para seleccionar información e imágenes que puedan ser utilizadas en esta actividad, se sugiere visitar los siguientes sitios en internet.

Películas con paisajes imaginarios

Harry Potter:

› www.hpwishlist.warnerbros.com/

Blade Runner, storyboards:

› [www://io9.gizmodo.com/5970113/we-could-stare-at-these-original-blade-runner-storyboards-all-damn-day/](http://www.io9.gizmodo.com/5970113/we-could-stare-at-these-original-blade-runner-storyboards-all-damn-day/)

Star Wars:

› www.starwars.com/news/two-original-trilogy-originals

El señor de los anillos:

› www.brainpickings.org/2014/01/03/tolkien-artist-illustrator/

Alicia en el país de las Maravillas:

› www.sensacine.com/peliculas/pelicula-132663/fotos/

Artistas que trabajan con paisaje digital, vinculados con películas, animación y videojuegos

Daniel Dociu:

› www.danieldociu.weebly.com/

Geoffrey Ernault:

› <http://www.cgsociety.org/gallery>

Simon Fetscher:

› www.simonfetscher.cgsociety.org/art/lunar-base-sci-fi-2d-1170698

Robin Wildenburg:

› www.robwildenburg.cgsociety.org/art/vue-xstream-adobe-photoshop-wall-fantasy-3d-1275911

Craig Mullins:

› www.cgsociety.org

GENIOS 3d Animation Short film:

› <http://weburbanist.com/2013/10/02/imaginary-landscapes-18-digital-art-fantasy-worlds/>

Artistas visuales internacionales

Gerhard Mantz:

› www.gerhard-mantz.de/landscapes/land.html

Laura Bifano:

› www.laurabifano.com/

Jean Giraud (Moebius):

› www.moebius.fr/Case_dore_DI_AIGLE-DE-FEU

M. C. Escher:

› www.mcescher.com/gallery/

Salvador Dalí:

› www.moma.org/collection/artists/1364?=&page=1

Artistas visuales nacionales

Claudio Romo: Viaje por el jardín espectral:

› www.fundacionlafuente.cl/claudio-romo-se-pierde-el-camino-cuando-un-libro-se-convierte-en-un-objeto-de-lujo/

Víctor Castillo:

› <https://www.artsy.net/artist/victor-castillo>

Karina Cocq:

› <http://ilustracion.cl/post/120678313116/las-acuarelas-m%C3%A1gicas-de-karina-cocq>

4. Creando GIF basados en obras de arte (4 horas de clases)

Para recabar los conocimientos previos de las y los estudiantes acerca de GIF animados, la o el docente realiza las siguientes preguntas:

- › ¿Qué es un GIF?
- › ¿Les gustan los GIF animados? y ¿cuáles?
- › ¿Dónde encontramos GIF?
- › ¿Qué diferencias existen entre un meme y un GIF?
- › ¿Qué diferencias existen entre una animación y un GIF?
- › ¿Cuáles serán los propósitos de los GIF? (comunicación, expresión y creación).
- › ¿Podría afirmarse que algunos GIF corresponden a obras de arte?, ¿por qué?
- › ¿Han realizado GIF?
- › ¿Cuáles creen ustedes son los pasos para realizar un GIF?

Luego, observan GIF cuyo origen es una obra de arte y responden a preguntas como las siguientes:

- › ¿Qué sensaciones, emociones o ideas les generan los GIF?
- › ¿Cuáles son los elementos que nos permite afirmar que este es un GIF?
- › ¿Cuál será el propósito expresivo de estas manifestaciones visuales?

Seleccionan un GIF elaborado a partir de una obra de arte y realizan un análisis de esta. Para esto:

- › Describen los elementos animados del GIF.
- › Interpretan el propósito expresivo de la obra original y el del GIF, y los comparan.
- › Muestran la obra original y el GIF a un compañero, una compañera u otra persona, y le preguntan acerca de los propósitos expresivos de la obra original y del GIF.
- › Comparan su interpretación personal con la que plantea el entrevistado o la entrevistada, y en sus bitácoras realizan una síntesis de sus apreciaciones.

El o la docente pide a las y los estudiantes realizar una investigación artística donde experimenten con programas o aplicaciones de edición de imágenes en movimiento, que permiten alterar la velocidad, el tamaño, los colores, la posición del GIF y la rotación, entre otras operaciones. Para esto:

- › Toman fotografías de los diferentes ángulos de una cabeza, logrando imágenes del contorno total (frente, tres cuartos, perfil y nuca).
- › Importan sus fotografías a un programa para realizar GIF y realizan una animación con ellas.
- › Realizan nuevos GIF aplicando otros métodos (por ejemplo: usando un peluche que mueve sus brazos, una fotografía a la que se le saca o pone objetos, modificando el color o formas de una imagen, entre otros).

- › En grupos pequeños, evalúan formativamente sus experimentaciones, indicando fortalezas y elementos por mejorar, en relación con la utilización de los recursos de animación digital y la originalidad de los resultados.
- › Proponen modificaciones a sus resultados de investigaciones.

El o la docente presenta el desafío creativo de realizar una animación GIF de una obra de arte, con el objetivo de modificar su propósito expresivo. Con este fin:

- › En parejas, seleccionan una obra de arte de acuerdo a sus propios intereses y desarrollan ideas por medio de un guion o bocetos, basados en un propósito expresivo diferente al de la obra original, considerando la secuencia, elementos que animarán y tipo de animación.
- › Evalúan sus ideas, con apoyo de sus pares y del o la docente, considerando el nuevo propósito expresivo, originalidad de la propuesta, secuencia, elementos que animarán y tipo de animación.
- › Si es necesario, realizan modificaciones.
- › Realizan su GIF.

Reflexionan y evalúan sus GIF. Para esto, los comparten y comentan con sus compañeros y compañeras, indicando fortalezas y elementos por mejorar en cuanto al propósito expresivo, uso del lenguaje visual y soporte digital.

Observación a la o el docente

Para desarrollar esta actividad, es importante que el profesor o la profesora genere espacios para la expresión de la autonomía de los y las estudiantes en la clase.

Para ello, es importante contar con acceso a computadores, celulares o tablets (por lo menos, uno cada tres estudiantes). Asimismo, se debe tener acceso a internet.

Algunos ejemplos de *software* para realizar imágenes GIF son los siguientes: para el computador, Make a GIF y Animated GIF Giffing Tooly; y para el celular, Generator, GIF creator y Vine, entre otros.

Al finalizar esta actividad se sugiere subir las obras a la página web del establecimiento, del curso, o a un blog especialmente creado para exponer sus obras de arte digital, con el propósito de que puedan ser visualizadas por la comunidad educativa.

Para seleccionar información e imágenes que puedan ser utilizadas en esta actividad, se sugiere visitar los siguientes sitios en internet.

Artistas de animaciones

Yoshi Sodeoka:

- › www.sodeoka.com/GIF-Net/GIF-Psychedelica
- › www.sodeoka.com/GIF-Net/Pollock-GIF-Number-90-99

Giuseppel Lo Schiavo:

› www.giuseppeloschiavo.com/my-gif-at-saatchi-gallery-london/

Bill Domonkos:

› <http://billdomonkos.tumblr.com/archive>

David Szakaly:

› www.thisiscolossal.com/2014/03/the-hypnotic-animated-gifs-of-david-szakaly/

› www.ufunk.net/artistes/david-szakaly/

› www.saatchigallery.com/mpp/

Sitios de animaciones GIF

› www.giphy.com/artists

› [www.gifart.org/archiveGIFs matemáticos](http://www.gifart.org/archiveGIFs%20matem%C3%A1ticos)

› <http://alternopolis.com/geometria-en-movimiento-el-maravilloso-arte-de-los-gifs-matematicos/>

Manual para hacer GIF animados

› www.cristalab.com/tutoriales/crear-gif-animados-con-photoshop-c99163l/

5. Creando GIF (4 horas de clases)

Los y las estudiantes, con la guía de la o el docente, realizan una discusión acerca de las características comunicativas de internet, como medio para crear arte digital. Para esto, la o el docente realiza las siguientes preguntas:

- › ¿Nos gusta comunicarnos por internet?, ¿por qué?
- › ¿Qué es lo que normalmente comunicamos a través de internet?
- › ¿Qué sitios o aplicaciones utilizamos?
- › ¿Han visto alguna vez un GIF?, ¿dónde?
- › ¿Les gustan los GIF?, ¿por qué?
- › ¿Qué diferencia tiene una imagen GIF con un meme?
- › ¿Persiguen lo mismo las imágenes GIF que los memes?
- › ¿Podría afirmarse que algunos GIF corresponden a obras de arte?, ¿por qué?
- › ¿Han realizado GIF?
- › ¿Cuáles creen que son los pasos para realizar un GIF?

Seleccionan un GIF y realizan un análisis de este en sus bitácoras. Para esto:

- › Describen los elementos animados del GIF.
- › Determinan cuál es el origen de la imagen (por ejemplo: del mundo publicitario, del mundo del arte, y de fotografías, entre otros).
- › Interpretan el propósito expresivo del GIF.
- › Relacionan el propósito expresivo con el uso de elementos de lenguaje visual y procedimientos de animación.

Desarrollan una investigación artística, donde experimentan con programas o aplicaciones de edición de imágenes en movimiento, que permiten alterar la velocidad, el tamaño, los colores, la posición del GIF y la rotación, entre otras operaciones. Para esto:

- › Realizan GIF aplicando procedimientos como los siguientes: usando un muñeco que mueve brazos, una fotografía a la que se le saca o pone objetos, o modificando el color o las formas de una imagen, entre otros.
- › En grupos pequeños, evalúan formativamente sus experimentaciones, indicando debilidades y fortalezas en relación con la utilización de los recursos digitales.

El o la docente presenta el desafío creativo de realizar un GIF con un propósito expresivo. Con este objetivo:

- › En parejas, desarrollan ideas por medio de un guion o bocetos, basados en un tema o concepto, considerando la secuencia y el propósito expresivo.
- › Evalúan sus ideas, con apoyo de sus pares o de la o el docente, considerando el propósito expresivo y la utilización de los procedimientos.
- › Si es necesario, realizan modificaciones.
- › Realizan sus GIF.

Para reflexionar y responder frente a sus proyectos, comparten sus GIF con sus compañeros y compañeras, y luego las comentan, manifestando sus apreciaciones e indicando fortalezas y elementos por mejorar, en relación con el propósito expresivo y uso del soporte digital.

Observación a la o el docente

Para desarrollar esta actividad, es importante que el profesor o la profesora genere espacios para la expresión de la autonomía de los y las estudiantes en la clase.

Para ello, es importante contar con acceso a computadores, celulares o tablet (por lo menos uno cada tres alumnos/as). Asimismo, es necesario contar con acceso a internet.

Algunos ejemplos de *software* para realizar imágenes GIF son los siguientes: para el computador, Make a GIF y Animated GIF Giffing Tooly; y para el celular, Generator, GIF creator y Vine, entre otros.

Al finalizar esta actividad se sugiere subir las obras a la página web del establecimiento, del curso, o a un blog especialmente creado para exponer sus obras de arte digital, con el propósito de que puedan ser visualizadas por la comunidad educativa.

Para seleccionar información e imágenes que puedan ser utilizadas en esta actividad, se sugiere visitar los siguientes sitios en internet.

Artistas de animaciones

Yoshi Sodeoka:

- › www.sodeoka.com/GIF-Net/GIF-Psychedelica
- › www.sodeoka.com/GIF-Net/Pollock-GIF-Number-90-99

Giuseppel Lo Schiavo:

- › www.giuseppeloschiavo.com/my-gif-at-saatchi-gallery-london/

Bill Domonkos:

- › www.bdom.com/

David Szakaly:

- › www.thisiscolossal.com/2014/03/the-hypnotic-animated-gifs-of-david-szakaly/
- › www.ufunk.net/artistes/david-szakaly/
- › www.saatchigallery.com/mpp/

Sitios de animaciones GIF

- › www.giphy.com/artists
- › www.gifart.org/archiveGIFs matemáticos:
- › <http://alternopolis.com/geometria-en-movimiento-el-maravilloso-arte-de-los-gifs-matematicos/>

Manual para hacer GIF animados

- › www.cristalab.com/tutoriales/crear-gif-animados-con-photoshop-c99163l/

6. Creando *collages* inspirados en el arte digital (6 horas de clases)

Los y las estudiantes, con la guía de la o el docente, comentan acerca de *collages* que han realizado en cursos anteriores, indicando los temas y procedimientos utilizados. A continuación, observan *collages* digitales y los comparan con otros elaborados a partir de recortes y materiales reciclables, entre otros.

Se reúnen en grupos pequeños y seleccionan un *collage* digital, interpretan sus propósitos expresivos y los analizan como un medio expresivo visual contemporáneo, a partir de las siguientes preguntas:

- › ¿Qué sensaciones, emociones e ideas les genera la observación de este tipo de obra visual?
- › ¿Cuál será el propósito expresivo de la o el artista?
- › ¿Por qué creen ustedes que habrá usado TIC en vez de realizar el *collage* a partir de recortes y materiales reciclables?
- › ¿Podría ser el *collage* digital una obra de arte al igual que los elaborados a partir de materiales artísticos?, ¿por qué?
- › ¿Cómo podríamos recrear un *collage* digital usando papeles y materiales de reciclaje?

En grupos pequeños, seleccionan un *collage* digital de acuerdo a sus intereses, y lo analizan registrando los resultados en sus bitácoras, a partir de las siguientes preguntas:

- › ¿Cuál es el propósito expresivo de la o el artista?
- › ¿Por qué habrá utilizado esos trozos de imágenes?
- › ¿De qué contextos provienen las imágenes? (por ejemplo: imágenes publicitarias, de la historia del arte y fotografías, entre otras).
- › ¿Qué relaciones se pueden establecer entre el uso del lenguaje visual y el propósito expresivo?

Luego, llevan a cabo una investigación artística, experimentando con diferentes tipos de recortes, para crear un *collage* de un paisaje o entorno con un personaje, usando trozos de diferentes fotografías e imágenes, y lo evalúan en relación con la utilización de los procedimientos y la originalidad.

El o la docente invita a recrear un *collage* digital. Para esto, los y las estudiantes:

- › En parejas o individualmente, seleccionan un *collage* digital y un propósito expresivo diferente al del original.
- › Plantean ideas para su *collage*, por medio de bocetos.
- › Evalúan sus propuestas y las de sus pares, usando como criterio la originalidad con respecto al referente, propósito expresivo y lenguaje visual.
- › Modifican sus bocetos, si es necesario.

- › Seleccionan fotografías, materiales reciclables o textos, que les sirvan para su *collage*.
- › Realizan su *collage* considerando su propuesta y la evaluación de sus pares.

Para reflexionar y evaluar sus *collages*, los exponen junto a un texto en el que explican su propósito expresivo. Luego, emiten un juicio crítico de sus *collages*, manifestando sus apreciaciones en relación con la originalidad del *collage*, su propósito expresivo y el uso del lenguaje visual.

Observación a la o el docente

En esta actividad, los alumnos y las alumnas no requieren computadores.

Para desarrollar esta actividad, es importante que la o el docente genere espacios para la expresión de la autonomía de los y las estudiantes; también es importante que el o la docente reconozca y valide las imágenes digitales que las y los estudiantes aprecian y crean en sus espacios extraescolares, reconociendo también las plataformas digitales como fuentes válidas para compartir y aprender.

Para seleccionar información e imágenes que puedan ser utilizadas en esta actividad, se sugiere visitar los siguientes sitios en internet.

Artistas *collage* concreto

Hannah Höch:

- › www.artsy.net/artist/hannah-hoch

Jesse Trece:

- › www.saatchiart.com/jesetrece

Mauricio Garrido:

- › www.galeriaanimal.cl/artistas/mauricio-garrido-4/

Juan Luis Martínez:

- › www.juanluismartinez.cl/jlm/obra/obra-plastica/

Virginia Echeverría:

- › www.virginiaecheverria.com/

Eugenia Loli:

- › www.artnau.com/2014/10/eugenia-loli/

Eli Craven:

- › www.elicraven.com

David Hockney:

- › www.hockneypictures.com/photos/photos_collages_06.php

Artistas *collage* digital

Joseba Eskubi:

› <http://www.artnau.com/2014/05/joseba-eskubi-2/>

Catalina Schliebener:

› www.catalinaschliebener.com/grafica-fotografia/2014-grafica-fotografia/casa/

Travis Bedel:

› www.thisiscolossal.com/2014/10/new-anatomical-collages-by-travis-bedel/

7. Creando paisajes imaginarios (6 horas de clases)

Los y las estudiantes observan la edición de una película, video o videoclip, donde se pueden visualizar paisajes imaginarios elaborados con medios digitales, tales como *Harry Potter*, *Blade Runner*, *La Historia sin Fin*, *Star Wars*, *Avatar*, *Take It Back*, *Coming Back To Life* de Pink Floyd y *Up & Up* de Coldplay, *El Señor de los Anillos*, entre otros.

Comentan los paisajes que aparecen en las películas o videos, por medio de las siguientes preguntas:

- › ¿Cuáles son los elementos de fantasía que hacen que podamos afirmar que estos son paisajes imaginarios?
- › ¿Qué sensaciones, emociones o ideas les generan los paisajes que observaron?
- › ¿Cuáles serán los propósitos expresivos del creador o la creadora de los paisajes?
- › ¿Cuál es la relación entre los elementos del lenguaje visual del paisaje y el propósito expresivo de los paisajes imaginarios? (por ejemplo: color, forma, composición y perspectiva, entre otros).
- › ¿Cuáles serán los criterios de análisis estético más pertinente para apreciar este tipo de manifestación artística?

A continuación, observan diferentes tipos de paisajes imaginarios extraídos desde referencias históricas, literarias, televisivas o artísticas, y construyen grupalmente una definición de paisaje imaginario.

El o la docente plantea el desafío de crear un paisaje imaginario, por medio de una pintura con técnicas mixtas, usando diferentes materiales, fotografías e imágenes. Para esto:

- › Los y las estudiantes eligen un fragmento de una novela, cuento o poema de su interés, o proponen un texto personal que contenga o describa un paisaje imaginario.
- › Desarrollan al menos dos ideas originales para su paisaje imaginario, mediante bocetos.

- › Evalúan formativamente sus propuestas, considerando el propósito expresivo en relación con el lenguaje visual y materialidades.
- › Realizan modificaciones, si es necesario.
- › Seleccionan materiales, procedimientos o fotografías para incorporar en su pintura.
- › Realizan su paisaje imaginario utilizando técnicas mixtas, basándose en sus ideas, los materiales, procedimientos o fotografías seleccionadas.

Para reflexionar acerca de sus pinturas, las exponen en algún lugar del establecimiento, junto a un texto en el que indican sus propósitos expresivos. Luego sortean las pinturas entre sus pares y emiten un juicio crítico de la pintura, basándose en criterios como originalidad, propósito expresivo, uso del lenguaje visual, utilización de procedimientos y materialidad.

Observación a la o el docente

Un paisaje imaginario es un tipo de paisaje que contiene elementos fantásticos, que representan un mundo irreal.

En esta actividad las alumnas y los alumnos no requieren computadores.

Es importante validar las imágenes digitales que las y los estudiantes aprecian y crean en sus espacios extraescolares, reconociendo y aprovechando las plataformas digitales como fuentes válidas para compartir y aprender.

Para seleccionar información e imágenes que puedan ser utilizadas en esta actividad, se sugiere visitar los siguientes sitios en internet.

Películas con paisajes imaginarios

Harry Potter:

- › www.hpwishlist.warnerbros.com/

Blade Runner: storyboards:

- › www://io9.gizmodo.com/5970113/we-could-stare-at-these-original-blade-runner-storyboards-all-damn-day/

Star Wars:

- › www.starwars.com/news/two-original-trilogy-originals

El Señor de los Anillos:

- › www.brainpickings.org/2014/01/03/tolkien-artist-illustrator/

Artistas que trabajan con paisaje digital, vinculados con películas, animación y videojuegos

Daniel Dociu:

› www.danieldociu.weebly.com/

Geoffrey Ernault:

› <http://www.cgsociety.org/gallery>

Simon Fetscher:

› www.simonfetscher.cgsociety.org/art/lunar-base-sci-fi-2d-1170698

Robin Wildenburg:

› www.robwildenburg.cgsociety.org/art/vue-xstream-adobe-photoshop-wall-fantasy-3d-1275911

Craig Mullins:

› www.cgsociety.org

Artistas visuales internacionales

Gerhard Mantz:

› www.gerhard-mantz.de/landscapes/land.html

Laura Bifano:

› www.laurabifano.com/

Jean Giraud (Moebius):

› www.moebius.fr/Case_dore_DI_AIGLE-DE-FEU

M. C. Escher:

› www.mcescher.com/gallery/

Salvador Dalí:

› www.moma.org/collection/artists/1364?=&page=1

Artistas visuales nacionales

Claudio Romo, Viaje por el jardín espectral:

› www.fundacionlafuente.cl/claudio-romo-se-pierde-el-camino-cuando-un-libro-se-convierte-en-un-objeto-de-lujo/

Víctor Castillo:

› <https://www.artsy.net/artist/victor-castillo>

Karina Cocq:

› www.ilustracion.cl/post/120678313116/las-acuarelas-m%C3%A1gicas-de-karina-cocq

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Los indicadores y criterios de evaluación tienen el propósito de generar evidencia concreta acerca de los logros de los y las estudiantes en relación con los OA. Por consiguiente, la sugerencia general es traducirlos en instrumentos específicos que permitan evaluar, de manera confiable y oportuna, los avances tanto en el desarrollo de las habilidades como en la apropiación de procedimientos y conocimientos involucrados en dichos OA.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>OA 3 Crear proyectos visuales basados en imaginarios personales, investigando en medios contemporáneos, como libros de artista y arte digital.</p>	Experimentan, por medio de la investigación artística, diferentes formas de utilizar procedimientos digitales y análogos para la creación visual.	<ul style="list-style-type: none"> › Caracterizan manifestaciones visuales de arte digital. › Experimentan con diferentes procedimientos para la creación de arte digital. › Experimentan con diferentes procedimientos análogos para la creación de <i>collages</i> y pinturas con técnica mixta. › Sistematizan los resultados de sus experimentaciones con procedimientos digitales y análogos.
	Desarrollan diferentes ideas para la creación de proyectos de arte digital y análogo, basados en sus imaginarios personales y/o referentes artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> › Incorporan los resultados de investigaciones artísticas en sus ideas, para la creación de arte digital y análogo. › Expresan ideas personales o basadas en referentes, por medio de bocetos, <i>collages</i>, textos, fotografías y guiones, entre otros, para realizar proyectos de arte. › Relacionan, en sus propuestas de ideas para proyectos visuales digitales, procedimientos digitales, lenguaje visual y propósito expresivo. › Relacionan, en sus propuestas de ideas para proyectos de arte análogos, propósito expresivo, lenguaje visual y materialidades.
	Crean proyectos visuales originales, aplicando procedimientos digitales.	<ul style="list-style-type: none"> › Crean proyectos de arte digital novedosos, basados en ideas personales o en referentes visuales. › Relacionan, en sus propuestas de arte digital, el propósito expresivo con los procedimientos, materialidades y el lenguaje visual. › Utilizan formatos y procedimientos de arte digital, de acuerdo a sus propósitos expresivos.
	Crean proyectos visuales originales para <i>collage</i> o pintura, usando como referentes imágenes digitales.	<ul style="list-style-type: none"> › Plantean propósitos expresivos personales para sus proyectos visuales, basándose en imágenes digitales. › Relacionan, en sus propuestas de proyectos visuales el propósito expresivo con la materialidad y el lenguaje visual.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>OA 4 Realizar juicios críticos de manifestaciones visuales considerando las condiciones contextuales de su creador y utilizando criterios estéticos pertinentes.</p>	<p>Interpretan significados de manifestaciones de arte digital, a partir de las sensaciones, emociones e ideas que les genera su observación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> › Describen sensaciones y emociones que les produce la observación de imágenes digitales. › Interpretan propósitos expresivos de imágenes digitales. › Comunican las ideas que se les generan al observar arte digital.
	<p>Analizan manifestaciones de arte digital, en relación con sus características como medio de expresión (uso de lenguaje visual, origen de las imágenes, procedimientos, soportes y medios de visualización).</p>	<ul style="list-style-type: none"> › Describen temas, conceptos, propósitos expresivos y la utilización de imágenes digitales como soporte de arte. › Analizan imágenes digitales y GIF, utilizando criterios como uso de lenguaje visual, soporte y contexto de las imágenes, entre otros.
	<p>Argumentan juicios críticos de obras de arte digital, considerando criterios estéticos pertinentes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> › Fundamentan sus juicios críticos acerca de arte digital, considerando criterios estéticos pertinentes.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
OA 5 Realizar juicios críticos de trabajos y proyectos visuales personales y de sus pares, fundamentados en criterios referidos al contexto, la materialidad, el lenguaje visual y el propósito expresivo.	Evalúan resultados de investigaciones artísticas acerca de procedimientos digitales y análogos para realizar creaciones visuales.	<ul style="list-style-type: none"> › Indican fortalezas y elementos por mejorar en resultados de investigaciones artísticas con procedimientos digitales. › Proponen modificaciones a sus resultados de investigaciones artísticas, a partir de la retroalimentación de sus pares y docente.
	Evalúan propuestas e ideas para sus proyectos digitales y análogos, considerando su creatividad y la relación entre propósito expresivo, materialidad y lenguaje visual.	<ul style="list-style-type: none"> › Evalúan propuestas personales y de sus pares, para proyectos digitales, considerando la originalidad en el uso de procedimientos. › Evalúan propuestas e ideas personales y de sus pares, para proyectos digitales, considerando la relación entre propósito expresivo, utilización de recursos y lenguaje visual. › Evalúan ideas personales y de sus pares para GIF, considerando propósito expresivo, originalidad, secuencia y animación. › Proponen modificaciones y optimizaciones a sus proyectos visuales digitales y análogos, a partir de la retroalimentación de pares o docente. › Comunican sus evaluaciones respetuosamente.
	Argumentan juicios críticos de proyectos visuales digitales y análogos, personales y de sus pares, utilizando criterios pertinentes.	<ul style="list-style-type: none"> › Argumentan sus juicios críticos de proyectos digitales, basándose en criterios de uso del lenguaje visual, utilización de los recursos digitales y propósito expresivo. › Argumentan sus juicios críticos de proyectos visuales análogos, utilizando criterios de uso del lenguaje visual, materialidades y procedimientos, en relación con el propósito expresivo. › Argumentan sus juicios críticos de proyectos digitales personales y de otros, basándose en criterios pertinentes. › Comunican apreciaciones y juicios críticos respetuosamente. › Aceptan juicios y sugerencias de sus pares.

Ver Anexo 2: EJEMPLOS DE INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA PARA EL O LA DOCENTE

ARTES VISUALES

Agnes F. (2015). *42 Murales por la educación técnico profesional*. Santiago: Mineduc, Corporación Cultural Balmaceda Artes Joven, Unidad de Inclusión y Participación ciudadana. (Versión digital descargable en PDF: www.portales.mineduc.cl/memoriafinalcft/files/assets/common/downloads/Memoria%20final.pdf).

Aguilera, C. (2013). *Ilustración a la Chilena*. Chile: Ocho Libros.

Aninat, I. (2002). *Pintura chilena contemporánea*. Santiago: Grijalbo.

Archer, M. (2015). *Art Since 1960*. Reino Unido: Thames & Hudson.

Aroca, C. (2007). *Educación Patrimonial una propuesta didáctica globalizadora*. Viña del Mar: Ediciones Altazor.

Asencio, F. (2005). *Atlas de arquitectura actual*. Alemania: H. F. Ullmann.

Benavides, J. Pizzi, M. Valenzuela, P. (1994). *Ciudades y arquitectura portuaria*. Santiago: Editorial Universitaria.

Benavides, J. (1999). *Estancias Magallánicas*. Santiago: Editorial Universitaria.

Benavides, J. Márquez de la Plata, R & Rodríguez, L. (1967). *Arquitectura del Altiplano*. Santiago: Editorial Universitaria.

Berry, S. & Martin, J. (1994). *Diseño y color: cómo funciona el lenguaje del color y cómo manipularlo en el diseño gráfico*. Barcelona: Blume.

Biamonti, A., Branzi, A., Camocini, B., D'Alfonso, M. Galli, C., Morozzi, N., Pederbelli, M. & Telli, F. (2009). *Atlas ilustrado del diseño*. Madrid: Susaeta.

Bindis, R. (2006). *Pintura chilena, 200 años*. Santiago de Chile: Origo.

Boccia F. et al. (2007). *Maravillas del mundo, grandes obras de la arquitectura, el diseño y la construcción*. Barcelona: Blume.

Bolaños, M. (2007). *Interpretar el arte a través de las obras maestras y los artistas más universales*. Madrid: Contrapunto.

- Brooks, B. (2015).** *Wright*. España: Benedikt Taschen.
- Cadavid J. P. (2014).** *Arquitectura y Sostenibilidad*. Barcelona: Architect Publications.
- Carlson, J., Malina, T. & Fleishman, G. (1999).** *Diseño gráfico, Páginas WEB Color*. México: Gustavo Gili.
- Campanario, G. (2015).** *Urban sketching handbook: Arquitectura y paisajes urbanos*. España: Promopress.
- Campanario, G. (2015).** *Urban sketching handbook: Gente y Movimiento*. España: Promopress.
- Campos, C. (2014).** *Street Art*. Polonia: Frechmann.
- Cárdenas, E. (2010).** *Alfredo Jaar: Gritos y susurros*. Chile: Contrapunto.
- Cauche, M. (2014).** *INTI*. Santiago: Ocho Libros.
- Cruz, I. Donoso, M. Escobar, T.Guarda, G. Hensen, C. Pereiera,M. (2006).** *Iglesias del fin del mundo*. Chile: Paisajes de Chile.
- Cruz, I. De la Cuadra, I., Donoso, M., Escobar, T., Guarda, G., Hensen & C. Pereira, M. (2006).** *Iglesias y capillas del valle central*. Chile: Ograma.
- Dabner, D, Stewart S. & Zempol E. (2015).** *Diseño Gráfico: fundamentos y prácticas*. España: Blume.
- Dalcacio, R. & Weidemann, J. (2010.) Product design.** *In the sustainable era Miscellaneous*. China: Taschen.
- D’Arcy, A. & Vernon-Morris, H. (2016).** *La impresión como arte*. Barcelona: Blume.
- Estrada, B. (2008).** *Valparaíso. Patrimonio arquitectónico, social y geográfico*. Viña del Mar: Ediciones Altazor.
- Ferro, A. (2011).** *Valpo Streets= Los Muros Hablan= Walls Talk*. Santiago: Ocho Libros.
- Fiell, Ch. & Fiell, P. (2013).** *Decorative Art 70’s*. España: Taschen.

- Fiell, Ch. & Fiell, P. (2012).** *Diseño del siglo XX*. España: Taschen.
- Fiell, Ch. & Fiell, P. (2001).** *El diseño industrial de la A a la Z*. Colonia: Taschen.
- Fhar-Becker, G. (2012).** *El Modernismo*. España: Ullman.
- Forman D. (2014).** *Lab Pintura*. España: Acanto.
- Galaz, G. & Ivelic, M. (2009).** *Chile arte actual*. Valparaíso: Ediciones Universitaria. (Versión digital descargable en PDF: www.memoriachilena.cl/602/w3-article-8724.html).
- De Garrido, L. (2015).** *Green social houses*. España: Monsa.
- Glancey, J. (2012).** *Historia de la Arquitectura*. España: Blume.
- González Cruz, M. (2010).** *El muralismo de Orozco, Rivera y Siqueiros*. México: Ed Universidad Autónoma de México.
- Gössel, G. & Leuthäuser, G. (2005).** *Arquitectura del siglo XX*. Colonia: Taschen.
- Grabowski, B. & Flick B. (2015).** *El grabado y la impresión*. Barcelona: Blume.
- Gross, P. (2015).** *Arquitectura en Chile, desde la prehispanidad al centenario*. Chile: Sa Cabana Editorial.
- Gross, P. Cáceres, G., Lloberti, O. & Rivas, M. (2002).** *Sustentabilidad: ¿Un desafío imposible?* Chile: Surambiente.
- Guarda, G. (1986).** *Capillas del valle del Elqui*. Santiago: Editorial Universitaria.
- Guarda, G. (1978).** *Historia Urbana del Reino de Chile*. Santiago: Ediciones Universidad Católica. (Versión digital descargable en PDF: www.memoriachilena.cl/602/w3-article-68227.html).
- Guarda, G. (1968).** *La Ciudad chilena del siglo XVIII*. Buenos Aires: Centro editor de América. (Versión digital descargable en PDF: www.memoriachilena.cl/archivos2/pdfs/MC0037258.pdf).
- Hidalgo, J., Aldunate, C. & otros. (2001).** *Tras la huella del Inka en Chile*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: www.precolombino.cl/biblioteca/2001/11/12/tras-la-huella-del-inka-en-chile/).

- Hopkins, O. (2014).** *Estilos Arquitectónicos*. España: Blume.
- Huerta, R. (2007).** *Espacios estimulantes. Museos y educación artística*. Valencia: Universitat de Valencia.
- Instituto Monsa. (2015).** *Eco House Green Roofs and Vertical Gardens*. España: Monsa.
- Irarrázaval, R. (1978).** *Arquitectura chilena*. Santiago: Editorial Universitaria.
- Jodidio, P. (2013).** *100 Contemporary Architects*. España: Taschen.
- Jones, D. (2015).** *Arquitectura. Toda la historia*. Barcelona: Blume.
- Jourda F. (2014).** *Pequeño Manual del Proyecto Sostenible*. España: Gustavo Gili.
- Lardner J., Roberts, P. (2012).** *Técnicas de arte digital para ilustradores y artistas*. Barcelona: Acanto.
- Leborg, C. (2013).** *Gramática Visual*. España: Gustavo Gili.
- Lund, J. & Aninat, M. (2013).** *Reconstrucción patrimonial en Chile 2010-2012*. Santiago, Chile: Quad/Graphics Ltda. para CNCA.
- Lieser, W. (2009).** *El arte digital*. Alemania: H. F. Ullmann.
- Koren, L. & Meckler, R. W. (1992).** *Recetario de diseño gráfico. Propuestas, combinaciones y soluciones a sus layouts*. México: Gustavo Gili.
- Machuca, G. (2006).** *Del otro lado: arte contemporáneo de mujeres en Chile*. Santiago, Chile: Centro Cultural Palacio de la Moneda.
- May, J. (2011).** *Casas hechas a mano*. España: |Blume.
- McCloud, S. (2009).** *Entender el cómic, el arte invisible*. Bilbao: Astiberri Ediciones.
- Mena, F. (2002).** *Rutas por el pasado de América. Enseñanza media*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: www.precolombino.cl/biblioteca/2002/04/15/rutas-por-el-pasado-de-america-ensenanza-media/).
- Mennour, K. (2012).** *Alfredo Jaar, The Sound of Silence*. Paris: Kamel mennour.

Minguet, J. M. (2013). *Containers 2. Sustainable Architecture.* España: Monsa.

Mohun, J. (2009). *ARTE: la guía visual definitiva 1945-actualidad (2 tomos).* China: Dorling Kindersley.

Murra, J., Brugnoli, P. & Hoces, S. (1989). *Arte mayor de los Andes.* Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: www.precolombino.cl/biblioteca/1989/11/18/arte-mayor-de-los-andes/).

Museo Nacional de Bellas Artes. (2000). *Chile: 100 años de artes visuales.* Santiago: Museo Nacional de Bellas Artes.

Ossandón, D. (2006). *Guía de Santiago.* Santiago: Editorial Cerro Manquehue.

Palmer, R. (2011). *Arte Callejero en Chile.* Santiago: Ocho Libros.

Paul, C. (2015). *Digital Art.* Reino Unido: Thames & Hudson.

Plowman, J. (2008). *Enciclopedia de técnicas escultóricas.* Barcelona: Acanto.

Poeh, A. & Poeh, D. (2013). *Creativity, expresiones creativas en las ciudades contemporáneas.* España: Lemo.

Poirot, L. (2010). *Iglesias rurales de Chile.* Chile: Contrapunto.

Prezzi, C. (2014). *Un Vitruvio ecológico: Principios y prácticas del proyecto arquitectónico sostenible.* España: GustavoGili.

Reis, D. (2010). *Product Design in the Sustainable Era.* España: Taschen.

Ricart, J. (2015). *Grandes ciudades del mundo.* España: Parragón.

Ricart, J. (2013). *Maravillas del mundo.* España: Parragón.

Rolf, T., Borngässer, B. & Bednorz A., (2009). *Historia de la arquitectura, de la Antigüedad clásica a nuestros días.* España: Parragón.

Ruhberg, M., Scheckenburger, M, Fricke, C. & Honnef, K. (2005). *Arte del siglo XX.* Colonia: Taschen.

Selby, A. (2013). *La animación.* España: Blume.

Schonlau, J. (2013). *Retrato experimental*. España: Monsa.

Sinclair, C. y otros. (2006). *Awakhuni*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en precolombino.cl/biblioteca).

Sire, A, Leiva, G. (2013). *Sergio Larrain: Vagabond Photographer*. Reino Unido: Thames & Hudson.

Sullivan, E. J. (1996). *Arte latinoamericano del siglo XX*. Madrid: Nerea.

Varios autores. (2014). *Casas ecológicas*. España: Frechman Kolom.

Varios autores. (2010). *Santiago de Chile: Catorce mil años*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: www.precolombino.cl/biblioteca/2010/07/02/santiago-de-chile/).

Valdés, C., Ivelic, M., Galaz, G. & Sommer W. (2005). *Pintura en Chile 1950-2005. Grandes temas*. Santiago: Celfincapital-Universidad Finis Terrae.

Vicuña Mackenna, B. (2014). *Álbum de Santa Lucía*. Chile: Planeta Sostenible.

Villarreal A. (2002). *La escuela imaginaria*. Santiago, Chile: Museo Nacional de Bellas Artes.

Wiedemann, J. (ed) (2009). *Illustration Now! 3*. Alemania: Taschen.

Wiedemann J. (ed) (2014). *Illustration Now! 5*. Alemania: Taschen.

Wright, H. (2008). *Rascacielos*. España: Parragón.

Zamudio, E. & otros autores. (2012). *Arte urbano*. Santiago, Chile: Fyrma Gráfica.

DIDÁCTICA

Acaso, M. (2008). *Lenguaje visual*. Buenos Aires: Paidós.

Aguirre, I. (2005). *Teorías y prácticas en educación artística*. España: Octaedro.

Antúñez del Cerro, N. (2008). *El arte contemporáneo en la educación artística*. Madrid: Enaida.

Bamford, A. (2009). *El factor ;WUAU! El papel de las artes en educación.* España: Octaedro.

Belver, M. B. y otros. (2005). *Arte infantil y cultura visual.* Madrid: Eneida.

Efland, A. (2002). *Una historia de la educación del arte: Tendencias intelectuales y sociales en la enseñanza de las artes visuales.* Barcelona: Paidós.

Efland, A. (2003). *La educación en el arte posmoderno.* Barcelona: Paidós.

Eisner, E. (1995). *Educar la visión artística.* Barcelona: Paidós.

Eisner, E. (2004). *El arte y la creación de la mente. El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia.* Barcelona: Paidós.

Eisner, E. (1998). *The role of Discipline-based Art Education in America's Schools.* Los Ángeles: The Getty Center for Education in Arts.

Eisner, E. (2002). *What can Education Learn from the Arts. Discurso John Dewey:* Stanford University.

Errázuriz, L. H. (2002). *¿Cómo evaluar el arte?* Santiago: Ministerio de Educación.

Errázuriz, L. H. (2006). *Desarrollo de la sensibilidad estética: un desafío pendiente en la educación chilena.* Santiago: Universidad Católica. (Versión digital descargable en www.memoriachilena.cl/temas/documento_detalle.asp?id=MC0054996).

Freedman, K. (2006). *Enseñar la cultura visual.* España: Octaedro.

García, N. (2010). *Lectores, espectadores e internautas.* España: Gedisa.

Gardner, H. (2004). *Educación artística y desarrollo humano.* Barcelona: Paidós.

Gardner, H. (2005). *Arte, mente y cerebro.* Barcelona: Paidós.

Graeme, F. (2003). *Arte, educación y diversidad cultural.* Barcelona: Paidós.

Hargreaves, D. (2002). *Infancia y educación artística.* Madrid: Morata.

Hernández, F. (2000). *Educación y cultura visual.* Barcelona: Octaedro.

- Hernández, F. (2007).** *Espigador@s de la cultura visual*. Barcelona: Octaedro.
- Huerta, R. (2007).** *Espacios estimulantes. Museos y educación artística*. Valencia: Universidad de Valencia.
- Ivelic, R. (1997).** *Fundamentos para la comprensión de las artes*. Chile: Universidad Católica.
- Jove, J. (2002).** *Arte, psicología y educación. Fundamentación vygotskyana de la educación artística*. España: Antonio Machado.
- Lowenfeld, V. & Brittain, L. (2008).** *Desarrollo de la capacidad intelectual y creativa*. Madrid: Síntesis.
- Marín, R. (2003).** *Didáctica de la educación artística*. Madrid: Prentice Hall.
- Parsons, M. (2002).** *Cómo entendemos el arte: una perspectiva cognitiva evolutiva de la experiencia estética*. Barcelona: Paidós.
- Prentince, P. (1995).** *Teaching art and design*. Londres: Cassell.
- Reviejo, C. (2007).** *Abecedario de arte*. Madrid: SM.
- Tassin, M., Benavides, F. & Leiva, P. (2009).** *Pedagogía cultural: abrir puertas en educación inicial*. Curicó: Mataquito Limitada.
- Vygotsky, L. S. (1997).** *La imaginación y el arte en la infancia*. México: Fontamara.

BIBLIOGRAFÍA PARA EL Y LA ESTUDIANTE

ARTES VISUALES

Agnes F. (2015). *42 Murales por la educación técnico profesional*. Santiago: Mineduc, Corporación Cultural Balmaceda Artes Joven, Unidad de Inclusión y Participación ciudadana. (Versión digital descargable en PDF: www.portales.mineduc.cl/memoriafinalcft/files/assets/common/downloads/Memoria%20final.pdf).

Aguilera, C. (2013). *Ilustración a la chilena*. Chile: Ocho Libros.

Aninat, I. (2002). *Pintura chilena contemporánea*. Santiago: Grijalbo.

Archer, M. (2015). *Art Since 1960*. Reino Unido. Thames & Hudson.

Aroca, C. (2007). *Educación patrimonial: una propuesta didáctica globalizadora*. Viña del Mar: Ediciones Altazor.

Asencio, F. (2005). *Atlas de arquitectura actual*. Alemania: H. F. Ullmann.

Benavides, J. Pizzi, M. Valenzuela, P. (1994). *Ciudades y arquitectura portuaria*. Santiago: Editorial Universitaria.

Benavides, J. (1999). *Estancias Magallánicas*. Santiago: Editorial Universitaria.

Benavides, J., Márquez de la Plata, R. & Rodríguez, L. (1967). *Arquitectura del Altiplano*. Santiago: Editorial Universitaria.

Berry, S. & Martin, J. (1994). *Diseño y color: cómo funciona el lenguaje del color y cómo manipularlo en el diseño gráfico*. Barcelona: Blume.

Biamonti, A., Branzi, A. Camocini, B., D'Alfonso, M., Galli, C. Morozzi, N., Pederbelli, M., Telli, F. (2009). *Atlas ilustrado del diseño*. Madrid: Susaeta.

Bindis, R. (2006). *Pintura chilena: 200 años*. Santiago de Chile: Origo.

Boccia, F. et al. (2007). *Maravillas del mundo, grandes obras de la arquitectura, el diseño y la construcción*. Barcelona: Blume.

Bolaños, M. (2007). *Interpretar el arte a través de las obras maestras y los artistas más universales*. Madrid: Contrapunto.

- Brooks, B. (2015).** *Wright*. España: Benedikt Taschen.
- Cadavid J. P. (2014).** *Arquitectura y sostenibilidad*. Barcelona: Architect Publications.
- Carlson, J., Malina, T. & Fleishman, G. (1999).** *Diseño gráfico, páginas WEB Color*. México: Gustavo Gili.
- Campanario, G. (2015).** *Urban sketching handbook: Arquitectura y paisajes urbanos*. España: Promopress.
- Campanario, G. (2015).** *Urban sketching handbook: Gente y Movimiento*. España: Promopress.
- Campos C. (2014).** *Street Art*. Polonia: Frechmann.
- Cárdenas, E. (2010).** *Alfredo Jaar: Gritos y susurros*. Chile: Contrapunto.
- Cauche, M. (2014).** *INTI*. Santiago: Ocho Libros.
- Cruz, I., Donoso, M. Escobar, T.Guarda, G. Hensen, CPereiera, M. (2006).** *Iglesias del fin del mundo*. Chile: Paisajes de Chile.
- Cruz, I., De la Cuadra, I., Donoso, M., Escobar, T., Guarda, G., Hensen & C. Pereira, M. (2006).** *Iglesias y capillas del valle central*. Chile: Ograma.
- Dabner, D., Stewart S. & Zempol, E. (2015).** *Diseño gráfico: fundamentos y prácticas*. España: Blume.
- Dalcacio, R. & Weidemann, J. (2010).** *Product Design. In the Sustainable era Miscellaneous*. China: Taschen.
- D’Arcy, A. & Vernon-Morris, H. (2016).** *La impresión como arte*. Barcelona: Blume.
- Estrada, B. (2008).** *Valparaíso. Patrimonio arquitectónico, social y geográfico*. Viña del Mar: Ediciones Altazor.
- Ferro, A. (2011).** *Valpo Streets= Los Muros Hablan= Walls Talk*. Santiago: Ocho Libros.
- Fiell, Ch. & Fiell, P. (2013).** *Decorative Art 70’s*. España: Taschen.

- Fiell, Ch. & Fiell, P. (2012).** *Diseño del siglo XX*. España: Taschen.
- Fiell, Ch. & Fiell, P. (2001).** *El diseño industrial de la A a la Z*. Colonia: Taschen.
- Fhar-Becker, G. (2012).** *El Modernismo*. España: Ullman .
- Forman D. (2014).** *La Pintura*. Acanto: España.
- Galaz, G. & Ivelic, M. (2009).** *Chile: arte actual*. Valparaíso: Ediciones Universitaria. (Versión digital descargable en PDF: www.memoriachilena.cl/602/w3-article-8724.html).
- De Garrido, L. (2015).** *Green social houses*. España: Monsa.
- Glancey, J. (2012).** *Historia de la arquitectura*. España: Blume.
- González Cruz, M. (2010).** *El muralismo de Orozco, Rivera y Siqueiros*. México: Ed. Universidad Autónoma de México.
- Gössel, G. & Leuthäuser, G. (2005).** *Arquitectura del siglo XX*. Colonia: Taschen.
- Grabowski, B. & Flick B. (2015).** *El grabado y la impresión*. Barcelona: Blume.
- Gross, P. (2015).** *Arquitectura en Chile, desde la prehispanidad al centenario*. Chile: Sa Cabana Editorial.
- Gross, P., Cáceres, G., Lloberti, O. & Rivas, M. (2002).** *Sustentabilidad: ¿Un desafío imposible?* Chile: Surambiente.
- Guarda, G. (1986).** *Capillas del valle del Elqui*. Santiago: Editorial Universitaria.
- Guarda, G. (1978).** *Historia urbana del Reino de Chile*. Santiago: Ediciones Universidad Católica. (Versión digital descargable en PDF: www.memoriachilena.cl/602/w3-article-68227.html).
- Guarda, G. (1968).** *La ciudad chilena del siglo XVIII*. Buenos Aires: Centro editor de América. (Versión digital descargable en PDF: www.memoriachilena.cl/archivos2/pdfs/MC0037258.pdf).
- Hidalgo, J., Aldunate, C. & otros. (2001).** *Tras la huella del Inka en Chile*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: www.precolombino.cl/biblioteca/2001/11/12/tras-la-huella-del-inka-en-chile/).

- Hopkins, O. (2014).** *Estilos arquitectónicos*. España: Blume.
- Instituto Monsa. (2015).** *Eco House Green: Roofs and Vertical Gardens*. España: Monsa.
- Irarrázaval, R. (1978).** *Arquitectura chilena*. Santiago: Editorial Universitaria.
- Jodidio, P. (2013).** *100 Contemporary Architects*. España: Taschen.
- Jones, D. (2015).** *Arquitectura. Toda la historia*. Barcelona: Blume.
- Jourda, F. (2014).** *Pequeño Manual del Proyecto Sostenible*. España: Gustavo Gili.
- Lardner J., Roberts, P. (2012).** *Técnicas de arte digital para ilustradores y artistas*. Barcelona: Acanto.
- Leborg, C. (2013).** *Gramática visual*. España: Gustavo Gili.
- Lund, J. & Aninat, M. (2013).** *Reconstrucción patrimonial en Chile 2010–2012*. Santiago, Chile: Quad/Graphics Ltda. para CNCA.
- Lieser, W. (2009).** *El arte digital*. Alemania: H. F. Ullmann.
- Koren, L. & Meckler, R. W. (1992).** *Recetario de diseño gráfico. Propuestas, combinaciones y soluciones a sus layouts*. México: Gustavo Gili.
- Machuca, G. (2006).** *Del otro lado: arte contemporáneo de mujeres en Chile*. Santiago, Chile: Centro Cultural Palacio de la Moneda.
- May, J. (2011).** *Casas hechas a mano*. España: Blume.
- McCloud, S. (2009).** *Entender el cómic, el arte invisible*. Bilbao: Astiberri Ediciones.
- Mena, F. (2002).** *Rutas por el pasado de América*. Enseñanza Media. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: www.precolombino.cl/biblioteca/2002/04/15/rutas-por-el-pasado-de-america-ensenanza-media/).
- Mennour, K. (2012).** *Alfredo Jaar: the sound of silence*. Paris: Kamel mennour.
- Minguet, J. M. (2013).** *Containers 2. Sustainable Architecture*. España: Monsa.

Mohun, J. (2009). *ARTE: la guía visual definitiva 1945-actualidad (2 tomos)*. China: Dorling Kindersley.

Murra, J., Brugnoli, P. & Hoces, S. (1989). *Arte mayor de los Andes*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: www.precolombino.cl/biblioteca/1989/11/18/arte-mayor-de-los-andes/).

Museo Nacional de Bellas Artes. (2000). *Chile: 100 años de artes visuales*. Santiago: Museo Nacional de Bellas Artes.

Ossandón, D. (2006). *Guía de Santiago*. Santiago: Editorial Cerro Manquehue.

Palmer, R. (2011). *Arte callejero en Chile*. Santiago: Ocho Libros.

Paul C. (2015). *Digital Art*. Reino Unido: Thames & Hudson.

Plowman J. (2008). *Enciclopedia de técnicas escultóricas*. Barcelona: Acanto.

Poeh, A. & Poeh, D. (2013). *Creativity, expresiones creativas en las ciudades contemporáneas*. España: Lemo.

Poirot, L. (2010). *Iglesias rurales de Chile*. Chile: Contrapunto.

Prezzi, C. (2014). *Un Vitruvio ecológico: Principios y prácticas del proyecto arquitectónico sostenible*. España: Gustavo Gili.

Reis, D. (2010). *Product Design in the Sustainable Era*. España: Taschen.

Ricart, J. (2015). *Grandes ciudades del mundo*. España: Parragón.

Ricart, J. (2013). *Maravillas del mundo*. España: Parragón.

Rolf, T., Borngässer, B. & Bednorz, A. (2009). *Historia de la arquitectura, de la Antigüedad clásica a nuestros días*. España: Parragón.

Ruhberg, M., Scheckenburger, M, Fricke, C & Honnef, K. (2005). *Arte del siglo XX*. Colonia: Taschen.

Selby A. (2013). *La animación*. España: Blume.

Schonlau, J. (2013). *Retrato experimental*. España: Monsa.

Sinclair, C. y otros. (2006). *Awakhuni*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino (versión digital descargable en precolombino.cl/biblioteca).

Sire, A., Leiva, G. (2013). *Sergio Larrain: Vagabond Photographer*. Reino Unido: Thames & Hudson.

Sullivan, E. J. (1996). *Arte latinoamericano del siglo XX*. Madrid: Nerea.

Varios autores. (2014). *Casas ecológicas*. España: Frechman Kolom.

Varios autores. (2010). *Santiago de Chile: Catorce mil años*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: www.precolombino.cl/biblioteca/2010/07/02/santiago-de-chile/).

Valdés, C., Ivelic, M., Galaz, G. & Sommer W. (2005). *Pintura en Chile 1950-2005. Grandes temas*. Santiago: Celfincapital-Universidad Finis Terrae.

Vicuña Mackenna, B. (2014). *Álbum de Santa Lucía*. Chile: Planeta Sostenible.

Villarreal, A. (2002). *La escuela imaginaria*. Santiago, Chile: Museo Nacional de Bellas Artes.

Wiedemann, J. (ed) (2009). *Illustration Now! 3*. Alemania: Taschen.

Wiedemann, J. (ed) (2014). *Illustration Now! 5*. Alemania: Taschen.

Wright, H. (2008). *Rascacielos*. España: Parragón.

Zamudio, E. & otros autores. (2012). *Arte urbano*. Santiago, Chile: Fyrma Gráfica.

Anexos

ANEXO 1

GLOSARIO

Ángulos fotográficos: corresponde a la inclinación de la cámara frente al objeto a fotografiar. Dentro de los ángulos fotográficos se encuentran: ángulo normal, ángulo picado, ángulo contrapicado, ángulo cenital.

Arquitectura: disciplina que se ocupa de proyectar y construir edificaciones o espacios en función de las necesidades de la vida humana; es producto y reflejo de un contexto (cultural, social, geográfico, temporal).

Arquitectura contemporánea: se considera en esta definición desde las corrientes y movimientos arquitectónicos que surgen a inicios del siglo XX y abarca hasta la arquitectura actual. Los adelantos de la era industrial aportan nuevos materiales y técnicas de construcción, que se disponen para responder a los desafíos y necesidades de las personas, en los ámbitos sociales, culturales, económicos, entre otros.

Arquitectura patrimonial: ver definición de patrimonio arquitectónico.

Arquitectura sustentable: también denominada arquitectura sostenible, arquitectura verde, eco-arquitectura y arquitectura ambientalmente consciente, es un modo de concebir el diseño arquitectónico, buscando optimizar recursos naturales y sistemas de la edificación, de tal modo que minimicen el impacto ambiental de los edificios sobre el medioambiente y sus habitantes. Para esto, tiene en consideración las condiciones climáticas, la hidrografía y los ecosistemas del entorno en que se construyen los edificios; la reducción del consumo de energía para calefacción, refrigeración, iluminación y otros equipamientos, cubriendo el resto de la demanda con fuentes de energía renovables y la minimización del balance energético global de la edificación, abarcando las fases de diseño, construcción, utilización y final de su vida útil.

Arte contemporáneo: son las corrientes o movimientos artísticos originados durante el siglo XX y XXI, entre las que se encuentran las denominadas “vanguardias” (expresionismo, cubismo, futurismo, constructivismo, dadaísmo y surrealismo) y otros movimientos artísticos posteriores, como pop art, arte cinético, minimalismo, arte conceptual, videoarte, hiperrealismo, minimalismo, arte posmoderno, neoexpresionismo y arte digital, entre otros.

Arte digital: corresponde a aquellas manifestaciones artísticas que se han realizado empleado tecnologías digitales en su proceso de producción, tales como celulares, computadores, programas de edición de imágenes, aplicaciones, entre otras. Entre las condiciones significativas del arte digital se encuentran su inmaterialidad, la posibilidad de producir y exhibir una obra en red, el trabajo colaborativo y la interacción que se genera con el y la espectadora.

Cita artística: es un recurso artístico utilizado para crear visualmente a partir de la obra específica de un artista. La operación de citar es utilizada frecuentemente en el arte contemporáneo y se puede citar a partir de las temáticas, los procedimientos y el uso del lenguaje visual (por ejemplo: interpretación de *Las Meninas* de Velázquez por Pablo Picasso, Gonzalo Cienfuegos y Roser Bru).

Collage: es una técnica artística, que se origina en el *papier collé* desarrollado por Pablo Picasso y Georges Braque, y que consiste en realizar un trabajo artístico pegando sobre una superficie fragmentos de diversos materiales, como recortes de fotografías, periódicos, revistas, trozos de tejido, vidrio y madera, entre otros.

Collage digital: es una técnica artística que consiste en componer una imagen a partir de fragmentos de imágenes o textos provenientes de diversas fuentes. Se realiza con *software* digitales, por medio de acciones como cortar, pegar, empalmar, repetir, transparentar, saturar y pintar, entre otras.

Color expresivo: es la capacidad de los colores para transmitir sensaciones (por ejemplo: frío o calor) y emociones (por ejemplo: alegría o tristeza).

Comunidad virtual: es una comunidad cuyos vínculos, interacciones y relaciones tienen lugar, no en un espacio físico sino en un espacio virtual como Internet.

Contexto: tiempo, condiciones y lugar donde se desarrolla una manifestación visual.

Cultura visual: se refiere a todas aquellas realidades visuales que forman parte de la cultura local y global. Dentro de estas realidades se consideran aquellas que conforman la historia del arte y otras que provienen del mundo de la publicidad, los medios de comunicación, internet, espacios públicos y culturas originarias.

Dibujo digital: dibujo que se realiza utilizando un dispositivo tecnológico (computador, tablets, celular, entre otros). Para realizar un dibujo digital existen herramientas similares a las técnicas tradicionales que son imitadas de manera digital por los *software*, tales como grafito, carbón, tintas, entre otras.

Diseño: es la creación, planificación y elaboración de piezas y objetos, que responden a diversas necesidades humanas. Existen diferentes tipos de diseño, como gráfico, textil, publicitario e industrial, entre otros.

Diseño urbano: se entiende por diseño urbano al área compartida por la arquitectura y el diseño, que se preocupa de dar forma al espacio público de las ciudades o asentamientos humanos, procurando responder a criterios funcionales, físicos y estéticos, para hacer la vida urbana más cómoda a las y los habitantes de los núcleos urbanos, y gestionar el espacio donde se lleva a cabo la vida social. Como elementos del diseño urbano podemos encontrar los siguientes: paraderos de buses, parques, plazas, fuentes de agua, cruces de caminos, calles, pasarelas peatonales, señalética, mobiliario urbano, edificaciones, entre otros.

Edición de imágenes digitales: proceso a través del cual se manipulan las imágenes en un *software* de edición. Las operaciones para realizar la edición de imágenes corresponden a cortar, pegar, empalmar, repetir, transparentar, saturar y pintar, entre otras.

Elementos del lenguaje fotográfico: dentro de los elementos básicos del lenguaje fotográfico están la toma, el encuadre, los planos, los ángulos, la iluminación (luz natural o artificial) y el enfoque y desenfoque.

Encuadrar: es la acción de enmarcar o elegir lo que quedará al interior del marco fotográfico al momento de hacer una fotografía.

Espacios de difusión de manifestaciones visuales: lugares de distinta índole, en los cuales las personas pueden acceder a obras artísticas y otras manifestaciones visuales. Estos espacios pueden ser físicos o virtuales (por ejemplo: museos, galerías, centros culturales, espacios públicos y sitios en internet, entre otros).

Espacio público: espacio de dominio, uso y propiedad pública, en el cual se desarrolla la vida urbana y se experimenta interacción social y vida urbana. Algunos ejemplos de espacios públicos corresponden a los siguientes: parques, calles, plazas, bibliotecas, centros culturales, entre otros.

Fotografía digital: se basa en el mismo principio que la fotografía análoga: obtener imágenes a través de una cámara. En este caso, asociada a diferentes dispositivos digitales, como cámara fotográfica digital, celular, tablet y computador entre otros.

Fotomontaje: unión de diferentes fotografías en un mismo plano; puede realizarse de forma digital, análoga o física.

Fuera de campo: corresponde al espacio que no se incluye en el encuadre fotográfico.

GIF: es un formato gráfico utilizado ampliamente en la Web, tanto para imágenes como para animaciones. Se caracteriza por la alta calidad de sus colores.

Grabado verde: es una técnica de grabado ecológico, en la que no se utilizan materiales contaminantes como metales, sales o ácidos mordientes para realizar las matrices, sino que se utiliza material reciclable como el tetra pack.

Gofrado: procedimiento que consiste en producir relieves en un papel, por el efecto de la presión. Frecuentemente se trabaja sobre papel blanco, creando una imagen con diferentes texturas, que pueden ser percibidas a partir de variadas incidencias de la luz sobre el papel.

Haiku: forma de poesía tradicional japonesa, que se basa en la contemplación y admiración del o la poeta frente a la naturaleza. Se compone de diecisiete sílabas de tres versos, de acuerdo a un esquema de cinco, siete y cinco (5-7-5), sin rima.

Hipervínculo: enlace que permite hacer referencia y enlazar contenidos dentro de una misma página, o bien permite enlazar contenidos entre diferentes páginas webs.

Ícono social: imágenes u objetos reconocidos por comunidades, grupos culturales o sociales, como representativos de valores o creencias.

Ilustración (de textos): representación visual que complementa, realza y acompaña un texto; se realiza a partir de diversas técnicas, tales como acuarela, grabado, dibujo, fotografía, técnicas mixtas o digitales.

Investigación artística: En el caso del nivel de 1° medio, este concepto está relacionado con la capacidad de experimentar con diferentes materiales y herramientas con el objetivo de buscar nuevas maneras de utilizarlas y aplicarlas tanto en sus trabajos como proyectos visuales. También considera instancias de reflexión en torno a los procesos y productos generados en estas investigaciones.

Imágenes artísticas icónicas: se refiere a imágenes pertenecientes al patrimonio artístico mundial, que son reconocidas por un gran número de personas en diferentes contextos culturales (por ejemplo: *La Gioconda*, de Leonardo da Vinci Habitación en Árles, de Vincent Van Gogh, Retrato de Marilyn Monroe de Andy Warhol, entre otras).

Libro de artista: El libro de artista es un medio expresivo del arte contemporáneo, cuyo soporte obedece al concepto de libro. Puede ser bidimensional, tridimensional o virtual y se constituye en una obra de arte en sí, donde conviven elementos textuales y visuales.

Marco fotográfico: forma del visor que contiene cada cámara fotográfica y que determina la forma rectangular de cada imagen fotográfica.

Materiales reciclables: son materiales de diversos orígenes, provenientes principalmente del entorno cotidiano y de los elementos de consumo diario de la sociedad y que son susceptibles de ser reciclados.

Matriz: es una imagen que se elabora a partir de incisiones o relieves usando diferentes herramientas o productos químicos sobre soportes como: metal, madera, piedra, cartón, tetra pack, entre otros. La matriz se entinta para imprimir uno o más grabados originales llamados “copias de grabado” y ediciones o series. Existen diferentes técnicas de grabado: xilografía, linografía, grabados en hueco, al buril, punta seca, aguafuerte, litografía y grabado ecológico, entre otros.

Multimedial: es un tipo de manifestación visual que utiliza múltiples medios de expresión, ya sea físicos o digitales, para expresar ideas, conceptos y presentar o comunicar información. Incluye la utilización y combinación de diversos medios (por ejemplo: texto, imagen, animación, sonido y video, entre otros).

Mural interactivo: es un medio de expresión contemporáneo en donde el espectador o la espectadora no es un sujeto pasivo, sino que participa e interviene en el mural, lo que puede darse en la etapa de realización o interviniéndolo después a través de elementos pensados para ello.

Muralismo mexicano: movimiento artístico que se inicia formalmente en 1921, y que trabaja a partir de temáticas como la lucha de clases, la revolución, la identidad nacional y la revalorización de los pueblos originarios. Sus principales expositores fueron David Alfaro Siqueiros, José Clemente Orozco y Diego Rivera.

Objeto icónico: se refiere a objetos pertenecientes a la vida cotidiana, que representan a distintos grupos culturales u organizaciones, entre otros.

Patrimonio arquitectónico: conjunto de bienes edificados, espacios urbanos, memoriales y otras expresiones arquitectónicas, de diferentes épocas, a los que la sociedad les otorga un reconocimiento, debido a su valor cultural para el país. El patrimonio arquitectónico es expresión de nuestra identidad y de la memoria de un lugar. El organismo encargado en Chile de reconocer y resguardar este tipo de patrimonio es el Consejo de Monumentos nacionales, dependiente de la DIBAM.

Patrimonio cultural: es un bien o conjunto de bienes, que constituyen un legado o herencia importantes de valorar y cuidar, tanto por su valor en sí mismos, como la importancia que tienen para nuestra historia cultural, y por lo tanto requieren ser traspasados a generaciones siguientes. Operan como testimonio de la existencia de nuestros antepasados, de sus prácticas y formas de vida. Comprende tanto las obras

materiales (tangibles) como las creaciones anónimas surgidas del alma popular (intangibles), y a las cuales la sociedad otorga valor histórico, estético, científico o simbólico. Como ejemplos, encontramos las obras de arte, la arquitectura, la literatura, los archivos y bibliotecas, entre otros.

Patrimonio natural: formaciones geológicas, paisajes y zonas naturales en las cuales viven especies animales o vegetales cuya existencia se ve amenazada. Para ser consideradas como patrimonio, estas deben tener un valor relevante o universal excepcional, ya sea desde el punto de vista estético, como científico o medioambiental.

Pintura mural: corresponde a una manifestación visual que se realiza utilizando el muro o pared como soporte, generalmente en espacios públicos. Busca la integración con la arquitectura y se realiza en grandes formatos. Existen variadas técnicas de pintura mural, tales como el fresco, esgrafiado, mural cerámico, mural de mosaico, grafiti, stencil, entre otras.

Plano fotográfico: es la porción de espacio que ocupan los objetos o sujetos en una fotografía. Los tipos de planos que podemos encontrar corresponden a los siguientes: plano detalle, primerísimo primer plano, primer plano, plano medio, plano americano, plano entero, plano general y gran plano general.

Propósito expresivo: idea, motivación o tema central a partir de la cual se realiza una creación artística. La selección de materiales, procedimientos y formatos deberían realizarse en función a éste.

Secuencia fotográfica: conjunto de fotografías que desarrollan una idea ordenada en función de una temporalidad.

Serie fotográfica: conjunto de fotografías que desarrollan una idea.

Serigrafía: Técnica de impresión basada en la transferencia de tinta a través de una pantalla de tela tensada por un bastidor, sobre la cual se realiza una imagen con diferentes técnicas y materiales, a modo de matriz. La imagen es realizada bloqueando algunas zonas de la malla (por medio de plantillas de papel calado, emulsión fotográfica, dextrina, etc.) y dejando abierta otras, para permitir la transferencia de la tinta. De esta manera se imprime sobre papel u otra superficie plana, aplicando la tinta de manera plana, por medio de una racleta.

Soporte: superficie o base sobre la cual se realiza una manifestación artística.

Sustentabilidad medioambiental: considera una administración consciente y equilibrada de los recursos naturales, a partir de su manejo racional y eficiente, para lograr su preservación.

Vivienda social: inmueble que, de algún modo, el Estado entrega a las personas que no pueden acceder a una vivienda por sus propios medios. En este caso, el término vivienda se refiere no solo a un lugar donde habitar, sino que incluye una gama de facilidades que, junto con una casa, son necesarios para la calidad de vida, a saber: abastecimiento de agua y de energía, saneamiento, drenaje, acceso a las redes de transporte y a establecimientos de educación y salud. En Chile, para que una propiedad tenga el carácter de vivienda social, debe cumplir con dos requisitos: no superar los 140 m² construidos (vivienda económica o DFL n°2/1959) y que su valor de tasación no exceda las 400 UF (Según tasación municipal).

ANEXO 2

EJEMPLOS DE INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Como se señala en la introducción de este Programa de estudio, la evaluación ayuda tanto a docentes como estudiantes a determinar las fortalezas y debilidades que surgen durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. Con esta información, se pueden tomar decisiones para modificar la planificación y adecuarla mejor a las características y necesidades de los y las estudiantes. Por su parte, alumnos y alumnas podrán focalizar sus esfuerzos, con la confianza de mejorar sus resultados a partir de la orientación que la evaluación proporciona. Los Indicadores de Evaluación y criterios de evaluación, que se encuentran al final de cada unidad, tienen el propósito de generar evidencia concreta acerca de los logros de los y las estudiantes en relación con los OA.

Por consiguiente, la sugerencia es traducirlos en instrumentos específicos que permitan evaluar, de manera confiable y oportuna, los avances en el desarrollo de las habilidades y en la apropiación de procedimientos y conocimientos involucrados en dichos OA. El o la docente puede seleccionar los que le parezcan pertinentes para utilizarlos como base y contextualizarlos según sus evaluaciones específicas. Es importante también tener presente que en el caso de Artes Visuales, en una misma actividad se abordan diferentes OA, lo que hace necesario que la o el docente analice cuál o cuáles de estos IE y criterios tendrán mayor o menor ponderación; por ejemplo, en algunas actividades lo central es el proceso de experimentación y creación, lo que significa que a los criterios relacionados con esta dimensión debería asignársele mayor puntaje. A continuación se entregan ejemplos que pueden orientar la elaboración de instrumentos de evaluación contextualizados.

En las páginas siguientes se proporcionan ejemplos de pautas de evaluación, las que se han elaborado utilizando los Indicadores de Evaluación y criterios sugeridos, adaptando estos últimos al tipo de evidencia que se evaluará. Se incorpora también una rúbrica para evaluar la argumentación de juicios críticos y una pauta de autoevaluación para trabajos de creación.

Estas pautas pueden ser utilizadas como base para la evaluación realizada por el o la docente, la autoevaluación o la coevaluación de los trabajos y proyectos, según corresponda. Asimismo, es conveniente utilizar el mismo instrumento, tanto para las evaluaciones formativas como para la evaluación sumativa.

EVALUACIÓN POR MEDIO DE BITÁCORA Y PORTAFOLIO

Bitácora y Portafolio son recursos para el registro, organización y monitoreo de las diferentes producciones y acciones realizadas por las y los estudiantes, en pos de lograr los Objetivos de Aprendizaje, en un período de tiempo determinado (unidad de aprendizaje, bimestre y semestre). La revisión de este registro de evidencias permite evaluar el desarrollo de procesos creativos, reflexivos y críticos; puede ser utilizada en la evaluación realizada por el o la docente, la autoevaluación o la coevaluación, según corresponda. Por lo tanto, lo que se evalúa en esta instancia es el contenido físico de la bitácora o portafolio: bocetos, croquis, reflexiones, resultados de investigación, trabajos personales, fotografías impresas de trabajos tridimensionales, esculturas, instalaciones u otros. En este ejemplo, se han adaptado los criterios correspondientes a las características de la instancia de evaluación.

EJEMPLOS DE PAUTAS DE EVALUACIÓN

PAUTA DE EVALUACIÓN DE BITÁCORA Y/O PORTAFOLIO				
Grabado				
NIVELES DE LOGRO				
Objetivos de Aprendizaje:	LOGRADO	MEDIANAMENTE LOGRADO	POR LOGRAR	NO LOGRADO
OA 2				
Crear trabajos y proyectos visuales basados en sus imaginarios personales, investigando el manejo de materiales sustentables en procedimientos de grabado y pintura mural.				
DIMENSIÓN 1 INVESTIGACIÓN ARTÍSTICA				
INDICADOR: BUSCAN INTENCIONADAMENTE NUEVAS MANERAS DE TRABAJAR PROCEDIMIENTOS DE GRABADO				
Experimentan con diferentes procedimientos para generar grabados.				
Crean matrices proponiendo procedimientos personales.				
Imprimen matrices sobre diferentes soportes.				
Sistematizan los resultados de sus experimentaciones para realizar grabados.				
DIMENSIÓN 2 DESARROLLO DE IDEAS				
INDICADOR: EXPRESAN SUS IMAGINARIOS PERSONALES POR MEDIO DE BOCETOS PARA GRABADOS				
Expresan ideas personales y novedosas en sus bocetos para grabados.				
Relacionan en sus bocetos, propósitos expresivos y uso del lenguaje visual.				
DIMENSIÓN 3 TRABAJO DE CREACIÓN				
INDICADOR: CREAN GRABADOS ORIGINALES A PARTIR DE SUS BOCETOS Y LA APLICACIÓN DE LOS RESULTADOS MÁS NOVEDOSOS DE INVESTIGACIONES ARTÍSTICAS CON PROCEDIMIENTOS				
Utilizan los resultados de las investigaciones artísticas de procedimientos en la elaboración de sus grabados.				
Relacionan en sus grabados los propósitos expresivos con la utilización de procedimientos y lenguaje visual.				
Realizan grabados novedosos en relación al uso de procedimientos y lenguaje visual.				
INDICADOR: DISCRIMINAN ENTRE DISTINTOS MATERIALES PARA REALIZAR GRABADOS EN FUNCIÓN DE LA SUSTENTABILIDAD CON EL MEDIOAMBIENTE				
Incorporan materiales reciclables en sus matrices de grabado.				
Aprovechan superficies reciclables para imprimir grabados.				
Seleccionan tintas o pinturas amigables con el medioambiente para imprimir grabados.				

PAUTA DE EVALUACIÓN DE BITÁCORA Y/O PORTAFOLIO

Arquitectura patrimonial

NIVELES DE LOGRO

Objetivo de Aprendizaje	NIVELES DE LOGRO			
OA 1	LOGRADO	MEDIANAMENTE LOGRADO	POR LOGRAR	NO LOGRADO
<p>Crear proyectos visuales con diversos propósitos, basados en la apreciación y reflexión acerca de la arquitectura, los espacios y el diseño urbano, en diferentes medios y contextos.</p>				
INDICADOR: INVESTIGAN DE MANERA DIRECTA Y/O USANDO DIFERENTES FUENTES ACERCA DE MANIFESTACIONES ARQUITECTÓNICAS PATRIMONIALES Y CONTEMPORÁNEAS.				
Registran sus observaciones de manifestaciones arquitectónicas patrimoniales por medio de croquis, textos, fotografías u otros.				
Presentan una selección pertinente de información obtenida de diversas fuentes, acerca de manifestaciones arquitectónicas patrimoniales.				
Caracterizan por escrito y otros medios, manifestaciones arquitectónicas investigadas en relación con sensaciones, ideas, el uso del lenguaje visual, formas y funciones, relaciones con el contexto, entre otros aspectos.				
INDICADOR: DESARROLLAN IDEAS ORIGINALES POR DIVERSOS MEDIOS PARA SUS PROYECTOS VISUALES REFERIDOS A ARQUITECTURA.				
Incorporan el desarrollo de ideas propias para la creación de proyectos, por medio de textos, bocetos, dibujos, fotografías u otros medios.				
Proponen y describen ideas novedosas para sus proyectos en relación al uso del lenguaje visual y materialidad.				
Registran por medio de textos o imágenes la relación entre propósitos expresivos, comunicativos y/o funcionales con el uso del lenguaje visual y la selección de materialidad en sus proyectos.				
INDICADOR: DISCRIMINAN ENTRE DISTINTOS MATERIALES PARA REALIZAR PROYECTOS VISUALES, EN FUNCIÓN DE LA SUSTENTABILIDAD CON EL MEDIOAMBIENTE.				
Describen y registran la selección de materiales sustentables con el medioambiente, para desarrollar sus proyectos.				
Consideran la utilización de materiales sustentables con el medioambiente en sus proyectos.				
INDICADOR: CREAN PROYECTOS VISUALES USANDO COMO REFERENTES MANIFESTACIONES ARQUITECTÓNICAS PATRIMONIALES Y CONTEMPORÁNEAS.				
Incorporan en sus proyectos visuales las sensaciones e ideas que le producen los referentes arquitectónicos apreciados.				
Plantean propósitos expresivos o comunicativos en sus proyectos, que corresponden a ideas personales o del grupo.				
Relacionan en sus proyectos los propósitos expresivos o comunicativos con el medio, la materialidad y características del referente elegido.				

RÚBRICA PARA EVALUAR ARGUMENTACIÓN DE JUICIOS CRÍTICOS

Objetivo de Aprendizaje

OA 4

Realizar juicios críticos de manifestaciones visuales considerando las condiciones contextuales de su creador y utilizando criterios estéticos pertinentes.

NIVELES DE LOGRO DIMENSIONES	INSUFICIENTE	SUFICIENTE	BIEN	MUY BIEN
Interpretación de significados.	No realiza interpretación de significados a partir de la observación de una manifestación visual y/o no comunica con claridad.	Presenta dificultades para interpretar posibles significados y los comunica con suficiente claridad, pero no hace referencia a los elementos visuales, procedimientos y materiales de la manifestación visual observada.	Interpreta algunos posibles significados y los comunica con claridad, pero la relación de coherencia con los elementos visuales, procedimientos y materiales de la manifestación visual observada es débil.	Interpreta sus posibles significados coherentemente con el análisis de elementos visuales, procedimientos y materiales de la manifestación visual observada y los comunica con claridad.
Relación entre contexto del creador o la creadora y propósito/s expresivo/s.	No relaciona propósitos expresivos con el contexto de su creador o lo hace de manera poco pertinente, no se basa en información o evidencia.	Presenta dificultades para establecer relaciones entre propósitos expresivos con el contexto de su creador o creadora, no se basa en información o evidencia.	Infiere propósitos expresivos en manifestaciones visuales observadas y establece relaciones pertinentes con el contexto de su creador o creadora, pero no son pertinentes y/o no se basa en información o evidencia.	Infiere propósitos expresivos en manifestaciones visuales observadas y establece relaciones pertinentes con el contexto de su creador o creadora basándose en información o evidencia.
Argumentación de juicios críticos.	La argumentación del juicio crítico acerca de una manifestación visual es inconsistente, los criterios estéticos utilizados no son pertinentes o no realiza una argumentación.	La argumentación del juicio crítico acerca de una manifestación visual presenta inconsistencias y/o varios de los criterios estéticos utilizados no son pertinentes.	La argumentación del juicio crítico acerca de una manifestación visual, es coherente pero algunos de los criterios estéticos utilizados no son pertinentes.	La argumentación del juicio crítico acerca de una manifestación visual, es coherente y todos los criterios estéticos utilizados son pertinentes.

PAUTA DE AUTOEVALUACIÓN PARA TRABAJO DE CREACIÓN

OA 5

Realizar juicios críticos de trabajos y proyectos visuales personales y de sus pares, fundamentados en criterios referidos al contexto, la materialidad, el lenguaje visual y el propósito expresivo.

NIVELES DE LOGRO DIMENSIONES		NO LOGRADO	POR LOGRAR	LOGRADO
		CREACIÓN	Propósito expresivo.	Mi trabajo no representa las ideas y emociones que quise expresar; otras personas no logran interpretarlo.
Uso de materiales y procedimientos sustentables con el medio ambiente.	Durante la creación de mi trabajo utilicé materiales sin considerar si son reciclables y no me di cuenta si los malgasté o no.		Durante la creación de mi trabajo utilicé materiales reciclables y otros que no lo eran y/o procuré no malgastar los materiales.	Durante la creación de mi trabajo utilicé materiales reciclables y procuré no malgastar material.
Relación entre materiales y propósito expresivo.	En la realización de mi trabajo no aproveché las propiedades de los materiales para reforzar lo que quería expresar.		En la realización de mi trabajo solamente algunos de los materiales que utilicé ayudan a reforzar las sensaciones, emociones o ideas que quise expresar, pude haber aprovechado mejor sus propiedades.	En la realización de mi trabajo procuré utilizar materiales que reforzaran las sensaciones, emociones o ideas que quise expresar, aprovechando sus propiedades.
Creatividad y originalidad	Mi trabajo no tiene aspectos novedosos, se parece a muchos de los realizados por mis compañeras o compañeros.		Mi trabajo tiene algunos aspectos novedosos (ideas o materiales o formas), no es muy diferente de los de mis compañeras o compañeros.	Mi trabajo presenta ideas, materiales y formas novedosas, traté de hacer algo diferente a lo que hacen mis compañeras o compañeros.

ANEXO 3

MUSEOS, GALERÍAS, INSTITUTOS, CENTROS Y CORPORACIONES CULTURALES DE CHILE

MUSEOS

I REGIÓN DE TARAPACÁ	
<p>Museo Histórico Salitrero de Pozo Almonte Teléfonos: 57-2751477 / 57-2751220 Dirección: Balmaceda N° 86 Ciudad: Pozo Almonte Reseña: Museo de objetos y fotografías de las Oficinas Salitreras</p>	<p>Museo de la Tirana Teléfono: 57-751603 Dirección: General Ibáñez 402 Ciudad: Pueblo de La Tirana Museo con exhibición de arte religioso.</p>
<p>Museo Regional de Iquique Teléfonos: 57-2419241 / 57-2411214 Dirección: Paseo Baquedano 951 Ciudad: Iquique Reseña: Corporación Municipal de Desarrollo Social de Iquique</p>	<p>Centro Cultural Palacio Astoreca Teléfono: 57-2526213 Sitio web: www.unap.cl E-mail: Karina.lizana@unap.cl Dirección: O'Higgins N° 350 Ciudad: Iquique Reseña: Museo con exhibiciones permanentes de muebles, objetos de principios del siglo XX y colecciones arqueológicas. Exposiciones temporales.</p>
<p>Museo del Salitre Teléfono: 57-2517672 Sitio web: http://www.museodelsalitre.cl/ E-mail: contacto@museodelsalitre.cl Dirección: Kilómetro 47, Ruta A-16 Ciudad: Iquique Reseña: Museo de sitio Oficinas Salitreras Humberstone y Santa Laura</p>	<p>Museo de Pica Teléfono: 57-2741665 E-mail: cultura@pica.cl Dirección: Balmaceda 178, Pica. Ciudad: Iquique Reseña: Exhibición histórica, arqueológica y fotográfica del pueblo de Pica.</p>

II REGIÓN DE ANTOFAGASTA

Museo Regional de Antofagasta

Teléfonos: 55-2227016 / 55-2221109

Sitio web: <http://www.museodeantofagasta.cl>

E-mail: museo.antofagasta@museosdibam.cl

Dirección: José Manuel Balmaceda N° 2786

Ciudad: Antofagasta

Reseña: El museo exhibe parte del patrimonio natural y cultural de la región.

Museo Arqueológico R. P. Gustavo Le Paige

Teléfonos: 55-851002/ 55- 851066

Sitio web: www.iiam.ucn.cl

E-mail: museospa@ucn.cl

Dirección: Calle Le Paige 380, San Pedro de Atacama.

Ciudad: Antofagasta

Reseña: Museo arqueológico de pueblos precolombinos del norte de Chile.

Museo Augusto Capdeville

Teléfono: 55- 611891

Sitio web: www.taltal.cl

E-mail: museo.taltal@gmail.com

Dirección: Av. Arturo Prat N° 5

Ciudad: Antofagasta

Reseña: Muestra del patrimonio arqueológico e histórico de Taltal.

Museo Ruínas de Huanchaca

Teléfonos: 55-2417860 / 55-2417 862

Sitio web: www.ruinasdehuanchaca.cl

E-mail: candronico@ruinasdehuanchaca.cl

Dirección: Av. Angamos 01606

Ciudad: Antofagasta

Reseña: Muestra con colecciones de geología y paleontología.

Museo Geológico Profesor Humberto Fuenzalida

Teléfono: 55-355418

Sitio web: www.ucn.cl

E-mail: hgarces@ucn.cl

Dirección: Angamos 610

Ciudad: Antofagasta

Reseña: Colección de geología.

Museo Indígena Atacameño de Arqueología y Etnografía Valle de Lasana

Teléfono: 56-994689301

E-mail: museocalama@vtr.net

Dirección: Camino vecinal s/n, Valle de Lasana.

Ciudad: Antofagasta

Reseña: Colecciones arqueológicas etnográficas correspondientes a la cultura atacameña.

Museo Etnográfico de Caspana

Teléfono: 55-2340112

Sitio web: www.mascalama.cl

Dirección: Poblado de Caspana

Ciudad: Calama

Reseña: Colección arqueológica de la cultura local y muestras etnográficas prehispánicas.

Museo Arqueológico y Etnográfico del Loa

Teléfono: 55-2340112

Sitio web: www.mascalama.cl

E-mail: ccultural-calama@entelchile.net

Dirección: Avenida O'Higgins s/n.

Ciudad: Calama

Reseña: El museo cuenta con una muestra de los pueblos andinos de Calama y con una colección de artesanía en piedra volcánica, cactus, tejidos, cerámica y cobre.

III REGIÓN DE ATACAMA

Museo Regional de Atacama

Teléfonos: 52-212313 / 52-230496
 Sitio web: <http://www.museodeatacama.cl>
 E-mail: museo.atacama@museosdibam.cl
 Dirección: Atacama N° 98
 Ciudad: Copiapó
 Reseña: Museo de historia natural, historia local y arqueología de la zona.

Museo de la Catedral de Copiapó

Teléfono: 52-212313 / 52-230496
 Dirección: Chacabuco N° 441
 Ciudad: Copiapó
 Reseña: Posee exhibición de arte religioso colonial.

Museo Minero Tierra Amarilla

Teléfono: 52-2329136
 Sitio web: www.museominerodetierraamarilla.cl
 Dirección: Lote 2G, sector Punta del Cobre sin número, Tierra Amarilla.
 Ciudad: Copiapó
 Reseña: Muestra de minerales, fósiles, objetos históricos, recursos gráficos y testimoniales de la minería.

IV REGIÓN DE COQUIMBO

Museo del Limarí

Teléfono: 53-2433680
 Sitio web: <http://www.museolimari.cl/>
 E-mail: museo.limari@museosdibam.cl
 Dirección: Covarrubias esq. Antofagasta
 Ciudad: Ovalle
 Reseña: Museo arqueológico de las culturas molle, ánimas y diaguitas. Exposiciones permanentes y temporales.

Museo Colonial de San Francisco de La Serena

Teléfono: 51-2244477
 Sitio web: <http://franciscanos.cl/museos/>
 Dirección: Balmaceda 640
 Ciudad: La Serena
 Reseña: Arte religioso colonial.

Museo Histórico Gabriel González Videla

Teléfono: 51-2217189
 Sitio web: <http://www.museohistoricolaserena.cl/>
 E-mail: museo.ggv@museosdibam.cl
 Dirección: Calle Matta N° 495
 Ciudad: La Serena
 Reseña: Museo con exposiciones permanentes y temporales.

Museo Arqueológico de La Serena

Teléfonos: 51-2672210 / 51-2672215
 Sitio web: <http://www.museoarqueologicolaserena.cl/>
 E-mail: mals@museosdibam.cl
 Dirección: Cordovez esquina Cienfuegos s/n
 Ciudad: La Serena
 Reseña: Museo con exhibición de objetos arqueológicos, etnográficos y paleontológicos.

Museo Gabriela Mistral

Teléfono: 51-2411223
 Sitio web: <http://www.mgmistral.cl/>
 E-mail: museo.vicuna@museosdibam.cl
 Dirección: Avda. Gabriela Mistral 759
 Ciudad: Vicuña

Museo Sala de Arte Religioso

(Arzobispado la Serena)
 Teléfono: 51 – 225388
 Sitio web: www.iglesia.cl/laserena
 Dirección: Los Carrera 450
 Ciudad: La Serena

V REGIÓN DE VALPARAÍSO

Museo San Francisco de Curimón

Teléfono: 34-531020
 Sitio web: <http://museodecurimon.jimdo.com/>
 Dirección: San Francisco N° 199, Curimón
 Ciudad: San Felipe
 Reseña: Museo de arte religioso colonial.

Museo de Historia Natural de Valparaíso

Teléfono: 32-2544840
 Sitio web: <http://www.mhmv.cl/>
 E-Mail: mhmv@museosdibam.cl
 Dirección: Condell 1546
 Ciudad: Valparaíso
 Reseña: Museo que posee colecciones de ciencias naturales, arqueología, patrimonio histórico y biblioteca.

Museo Antropológico Padre Sebastián Englert

Teléfonos: 32-2551020 / 32-2551021
 Sitio web: <http://www.museorapanui.cl>
 E-mail: mapse@mapse.cl
 Dirección: Tahai s/n
 Ciudad: Rapa Nui
 Reseña: Museo con exposición arqueológica y bibliográfica de la cultura Rapa Nui.

Casa Museo Mirador Lukas

Teléfono: 32-2221344
 Sitio web: www.lukas.cl
 E-mail: info@lukas.cl
 Dirección: Paseo Gervasoni N° 448, Cerro Concepción
 Ciudad: Valparaíso
 Reseña: Exhibición de la obra gráfica del artista Lukas.

Casa Museo La Sebastiana

Teléfonos: 32-2256606 / 32-2233759
 Sitio web: www.fundacionneruda.org
 Dirección: Calle Ricardo de Ferrari N°692
 Ciudad: Valparaíso
 Reseña: Casa museo del poeta Pablo Neruda.

Museo a Cielo Abierto

Sitio web: www.museosregionvalparaiso.cl
 Dirección: Calles Cerro Bellavista
 Ciudad: Valparaíso
 Reseña: Museo al aire libre con murales de artistas chilenos.

Museo del Mar Lord Thomas Cochrane

Teléfono: 32-2939558
 Dirección: Calle Merlet N° 195, Cerro Cordillera
 Ciudad: Valparaíso
 Reseña: Museo que exhibe piezas de modelismo naval y realiza exposiciones temporales durante todo el año.

Casa Museo Isla Negra

Sitio web: www.fundacionneruda.org
 Dirección: Poeta Neruda s/n, Isla Negra
 Ciudad: El Quisco
 Reseña: Casa museo del poeta Pablo Neruda.

Museo Municipal de Bellas Artes

Teléfono: 32-2252332
 Sitio web: <http://www.museobaburizza.cl/>
 Dirección: Paseo Yugoslavo, Cerro Concepción
 Ciudad: Valparaíso
 Reseña: Posee colecciones de pintura chilena y europea.

Museo Artequín Viña del Mar

Teléfonos: 32-2973637 / 32-2882287
 Sitio web: www.artequinvina.cl
 Dirección: Alcalde Prieto Nieto N° 500
 Interior Quinta Vergara sector Parque Potrerillos
 Ciudad: Viña del Mar
 Reseña: Museo educativo de arte.

Palacio Rioja

Teléfono: 32-2185751
 Sitio web: www.museosregionvalparaiso.cl
 Dirección: Calle Quillota 214
 Ciudad: Viña del Mar
 Reseña: Museo de artes decorativas

Museo La Ligua

Teléfono: 33-712143
 Sitio web: www.museolaligua.cl
 Dirección: Pedro Polanco 698
 Ciudad: La Ligua
 Reseña: Museo que posee una colección arqueológica.

V REGIÓN DE VALPARAÍSO

Museo de Arqueología e Historia Francisco Fonk

Teléfono: 32-2686753

Sitio web: www.museofonck.cl/

E-mail: educacion@museofonck.cl

Dirección: 4 Norte 784

Ciudad: Viña del Mar

Reseña Museo de arqueología e historia.

Museo del Buen Pastor

Teléfono: 34-506495

Sitio web: www.museobuenpastor.cl

E-mail: museobuenpastor@gmail.com

Dirección: Avda. Yungay 398

Ciudad: San Felipe

Reseña: Museo de arte religioso

Museo y Centro Cultural Presidente Pedro Aguirre Cerda

Teléfono: 34-2462012

Sitio web: www.museosregionvalparaiso.cl

E-mail: edgardobravo@ccpac.cl

Dirección: Avda. Pedro Aguirre Cerda s/n, Pocuro, Calle Larga

Ciudad: Los Andes

Reseña: Museo histórico con una colección de objetos pertenecientes al presidente Pedro Aguirre Cerda.

VI REGIÓN DEL LIBERTADOR GENERAL BERNARDO O'HIGGINS

Museo Regional de Rancagua

Teléfono: 72-221524

Sitio web: www.museorancagua.cl

E-mail: museo@museorancagua.cl

Dirección: Estado N° 685

Ciudad: Rancagua

Reseña: Museo con exhibición permanente de obras, fotografías y objetos patrimoniales. Exposiciones temporales.

Museo de Colchagua

Teléfono: 72-821050

Sitio web: www.museocolchagua.cl

E-mail: museocol@tie.cl

Dirección: Avenida Errázuriz N° 145

Ciudad: Santa Cruz

Reseña: Museo con exhibición de arte, objetos y fotografías.

Museo San José del Carmen del Huique

Teléfono: 9-7331105

Sitio web: www.museoelhuique.cl

E-mail: informaciones@museoelhuique.cl

Comuna de Palmilla, a 56 km de San Fernando

Reseña: Museo histórico, costumbrista y agrícola.

Museo de la Artesanía Chilena de Lolol

Teléfonos: 72-823519 / 7-9763824

Dirección: Las Acacias 20

Ciudad: Lolol

Reseña: Colección de artesanía de la universidad Católica de Chile.

Museo de la gran Minería del Cobre

Teléfono: 72-821050

Sitio web: www.sewell.cl/

E-mail: temuseomc@codelco.cl

Dirección: Millan 1020, Cachapoal

Ciudad: Rancagua

Reseña: Colección de fotografías, instrumentos y otras piezas, relacionadas con la producción del cobre.

VII REGIÓN DEL MAULE

Museo de Bellas Artes y Artesanía de Linares

Teléfono: 73-2210662

Sitio web: www.museodelinares.cl

E-mail: museo.linares@museosdibam.cl

Dirección: Avda. Valentín Letelier N° 572

Ciudad: Linares

Reseña: Museo con exposición de obras de artistas contemporáneos y colecciones de artesanía arqueológica e histórico-antropológica.

Museo Histórico de Yerbas Buenas

Teléfono: 73-2390098

Sitio web: www.museoyerbasbuenas.cl

E-mail: museo.yerbasbuenas@museosdibam.cl

Dirección: Juan de Dios Puga N° 283

Ciudad: Yerbas Buenas

Reseña: Museo con exhibición permanente de colección patrimonial.

Museo O'Higiniano y de Bellas Artes de Talca

Teléfono: 71-2615883

Sitios web: www.museodetalca.cl

E-mail: museo.talca@museosdibam.cl

Dirección: 1 Norte N° 875

Ciudad: Talca

Reseña: Museo con exhibición de objetos y arte patrimonial.

Museo Villa Cultural Huilquilemu Hernán Correa de la Cerda

Teléfono: 71-413641 / 9-9353926

E-mail: hhernand@ucm.cl

Dirección: Camino San Clemente km 9

Ciudad: Talca

Reseña: Museo de arte religioso y artesanía.

Museo Histórico Religioso de Curepto

Teléfono: 7-5690018

Sitios web: www.curepto.cl/

E-mail: curepto.@munitel.cl

Dirección: Plaza de Armas s/n, Curepto

Ciudad: Talca

Reseña: Museo histórico, religioso y paleontológico

VIII REGIÓN DEL BIOBÍO

<p>Museo de la Catedral de Concepción Teléfono: 41-2250423 Sitio web: www.cultura.ucsc.cl/category/museo/ E-mail: museo@ucsc.cl Dirección: Caupolicán N° 441 Ciudad: Concepción Reseña: Posee exhibición de arte religioso.</p>	<p>Museo Histórico Carlos Oliver Sala Museo Regimiento Guías Teléfono: 41-311492 Dirección: Avda. Collao N° 171 Ciudad: Concepción Reseña: Museo con exhibición de colección histórica.</p>
<p>Museo Mapuche de Cañete Teléfono: 41-2611093 Sitio web: www.museomapuchecanete.cl/ E-mail: museo.canete@museosdibam.cl Dirección: Camino Contulmo s/n Ciudad: Cañete Reseña: Museo con exhibición patrimonial de la cultura mapuche.</p>	<p>Museo de Historia Natural de Concepción Teléfono: 41-231 0932 Sitio web: www.museodehistorianaturaldeconcepcion.cl/ E-mail: museo.concepcion@museosdibam.cl Dirección: Maipú N° 2359 Plaza Acevedo Ciudad: Concepción Reseña: Museo que exhibe colecciones de ciencias naturales, historia, objetos etnográficos y arqueológicos.</p>
<p>Museo de San Francisco de Asís de Concepción Dirección: 5 de Abril 534 Ciudad: Concepción Reseña: Museo de exhibición de historia y arte religioso.</p>	<p>Museo Internacional de la Gráfica Chillán Teléfono: 42-243262 Sitio web: www.museodelagraficachillan.blogspot.com E-mail: casatallerazul@yahoo.es Dirección: O'Higgins esquina Vegas de Saldia s/n Ciudad: Chillán Referencia: Museo del rabado y artes visuales</p>
<p>Parque Museo Pedro del Río Zañartu (Hualpén) Teléfonos: 41-2417386 / 41-2426399 Sitio web: www.parquepedrodelrio.cl E-mail: parquepedrodelrio@gmail.com Dirección: Península de Hualpén a 16 km de Concepción y 14 km de Talcahuano Reseña: Piezas procedentes de África, América, Asia y Europa.</p>	<p>Museo Stom Teléfono: 41-2350562 Sitio web: www.museostom.cl E-mail: consultas@museostom.cl Dirección: Calle Progreso, Parcela 156b Ciudad: Chiguayante, Concepción Reseña: Colección privada de objetos históricos, etnográficos y folclóricos.</p>
<p>Casa de Arte José Clemente Orozco (Pinacoteca) Teléfonos: 41-2203835 Sitio web: www2.udec.cl/pinacoteca/index-2.html E-mail: pinacoteca@udec.cl Dirección: Chacabuco esquina Picaiví s/n Ciudad: Concepción Reseña: Colección de pintura chilena y exhibición del mural "Presencia de América Latina" del artista mexicano Jorge González Camarena.</p>	<p>Museo Artequín Concepción Teléfono: 41-2857404 Sitio web: www.parquealessandri.cl E-mail: informaciones@artequin.cl Dirección: km 18, camino Concepción-Coronel, sector Escuadrón, comuna de Coronel, región del Bío-Bío. Ciudad: Concepción Reseña: Museo educativo de arte, ubicado al interior del Parque Alessandri.</p>

VIII REGIÓN DEL BIOBÍO

Círculo patrimonial de Lota

Teléfono: 41-2870934 / 41-2870935

Sitio web: <http://www.lotasorprendente.cl/>

E-mail: museo@lotasorprendente.cl

Dirección: Avenida el parque 21, Lota

Ciudad: Concepción

Reseña: El circuito considera el Parque Isidora Cousiño, el Museo Histórico del Carbón, el Pueblito Minero del siglo XIX y la mina El Chiflón del Diablo. Corresponde a un circuito patrimonial cuyo objetivo es difundir y conservar el patrimonio de la región.

IX REGIÓN DE LA ARAUCANÍA

Museo Regional de la Araucanía

Teléfonos: 45-22747948 / 45-22747949

Sitio web: www.museoregionalaraucania.cl

E-Mail: educacion.mra@museosdibam.cl

museo.araucania@museosdibam.cl

Dirección: Av. Alemania 084

Ciudad: Temuco

Reseña: Museo con exhibición de objetos culturales patrimoniales ordenados en colecciones arqueológicas, etnográficas, pictóricas, fotográficas e históricas.

Museo Histórico Municipal de Villarrica

(Interior de la Biblioteca Pública Municipal)

Teléfono: 45-415706

Dirección: Pedro de Valdivia 2344

Ciudad: Villarrica

Reseña: Objetos de la cultura mapuche, cerámicos precolombinos, textiles, platería, cestería, instrumentos musicales, objetos ceremoniales, documentos, armas y utensilios domésticos del periodo de refundación de Villarrica.

Museo Dillman Bullock

(Liceo Agrícola El Vergel)

Teléfonos: 45-711142 / 45-712395

Sitio web: www.museodillmanbullock.blogspot.com

E-mail: museodbullock@yahoo.es

Dirección: km 5 camino Angol – Collipulli, casilla 8D

Ciudad: Angol

Reseña: Museo antropológico.

Museo Leandro Penschulef

(Sede Villarrica de la Pontificia Universidad Católica de Chile)

Sitio web: www.museoleandropenschulef.uc.cl/

Teléfonos: 45-2411830

Dirección: Calle O'Higgins 501

Ciudad: Villarrica

Reseña: Antropología, etnografía y arqueología.

X REGIÓN DE LOS LAGOS

<p>Museo Colonial Alemán de Frutillar Teléfono: 65-2421142 Sitio web: www.museosaustral.cl E-mail: secmuseologica@uach.cl Dirección: Avda. Vicente Pérez Rosales s/n Ciudad: Frutillar Reseña: Museo sobre la colonización alemana.</p>	<p>Museo Regional de Ancud Teléfono: 65-2622413 Sitio web: www.museoancud.cl E-mail: museo.ancud@museosdibam.cl Dirección: Calle Libertad N° 370 Ciudad: Chiloé Reseña: Exhibición del patrimonio cultural y natural de Chiloé.</p>
<p>Museo Arqueológico y etnográfico de Achao E-mail: anarosau@gmail.com Dirección: Calle Amunátegui esquina Delicias, Plaza de Armas de Achao Ciudad: Chiloé Reseña: Colección etnográfica y arqueológica</p>	<p>Museo de la evangelización de Achao E-mail: cicmun@gmail.com Dirección: Calle Pedro Montt 01, Plaza de Armas de Achao Ciudad: Chiloé Reseña: Museo de arte religioso ubicado al interior de la Iglesia Santa María de Loreto.</p>
<p>Casa Museo Francisco Coloane Teléfono: 65-2691469 Sitio web: www.casamuseocoloane.cl E-mail: contacto@casamuseocoloane.cl Dirección: Calle Yungay N° 22, Quemchi Ciudad: Chiloé Reseña: Muestra de piezas biográficas del autor.</p>	<p>Museo de las Tradiciones Chonchinas Teléfono: 65-2672802 E-mail: museochonchi@gmail.com Dirección: Calle Centenario N°116, Chonchi Ciudad: Chiloé Reseña: Museo casona ambientada con muebles y ornamentos de los años 20.</p>
<p>Museo de Arte Moderno de Chiloé MAM Teléfono: 65-2635454 Sitio web: www.mamchiloe.cl E-mail: contacto@mamchiloe.cl Dirección: Parque Municipal de Castro s/n Ciudad: Chiloé Reseña: Museo con exposiciones de artistas contemporáneos chilenos y extranjeros.</p>	<p>Museo Municipal de Castro Teléfono: 65-2635967 E-mail: museocas@telsur.cl Dirección: Calle Esmeralda 255, Castro. Ciudad: Chiloé Reseña: Exhibición de objetos y fotografías que forman parte del patrimonio de Chiloé</p>
<p>Museo Prehistórico Puente Quilo Teléfono: 9-2450490 Dirección: Carretera Puente Quilo s/n Ciudad: Chiloé Reseña: Museo familiar que exhibe parte del patrimonio arqueológico de la localidad de Quilo.</p>	<p>Museo Parque Tentaucó Teléfono: 65-2633782 Sitio web: www.parquetantaucó.cl E-mail: info@parquetantaucó.cl Dirección: Calle Caleta de Inío s/n, Quellón Ciudad: Chiloé Reseña: Muestra que explica la historia del desarrollo de Chiloé.</p>

X REGIÓN DE LOS LAGOS

Museo Etnológico de Dalcahue

Teléfono: 65-2642379

E-mail: dalcapulli@gmail.com

Dirección: Pedro Montt N° 105, Dalcahue

Ciudad: Chiloé

Reseña: Colección de objetos etnográficos y arqueológicos.

Museo Refugio de Navegantes de Quilen

Teléfono: 65-2367149

Sitio web: www.museorefugiodenavegantes/

E-mail: turismo@munqueilen.cl

Dirección: Calle Presidente Alessandri s/n

Ciudad: Chiloé

Reseña: Exhibición de fotografías y objetos que dan cuenta de la historia de Queilén

Museo Curaco de Vélez

Teléfono: 65-2667317

Sitio web: www.curacodevelez.cl

E-mail: museocuraco@gmail.com

Dirección: Calle 21 de mayo s/n

Ciudad: Chiloé

Reseña: Exhibición de objetos, fotografías e infografías que forman parte del patrimonio de Curaco de Vélez.

Museo Interactivo de Osorno

Teléfono: 64-2212996

Sitio web: www.miosorno.cl

E-mail: mio@imo.cl

Dirección: Mackenna 555

Ciudad: Osorno

Reseña: Museo educativo con una exhibición temática ligada a la ciencia y el desarrollo tecnológico.

Museo Histórico de Puerto Montt

Teléfono: 65-2223029

Sitio web: www.puertomontt.cl

Dirección: Avda. Diego Portales N° 997

Ciudad: Puerto Montt

Reseña: Museo que expone parte del patrimonio de la comuna de Puerto Montt por medio de exhibición de objetos, artesanías, fotografías, entre otros.

XI REGIÓN DE AISÉN DEL GENERAL CARLOS IBÁÑEZ DEL CAMPO

Museo Regional de la Patagonia Central

Teléfono: 67-213174

Dirección: Eusebio Lillo 23

Ciudad: Coyhaique

Reseña: Colección de historia natural y regional.

Museo de Cochrane

(Municipalidad de Cochrane)

Teléfono: 67-522115

Sitio web: www.cochranepatagonia.cl

Dirección: San Valentín 555

Ciudad: Cochrane

Reseña: Colección acerca de la historia regional de la zona.

XII REGIÓN DE MAGALLANES Y ANTÁRTICA CHILENA

Museo Regional de Magallanes

(Palacio Brown Menéndez)
 Teléfono: 61-2242049
 Sitio web: www.museodemagallanes.cl
 E-mail: museo.magallanes@museosdibam.cl
 Dirección: Magallanes N° 949
 Ciudad: Punta Arenas
 Reseña: Museo con exhibición histórica. Exposiciones temporales.

Museo Antropológico Martín Gusinde

Teléfono: 61-2621043
 Sitio web: www.museomartingusinde.cl
 E-mail: museo.martingusinde@museosdibam.cl
 Dirección: Aragay esq. Gusinde
 Ciudad: Puerto Williams
 Reseña: Museo con exhibición de colección de fotografía y objetos de pueblos originarios de la zona austral.

Museo Salesiano Miggiarino Burgatello

Teléfono: 61-221001
 Sitio web: www.museomaggiarinoborgatello.cl
 E-mail: musborga@hotmail.com
 Dirección: Av. Bulnes 336
 Ciudad: Punta Arenas
 Reseña: Colección arqueológica, etnográfica e histórica.

Museo Municipal de Tierra del Fuego Fernando Cordero Rusque

Teléfono: 61-2581800
 Dirección: Av. Jorge Schythe 71
 E-mail: torresmimica@gmail.com
 Ciudad: Porvenir
 Reseña: Colección de fotografías históricas y etnográficas.

Museo Histórico Municipalidad Natales

Teléfono: 61-2209534
 Sitio web: www.redmuma.cl
 E-mail: museo@muninatales.cl
 Dirección: Bulnes N° 285
 Ciudad: Puerto Natales
 Reseña: Muestra relacionadas con los pueblos ancestrales aónikenk y kawésqar y el desarrollo de la colonización europea y chilota.

Museo del Recuerdo

Teléfono: 61-242049
 Sitio web: www.redmuma.cl
 E-mail: contacto@redmuma.cl
 Dirección: Av. Bulnes N° 1890
 Ciudad: Punta Arenas
 Reseña: Muestra de carruajes, maquinarias, herramientas y otros objetos que manifiestan la vida en la región de Magallanes entre 1880 y 1950.

XIII REGIÓN METROPOLITANA

Museo del Carmen de Maipú

Teléfono: 2-25317067
 Sitio web: www.museodelcarmen.cl
 E-mail: mediacion.museodelcarmen@gmail.com
 Dirección: Camino Rinconada #700, costado norte Templo Votivo de Maipú
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo de arte religioso y colonial.

Museo Casas de Lo Matta

Teléfonos: 2-22403610 / 2-22403600
 Sitio web: www.vitacura.cl/
 E-mail: casasdelomatta@vitacura.cl
 Dirección: Avenida Presidente Kennedy N° 9350, Vitacura
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo con exposiciones temporales.

Museo La Merced

Teléfono: 2-6649189
 Sitio web: www.museolamerced.cl
 E-mail: contacto@museolamerced.cl
 Dirección: Mac-Iver N° 341, Santiago
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo con exposiciones de arte de la orden religiosa mercedaria y de la cultura Rapa Nui.

Centro Patrimonial Recoleta Dominica: Museo de Artes Decorativas (MAD)

Teléfono: 2-27375813
 Sitios web: www.artdec.cl
www.centropatrimonialrecoletadominica.cl
 E-mail: contacto.mad@museosdibam.cl
 Dirección: Av. Recoleta N° 683, Recoleta
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo con exposición de objetos, como muebles, platería, cerámica y joyas, de diferentes épocas.

Museo de la Moda

Teléfono: 2-22193623
 Sitio web: www.museodelamoda.com
 E-mail: museo@museodelamoda.cl
 Dirección: Avda. Vitacura N° 4562, Vitacura
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo con exposición de vestuario y objetos de diferentes épocas. Exposiciones permanentes y temporales.

Museo de Arte Popular Americano

Teléfonos: 2-26396139 / 2-26643018
 Sitio web: www.mapa.uchile.cl
 E-mail: mapa@uchile.cl
 Dirección: Av. Libertador Bernardo O'Higgins 227, Santiago
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo con exposiciones de arte popular latinoamericano.

Museo de la Solidaridad Salvador Allende

Teléfono: 2-26898761
 Sitio web: www.mssa.cl
 E-mail: contacto@mssa.cl
 Dirección: Av. República 475, Santiago
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo con exposiciones permanentes y temporales.

Museo Histórico y Militar Chileno

Teléfono(s): 2-26949900 / 2-26949909
 Sitio web: www.mhm.cl
 E-mail: info@mhm.cl
 Dirección: Blanco Encalada N°1550, Santiago
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo con exhibición de objetos históricos.

Museo Palacio Cousiño

Teléfono: 2-26985063
 Sitio web: www.palaciocousino.co.cl
 E-mail: cousino@entelchile.net
 Dirección: Calle Dieciocho N° 438, Santiago
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo con exhibición de muebles y objetos de fines del siglo XIX.

Museo de Arte Contemporáneo (MAC)

Teléfono: 2-29771741
 Sitio web: www.mac.uchile.cl
 E-mail: dirmac@uchile.cl
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo con exhibición de arte contemporáneo.

XIII REGIÓN METROPOLITANA

Museo Nacional de Bellas Artes

Teléfono: 2-24991600
 Sitio web: www.mnba.cl
 E-mail: area.educativa@mnba.cl
 Dirección: Parque Forestal s/n, Santiago
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo con exposiciones permanentes y temporales.

MAC Quinta Normal

Teléfonos: 2-29771765 / 2-26817813
 Sitio web: dirmac@uchile.cl
 E-mail: educamac.uchile@gmail.com
 Dirección: Av. Matucana 464, Quinta Normal
 Ciudad: Santiago
 Reseña: MAC Parque Forestal posee exposiciones permanentes y temporales. MAC Quinta Normal posee exposiciones temporales.

Museo Colonial de San Francisco

Teléfono: 2-26398737
 Sitio web: www.museosanfrancisco.com
 E-mail: administracion@museosanfrancisco.com
 Dirección: Londres N° 4, Santiago
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo de arte religioso colonial.

Museo Histórico Nacional

Teléfonos: 2-24117000 / 2-24117010
 Sitio web: www.museohistoriconacional.cl
 E-mail: extension@mhn.cl
 Dirección: Plaza de Armas N° 951, Santiago
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo de objetos históricos chilenos.

Museo Arqueológico de Santiago

Teléfono: 2-26649337
 Sitio web: www.mavi.cl
 E-mail: info@mavi.cl
 Dirección: Av. José Victorino Lastarria N° 307, Santiago
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo de objetos arqueológicos chilenos.

Museo Artequín

Teléfonos: 2-26818656 / 2-26825367 / 2-26818569
 Sitio web: www.artequin.cl
 E-mail: informaciones@artequin.cl
 Dirección: Av. Portales 3530, Estación Central
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo educativo de arte.

Museo Chileno de Arte Precolombino

Teléfono: 2-29281500
 Sitio web: www.precolombino.cl
 E-mail: leyzaguirre@museoprecolombino.cl
 Dirección: Bandera N° 361, Santiago
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo de arte precolombino.

Museo La Chascona

Teléfono: 2-27778741 / 2-27378712
 Sitio web: www.fundacionneruda.org
 E-mail: info@fundacionneruda.org
 Dirección: Fernando Márquez de La Plata N° 0192, Santiago
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Casa museo del poeta Pablo Neruda.

Museo Interactivo Mirador (MIM)

Teléfonos: 2-28288000 / 2-28288020
 Sitio web: www.mim.cl
 Dirección: Punta Arenas N° 6711, La Granja
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo interactivo.

Museo Ralli

Teléfono: 2-22064224
 Sitio web: www.museoralli.cl
 E-mail: contacto@museoralli.cl
 Dirección: Alonso de Sotomayor N° 4110, Vitacura
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Exhibición permanente de arte latinoamericano contemporáneo

XIII REGIÓN METROPOLITANA

Museo de Artes Visuales

Teléfonos: 2-6383502 / 2-6649337

Sitio web: www.mavi.cl

E-mail: info@mavi.cl

Dirección: José Victorino Lastarria, Plaza Mulato Gil de Castro

Ciudad: Santiago

Reseña: Museo con exhibiciones permanentes y temporales.

Museo de la Catedral de Santiago

Teléfono: 2-26962777

Sitio web: www.iglesiadesantiago.cl

Dirección: Plaza de Armas s/n, Santiago

Ciudad: Santiago

Reseña: Colección de objetos sagrados, imaginería religiosa, documentos y ornamentos que van desde la época de la colonia hasta la actualidad

Museo de los Tajamares

Teléfono: 2-22094341

Dirección: Avda. Providencia N° 222, Providencia

Ciudad: Santiago

Reseña: Se puede ver parte de la obra, construida en 1792, para contener el río Mapocho y defender la ciudad de posibles inundaciones.

Museo Nacional Benjamín Vicuña Mackenna

Teléfono: 2-22229642

Sitio web: www.museovicunamackenna.cl

E-mail: contacto.mbvmm@museosdibam.cl

Dirección: Avda. Vicuña Mackenna N° 94, Providencia

Ciudad: Santiago

Reseña: Museo con exhibición de fotografías, manuscritos, documentos y piezas patrimoniales permanentes. Exposiciones de arte temporales.

Casa Museo Santa Rosa de Apoquindo

(Corporación Cultural de las Condes)

Teléfono: 2-22431031 / 2-22431024

Sitio web: www.lascondes.cl/cultura

Dirección: Padre Hurtado 1155 esq. Cristóbal Colón, Las Condes

Ciudad: Santiago

Reseña: Colección de obras de arte Ricardo MacKellar.

Museo de Santiago Casa Colorada

Teléfono: 2-23867400

Sitio web: www.santiagocultura.cl

E-mail: extensioncasacolorada@munistgo.cl

Dirección: Merced N° 860, Santiago

Ciudad: Santiago

Reseña: Museo de arte colonial.

Museo Campestre del Huaso Chileno

Teléfono: 2-25555054

Dirección: 21 de Mayo s/n (interior pueblito Parque O'Higgins)

Ciudad: Santiago

Reseña: Museo con exhibición folklórica chilena.

Museo de la Chilenidad

(Corporación Cultural de las Condes)

Teléfono: 2-22431031 / 2-22431024

Sitio web: www.lascondes.cl/cultura

Dirección: Padre Hurtado 1155 esq. Cristóbal Colón, Las Condes

Ciudad: Santiago

Reseña: Patrimonio artístico propio de la cultura campesina chilena.

XIII REGIÓN METROPOLITANA

Museo a Cielo Abierto en San Miguel

Teléfono: 8-9207793 / 8-5764754
 Sitio web: www.museoacieloabiertoensanmiguel.cl
 E-mail: robertomhb@hotmail.com
 Dirección: Departamental 1500, San Miguel.
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo con más de 40 murales al aire libre.

Museo de la Memoria y los Derechos Humanos

Teléfono: 2-25979600
 Sitio web: www.museodelamemoria.cl/
 E-mail: info@museodelamemoria.cl
 Dirección: Avenida Matucana 501
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Exhibición de objetos, documentos y archivos sobre las violaciones de los derechos humanos cometidas por el Estado de Chile entre 1973 y 1990. Además existen exhibiciones temporales y una permanente.

Museo Arte de Luz

Sitio web: www.museoartedeluz.cl/
 E-mail: museoartedeluz@gmail.com
 Dirección: Río Mapocho, Av. Santa María s/n, Providencia.
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo ubicado sobre los muros y la cuenca del río Mapocho, en donde se proyectan diferentes obras artísticas.

Museo de la Educación Gabriela Mistral

Teléfono: 2-26818169
 Sitio web: www.museodelaeducacion.cl
 E-mail: desarrollo.megm@museosdibam.cl
 Dirección: Chacabuco 365
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo sobre la historia de la educación chilena con colecciones permanentes y temporales.

Museo Parque de las Esculturas

E-mail: parquescultura@proviarte.cl
 Dirección: Av. Santa María 2201, Providencia.
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo al aire libre con más de 30 esculturas de artistas chilenos.

Museo Violeta Parra

E-mail: museovioletaparra.cl
 Dirección: Avda. Vicuña Mackenna 37
 Ciudad Santiago
 Reseña: Museo dedicado a la vida y obra de Violeta Parra donde están presentes sus obras visuales.

Centro Nacional de Arte Contemporáneo

Teléfono: 2 2617 7660 / 2 2617 7661
 E-mail: centronacionaldearte@cultura.gob.cl
 Dirección: Pedro Aguirre Cerda 6100, Cerrillos.
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo de arte contemporáneo con un gran parque.

XIV REGIÓN DE LOS RÍOS

Museo Histórico y Arqueológico Arturo Möller Sandrock - Río Bueno

Teléfono: 64-2340433

Sitio web: www.museosregiondelosrios.cl/

Dirección: Pedro Lagos N° 650

Ciudad: Río Bueno

Reseña: Museo con exhibición de colecciones arqueológicas e históricas.

Museo y Archivo Histórico Municipal de Osorno

Teléfono: 64-238615/ 65-2233717

Sitio web: www.extensioncultural.imo.cl/

E-mail: museosyarchivos@imo.cl

Dirección: Manuel Antonio Matta N° 809

Ciudad: Osorno

Reseña: Exhibiciones de ciencias naturales, históricas y de arte.

Museo Histórico y Antropológico Mauricio Van de Maele (Universidad Austral de Chile)

Teléfono: 63-212872 / 63-221972

Sitio web: www.museosaustral.cl

E-mail: secmuseologica@uach.cl

Dirección: Los Laureles s/n, Isla Teja.

Ciudad: Valdivia

Reseña: Colección histórica, arqueológica, antropológica y artística.

Museo de Arte Contemporáneo de Valdivia

Teléfono: 63-2221968

Sitio web: <http://www.macvaldivia.cl/>

E-mail: mac@uach.cl

Dirección: Av. Los Laureles s/n

Ciudad: Valdivia

Reseña: Museo de arte contemporáneo que alberga exposiciones locales, regionales, nacionales e internacionales, transitorias y permanentes, en el ámbito de la pintura, gráfica, escultura, video-arte, multimedia e instalaciones.

Museo de la Exploración Rudolph Amandus Philippi

Teléfono: 63-2293723

Sitio web: www.museosaustral.cl

E-mail: secmuseologica@uach.cl

Dirección: Los Laureles s/n, Isla Teja, Campus de la Cultura y las Artes

Ciudad: Valdivia

Reseña: Colección de la obra del sabio Rudolph Amandus Philippi y otros naturalistas que estuvieron presentes en el surgimiento de la ciencia en Chile.

Museo de Sitio Castillo San Pedro de Alcántara, Isla Mancera

Teléfono: 63-2212872 / 63-2293723

Sitio web: www.museosaustral.cl

E-mail: secmuseologica@uach.cl

Dirección: Isla de Mancera, bahía de Corral

Ciudad: Valdivia

Reseña: Monumento Nacional desde el año 1950. En la vista es posible observar edificaciones interiores como la Casa del Castellano y la iglesia de San Antonio.

Museo de sitio Castillo de Niebla

Teléfono: 63-2282084

Sitio web: www.museodeniebla.cl

E-mail: museo.niebla@museosdibam.cl

Dirección: Costa de Niebla

Ciudad: Valdivia

Reseña: Fortificación del siglo XVII construida por la armada del virrey del Perú. Exhibe la evolución histórica del monumento y alberga el archivo fotográfico de Gilberto Provoste, quien retrató a los habitantes de la zona en los años 30.

Museo Despierta Hermano-Malalhue

Sitio web: www.museosregiondelosrios.cl/

E-mail: isa.riveros_q@hotmail.cl

Dirección: Av Prat s/n, Malalhue

Ciudad: Malalhue

Reseña: Museo comunitario que alberga una colección de objetos de la cultura mapuche que se han conservado y traspasado por generaciones.

XIV REGIÓN DE LOS RÍOS

Museo y Memoria Neltume

Sitio web: www.museosregiondelosrios.cl
 E-mail: angleica_navarrete_jara@hotmail.com
 Dirección: Neltume
 Ciudad: Puerto Fuy
 Reseña: Museo que exhibe un recorrido histórico de la localidad de Neltume.

Museo Tringlo de Lago Ranco

Teléfono: 63-2491348
 Sitio web: www.museosregiondelosrios.cl
 E-mail: turismo@lagoranco.cl
 Dirección: Calle Ancud esquina calle Valparaíso, Lago Ranco
 Ciudad: Lago Ranco
 Reseña: Museo con exhibición de cerámica indígena prehispanica recuperada del Lago Ranco y su entorno.

Museo de la Catedral

Teléfono: 63-2232040
 Sitio web: www.museosregiondelosrios.cl/
 E-mail: ivonnebravof@gmail.com
 Dirección: Calle independencia N° 514
 Ciudad: Valdivia
 Reseña: Museo de arte religioso que alberga piezas históricas que dan a conocer la presencia de la iglesia en Valdivia.

Museo de Los Volcanes

Teléfono: 63-672020
 Sitio web: www.huilohuilo.com/
 E-mail: portal@huilohuilo.com
 Dirección: Kilómetro 60, ruta Huahum, sector Bosque de los Ciervos, Panguipulli
 Ciudad: Valdivia
 Reseña: Museo con exposición de piezas de pueblos originarios, con un especial énfasis en el pueblo mapuche. Existe otra parte de la muestra que se encuentra enfocada a la creación del universo.

XV REGIÓN DE ARICA - PARINACOTA

Museo Histórico y de Armas del Morro de Arica

Teléfono: 58-229192
 Dirección: Cima del Morro de Arica
 Ciudad: Antofagasta
 Reseña: Museo con exposición de objetos y armas de la Guerra del Pacífico.

Museo Arqueológico San Miguel de Azapa

Teléfono: 58-202 64 03
 Sitio web: www.masma.uta.cl
 E-mail: masma@uta.cl
 Dirección: Camino Azapa km 12
 Ciudad: Arica
 Reseña: Colección arqueológica y etnográfica.

Museo del Mar de Arica

Teléfono: 8-2254949
 Sitio web: www.museodelmardearica.cl/
 E-mail: nicoherpic@gmail.com
 Dirección: Sangra 315
 Ciudad: Arica
 Reseña: Contiene una colección de más de 1.500 especies marinas.

GALERÍAS DE ARTE DE CHILE

I REGIÓN DE TARAPACÁ

Sala de Arte Casa de Collahuasi

E-mail: amcohen@gestoracultural.c

Sitio web: www.collahuasi.cl/

Dirección: Av. Baquedano 930

Ciudad: Iquique

II REGIÓN DE ANTOFAGASTA

Galería Balmaceda Arte Joven

(Edificio Comunitario y Espacio Cultural Fundación Minera Escondida)

Teléfonos: 55-2932386 / 55-2932392

E-mail: balmacedaantofagasta@gmail.com

Sitio web: www.balmacedartejoven.cl

Dirección: Av. O'Higgins 1280

Ciudad: Antofagasta

IV REGIÓN DE COQUIMBO

Galería Carmen Codoceo

Teléfono/fax: 51-211186

E-mail: www.facebook.com/galeriacarmenc

Dirección: Prat 424

Ciudad: La Serena

Galería Chile Arte

Teléfonos: 8-4814493 / 51-323406

E-mail: galeriachilearte@gmail.com

Dirección: Argandoña 370, Barrio Inglés

Ciudad: Coquimbo

Galería de Arte Elqui Total

Teléfono: 9-3342785

Sitio web: www.galeriaelqui.blogspot.com/

E-mail: galería@elquitotal.cl

Dirección: Parcela 17, El Arrayán km 27 ruta La Serena

Ciudad: Vicuña, Valle del Elqui

V REGIÓN DE VALPARAÍSO

Galería de Balmaceda Arte Joven Valparaíso

Teléfonos: 32-2116471 / 32-2226341

E-mail: balmacedavalpo@baj.cl

Sitio web: www.balmacedartejoven.cl

Dirección: Santa Isabel 379, Cerro Alegre

Ciudad: Valparaíso

Galería Municipal de Valparaíso

Teléfono: 32-2939567 / 32-2939569

Sitio web: <http://galeriamunicipalvalparaiso.blogspot.cl/>

Dirección: Condell 1550

Ciudad: Valparaíso

Sala de Arte WENTECHE

Teléfono: 9-68777036

E-mail: info@saladeartewentech.cl

Sitio web: www.saladeartewentech.cl

Dirección: Templeman 523, Cerro Concepción

Ciudad: Valparaíso

Galería Casa Verde

Teléfono: 7-7677581

Sitio web: www.galeriacasaverde.cl

E-mail: artecasaverde@gmail.com

Dirección: Camino Real 1783, Recreo

Ciudad: Viña del Mar

Sala de Arte Viña del Mar

Teléfonos / fax: 32-2883258 / 32-2680633

Sitio web: www.culturaviva.cl

E-mail: info@culturaviva.cl

Dirección: Av. Arlegui 683

Ciudad: Viña del Mar

Sala de Arte Modigliani

Teléfono: 32-2476520

Sitio web: www.galeriamodigliani.cl

Dirección: 5 norte N° 168

Ciudad: Viña del Mar

VIII REGIÓN DEL BIOBÍO

Galería Balmaceda Arte Joven Biobío

Teléfono: 41-2785403

Sitio web: www.balmacedartejoven.cl/

E-mail: balmacedabiobio@balmacedartejoven.cl

Dirección: Colo Colo 1855, sector remodelación Aníbal Pinto

Ciudad: Concepción

Galería El Caballo Verde

Teléfono: 41-2212610

Sitio web: www.elcaballoverde.cl/

E-mail: galeriaelcaballoverde@gmail.com

Dirección: Caupolicán 321, local 5, edificio Los Arrayanes

Ciudad: Concepción

Galería de la Historia de Concepción

Teléfono: 41-2853759

Sitio web: www.ghconcepcion.cl/

E-mail: galeriahistoriaconcepcion@gmail.com

Dirección: Hospicio 25

Ciudad: Concepción

Galería de los Ocho

Teléfono: 41-2227239

Sitio web: <https://www.facebook.com/GALERIADELOSOCHO/>

Dirección: Barros Arana 631 (galería universitaria), segundo piso, local 24

Ciudad: Concepción

X REGIÓN DE LOS LAGOS

Galería Balmaceda Arte Joven Los Lagos

Teléfono: 65-2486789

Sitio web: www.balmacedartejoven.cl

E-mail: balmacedaloslagos@balmacedartejoven.cl

Dirección: Bilbao 365 esq. Buin

Ciudad: Puerto Montt

Galería Bosque Nativo

Teléfono: 65-713656

Sitio web: www.galeriabosquenativo.cl/

E-mail: programacion@galeriabosquenativo.cl

Dirección: Vicente Pérez Rosales 1305

Ciudad: Puerto Varas

XIII REGIÓN METROPOLITANA

<p>Galería Isabel Aninat Teléfono: 2-24819870 / 2-24819871 Sitio web: www.galeriaisabelaninat.cl E-mail: contacto@galeriaisabelaninat.cl Dirección: Espoz 3100, Vitacura Ciudad: Santiago</p>	<p>Galería Artespacio Teléfono: 2-22206277 / 2-22346164 Sitio web: www.artespacio.cl E-mail: artespacio@entelchile.net Dirección: Av. Alonso de Córdova 2600, Vitacura Ciudad: Santiago</p>
<p>Galería AMS Marlborough Teléfono: 2-27993180 Sitio web: www.amsgaleria.cl/ E-mail: info@amsgaleria.cl Dirección: Av. Nueva Costanera 3723, Vitacura Ciudad: Santiago</p>	<p>Artium, Galería de Arte y Centro de Restauración Teléfonos: 2-32239 415 / 2-32239416 Sitio web: www.artium.cl/galeria/ E-mail: artium@artium.cl Dirección: Nueva Costanera N° 3451 Ciudad: Santiago</p>
<p>Galería de Arte Cecilia Palma Teléfono: 02-2450720 Sitio web: www.galeriaceciliapalma.cl Dirección: Alonso de Córdova 2812, Vitacura Ciudad: Santiago</p>	<p>Galería Patricia Ready Teléfono: 2-29536210 Sitio web: www.galeriapready.cl E-mail: galeria@galeriapready.cl Dirección: Espoz 3125, Vitacura, Ciudad: Santiago.</p>
<p>Galería de Arte M2 Teléfono: 2-29538481 Sitio web: www.m2metrocuadrado.cl E-mail: contacto@m2metrocuadrado.cl Dirección: Luis Pasteur 5569, local 1, Vitacura Ciudad: Santiago</p>	<p>Galería de Arte La Sala Teléfono: 2-22467207 Sitio web: www.galeriasala.cl E-mail: galeriasala@manquehue.net Dirección: Av. Alonso de Córdova 2700, of. 11, Vitacura Ciudad: Santiago</p>
<p>Galería AFA Teléfonos: 2-26648450 Sitio web: www.galeriaaafa.com/ E-mail: coordinacion@galeriaaafa.com Dirección: Pasaje Phillips 16, depto. 16-A, segundo piso, Santiago Centro Ciudad: Santiago</p>	<p>Galería Praxis Sitio web: www.praxis-art.com/ E-mail: praxis@ipn.cl Dirección: Vitacura 4363 Ciudad: Santiago</p>
<p>Galería Bucci Teléfono: 2-2639 5103 Sitio web: www.galeriabucci.cl/ E-mail: ebucci@galeriabucci.cl Dirección: Huérfanos 526 Ciudad: Santiago</p>	<p>Galería BECH (Instituto cultural Banco Estado) Sitio web: www.culturalbancoestado.cl Teléfonos: 2-26392624 / 2-26397785 Dirección: Av. Libertador Bernardo O'Higgins 123 Ciudad: Santiago</p>

XIII REGIÓN METROPOLITANA

Sala de Arte Juan Egenau

(Facultad de Arte Universidad de Chile)

Sitio web: www.artes.uchile.cl

E-mail: artevis@uchile.cl

Teléfono: 2-29787529

Dirección: Las Encinas 3370, Macul

Ciudad: Santiago

Galería Gabriela Mistral

(Consejo Nacional de la Cultura y las Artes)

Sitio web: www.galeriagm.cultura.gob.cl/

E-mail: ggm@cultura.gob.cl

Teléfono: 2-24065618

Dirección: Alameda 1381

Ciudad: Santiago

Galería Metropolitana

Teléfono: 2-25630506

Sitio web: www.galeriametropolitana.org

E-mail: galeriametropolitana@gmail.com/
galeriametropolitana@hotmail.com

Dirección: Félix Mendelssohn 2941, Pedro Aguirre Cerda

Ciudad: Santiago

Galería Stuart Contemporary Art

Teléfono: 2-23355100

E-mail: stuartgallery@gmail.com

Dirección: Av. Pedro de Valdivia 0180, Providencia

Ciudad: Santiago

Galería José Manuel Barros

Teléfono: 2-22633045

Sitio web: www.galeriabarros.cl/

E-mail: info@galeriabarros.cl

Dirección: Av. Nueva Costanera 4010, local 1,
Vitacura

Ciudad: Santiago

Galería del Cerro

Teléfono: 2-22200112

Sitio web: www.delcerro.cl/

E-mail: info@delcerro.cl

Dirección: Latadía 6581, Las Condes

Ciudad: Santiago

Galería de Arte Cecilia Palma

Teléfono: 9-92393502

Sitio web: www.galeriaceciliapalma.cl

E-mail: ceciliapalma@galeriaceciliapalma.cl

Dirección: Av. Alonso de Córdova 2812, Vitacura

Ciudad: Santiago

Galería Posada del Corregidor

Teléfono: 2-26335573

Sitio web: www.santiagocultura.cl/

E-mail: posadadelcorregidor@munistgo.cl

Dirección: Esmeralda 749

Ciudad: Santiago

Sala de Arte CCU

Teléfono: 2-24273097

Sitio web: www.ccuenelarte.cl/

Dirección: Av. Vitacura 2680, Vitacura

Ciudad: Santiago

Galería de Arte Jorge Carroza

Teléfono: 2-28846022

Sitio web: www.galeriacarroza.cl/

E-mail: info@galeriacarroza.com

Dirección: Nueva Costanera 3729, Vitacura

Ciudad: Santiago

Galería Arte Animal

Teléfono: 2-23719090

E-mail: info@galeriaanimal.com

Sitio web: www.galeriaanimal.com/

Dirección: Av. Nueva Costanera 3731, Vitacura

Ciudad: Santiago

Galería de Balmaceda Arte Joven

Teléfono: 2-26731058

Sitio web: www.balmacedartejoven.cl/

E-mail: info@balmacedartejoven.cl

Dirección: Av. Presidente Balmaceda 1215,

Ciudad: Santiago

XIII REGIÓN METROPOLITANA

Galería Die Ecke

Teléfono: 2-22690401
 Sitio web: www.dieecke.cl/
 E-mail: info@dieecke.cl
 Dirección: Av. José Manuel Infante 1208, Providencia
 Ciudad: Santiago

Galería Machina

(Escuela de Arte UC)
 Teléfono: 2-23545155
 Sitio web: www.galeriamacchina.uc.cl
 E-mail: arteuc@uc.cl
 Dirección: Av. Jaime Guzmán Errázuriz 3300, Providencia
 Ciudad: Santiago

Galería Plop

Teléfono: 2-26332902
 Sitio web: www.ploggaleria.blogspot.com/
 E-mail: ploggaleria@ploggaleria.com
 Dirección: Merced 349 Local 7, Santiago
 Ciudad: Santiago

Galería Departamento 21

Teléfono: 2-23356301
 Sitio web: www.d21.cl/
 E-mail: info@d21.cl
 Dirección: Nueva de Lyon 19, depto. 21 Providencia
 Ciudad: Santiago

Galería Ququ

Teléfono: 9-96114751
 Sitio web: www.ququ.cl/
 E-mail: galeriaququ@gmail.com
 Dirección: Av. Las Condes 13.800, Lo Barnechea
 Ciudad: Santiago

Galería Trece

Teléfono: 2-27103361
 Sitio web: www.galeria13.cl/
 E-mail: galeria13@galeria13.cl
 Dirección: Girardi 1480, Providencia
 Ciudad: Santiago

Galería XS

Teléfono: 2-22466649
 Sitio web: www.xsgaleria.cl/
 E-mail: contacto@xsgaleria.cl
 Dirección: Nueva Costanera 3723, Vitacura
 Ciudad: Santiago

Galería Madhaus

Sitio web: www.galeriamadhaus.com
 E-mail: contacto@galeriamadhaus.com
 Dirección: Tegualda 1509, Nuñoa
 Ciudad: Santiago

INSTITUTOS, CORPORACIONES Y FUNDACIONES CULTURALES DE CHILE

I REGIÓN DE TARAPACÁ

Centro Cultural de Alto Hospicio

Teléfono: 57-2248526

E-mail: polivares@maho.cl

Dirección: Los Tamarugos 3031, Alto Hospicio

Ciudad: Iquique

Casa de la Cultura de Iquique Baquedarte

Teléfono: 57-2544769

E-mail: centroculturaliquique@gmail.com

Sitio web: www.casadelaculturaiquique.cl/blog/

Dirección: Paseo Baquedano 789

Ciudad: Iquique

II REGIÓN DE ANTOFAGASTA

Balmaceda Arte Joven

(Edificio Comunitario y Espacio Cultural Fundación Minera Escondida)

Teléfonos: 55-2932386 / 55-2932392

E-mail: balmacedaantofagasta@gmail.com

Sitio web: www.balmacedartejoven.cl

Dirección: Av. O'Higgins 1280

Ciudad: Antofagasta

Casa De La Cultura Hugo Vidal Zamorano

Teléfono: 55-2421368

E-mail: gcarrasco@imtocopilla.cl

Dirección: Sucre esquina Bolívar s/n

Ciudad: Tocopilla

Centro Cultural de Taltal

Teléfono: 62-245439

E-mail: cultura@taltal.cl

Dirección: Juan Martínez 215

Ciudad: Taltal

Corporación Cultural de Antofagasta

Teléfono: 55-2896421

E-mail: rrpp@culturaantofagasta.cl

Sitio web: www.culturaantofagasta.cl

Dirección: Calle Sucre 433

Ciudad: Antofagasta

III REGIÓN DE ATACAMA

Centro Cultural Atacama

Teléfono: 52-543540

E-mail: culturacopiapo@gmail.com

Sitio web: www.culturacopiapo.com

Dirección: Manuel Antonio Matta N° 260

Ciudad: Copiapó

IV REGIÓN DE COQUIMBO

Centro de Artes Municipal de Salamanca

E-mail: escuelartessalamanca@gmail.com
mmendez@salamanca.cl
 Dirección: Calle Providencia 151
 Ciudad: Salamanca

Casa de las Artes Coquimbo

Teléfono: 51-2314378
 E-mail: casadelasartes@municocoquimbo.cl
 Dirección: Aldunate 699, Barrio Inglés
 Ciudad: Coquimbo

Centro Cultural Palace

Teléfono: 51-2561418
 E-mail: ydelague@municocoquimbo.cl
 Dirección: Aldunate 599, Barrio Inglés
 Ciudad: Coquimbo

Centro de Extensión Cultural Municipal de Ovalle

Teléfono: 53-2627645
 E-mail: cultura@municipalidaddeovalle.cl
 Sitio web: www.cultura.municipalidaddeovalle.cl/
 Dirección: Independencia 479
 Ciudad: Ovalle

V REGIÓN DE VALPARAÍSO

Centro Cultural de Viña del Mar

Departamento de Cultura
 Teléfonos: 32-2269721 / 32-2269722
 Sitio web: <http://www.culturalvina.blogspot.com/>
 Dirección: Av. Libertad 250
 Ciudad: Viña del Mar

Centro de Extensión del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (CENTEX)

Teléfonos: 32-2326627 / 32-2326631
 Sitio web: www.centex.cl/
 E-mail: mediacion.centex@gmail.com
 Dirección: Sotomayor 233
 Ciudad: Valparaíso

Parque Cultural de Valparaíso

Sitio web: www.pcdv.cl/
 Dirección: Calle Cárcel 471, Cerro Cárcel
 Ciudad: Valparaíso

Balmaceda Arte Joven Valparaíso

Teléfonos: 32-2116471 / 32-2226341
 E-mail: balmacedavalpo@baj.cl
 Sitio web: www.balmacedartejoven.cl
 Dirección: Santa Isabel 379, Cerro Alegre
 Ciudad: Valparaíso

Centro Cultural de San Antonio

Teléfonos: 35-2353415 / 35-2353416
 E-mail: centrocultural@sanantonio.cl
 Sitio web: www.centroculturalsanantonio.cl
 Dirección: Antofagasta 545, Barrancas
 Ciudad: San Antonio

Casa de la Cultura de Algarrobo

Teléfono: 35-2481397
 E-mail: casadelaculturaalgarrobo@gmail.com
 Dirección: Avenida Carlos Alessandri 1633
 Ciudad: Algarrobo

Corporación Municipal de Cultura y Turismo de Quintero

Teléfono: 9-74508120
 E-mail: turismo.corporacionmunicipal@gmail.com
 Dirección: Av. Normandie 1916
 Ciudad: Quintero

VI REGIÓN DEL LIBERTADOR GENERAL BERNARDO O'HIGGINS

Casa de la Cultura de San Fernando

Teléfono: 72-2583117

E-mail: sanfernando.cultura@gmail.com

Sitio web: www.munisanfernando.cl/

Dirección: Valdivia 822

Ciudad: San Fernando

Centro Cultural Baquedano

Teléfono: 72-2225759

E-mail: cultura.territorial@rancagua.cl

Sitio web: www.rancaguacultura.cl/

Dirección: Av. Baquedano 445

Ciudad: Rancagua

Casa de la Cultura de Codegua

Teléfono: 9-98701575

E-mail: bsotovidal@gmail.com

Sitio web: www.municipalidaddecodegua.cl

Dirección: Av. O'Higgins N° 300

Ciudad: Codegua

VII REGIÓN DEL MAULE

Centro Cultural Municipal Talca

Teléfono: 71-2203697

E-mail: vfloresmonreal@activatalca.cl

Sitio web: www.talca.cl

Dirección: 1 oriente 960

Ciudad: Talca

Centro de Extensión Universidad Católica del Maule

Teléfono: 71-2203175

E-mail: xgomez@ucm.cl

Sitio web: www.extension.ucm.cl/

Dirección: 3 Norte 650, Talca

Arturo Prat 220, Curicó

Ciudad: Talca, Curicó

Centro de Extensión Universidad de Talca

"Pedro Olmos Muñoz"

Teléfono: 71-2200121

E-mail: malborno@utalca.cl

Sitio web: www.utalca.cl/link.cgi//Extension

Dirección: 2 Norte 685

Ciudad: Talca

Centro de Extensión Universidad de Talca

Teléfono: 75-2315470

E-mail: mlabrana@utalca.cl

Sitio web: www.intranet.utalca.cl/

Dirección: Merced 437

Ciudad: Curicó

Corporación Cultural de la Municipalidad de Curicó

Teléfono: 75-2326286

E-mail: secretaria@culturalcurico.cl

Sitio web: www.culturalcurico.cl/

Dirección: Av. Manso de Velasco 744

Ciudad: Curicó

VIII REGIÓN DEL BIOBÍO

Corporación Cultural de San Pedro de la Paz

Teléfono: 41-2794203792
 E-mail: info@sppcultura.cl
 Sitio web: www.sppcultura.cl/
 Dirección: Los Fresnos 1640, Villa San Pedro
 Ciudad: Concepción

Balmaceda Arte Joven Biobío

Teléfono: 41-2785403
 Sitio web: www.balmacedartejuven.cl/
 E-mail: balmacedabiobio@balmacedartejuven.cl
 Dirección: Colo Colo 1855, sector remodelación Aníbal Pinto
 Ciudad: Concepción

Casa de la Cultura Coronel

Teléfono: 41-2407161
 E-mail: casadelaculturacoronel@hotmail.com
 Sitio web: www.redculturabiobio.cl
 Dirección: Manuel Montt 422
 Ciudad: Concepción

Centro de Extensión Cultural Alfonso Lagos de la Universidad de Concepción (CECAL)

Teléfono: 42-2221167
 E-mail: cecaludec@gmail.com
 Sitio web: www.cecaludec.cl/
 Dirección: Isabel Riquelme 479
 Ciudad: Chillán

Corporación Cultural Municipal de Los Ángeles

Teléfono: 43-2312098
 E-mail: contacto@ccmla.cl
 Sitio web: <http://www.ccmla.cl>
 Dirección: Lautaro 435
 Ciudad: Los Ángeles

Singularity Sur, Laboratorio Cultural

E-mail: singularitysur@gmail.com
 Sitio web: www.todalateoriadeluniverso.cl/
 Dirección: Victor Lamas 747
 Ciudad: Concepción

IX REGIÓN DE LA ARAUCANÍA

Centro Cultural Padre Las Casas

Teléfono: 45-2590281
 E-mail: www.centroculturalplc@gmail.com
 Sitio web: www.centroculturalplc.com/
 Dirección: Maquehue 1441
 Ciudad: Temuco

Liquén, Centro Cultural Villarica

Teléfono: 45-2419837
 E-mail: dir.ccvillarica@gmail.com
 Sitio web: www.culturaliquen.cl/web/
 Dirección: Arturo Prat 880
 Ciudad: Villarica

X REGIÓN DE LOS LAGOS

Centro Cultural Alianza Francesa de Osorno

Teléfono: 64-2276933

E-mail: alliance.osorno@gmail.com

Sitio web: www.afosorno.cl/

Dirección: Av. Juan Mackenna 1512

Ciudad: Osorno

Centro Cultural Casa del Arte Diego Rivera de Puerto Montt

Teléfonos: 65-2261836 / 65-2275885

E-mail: corporacionccpm@gmail.com

Sitio web: www.culturapuertomontt.cl/

Dirección: Quillota 116

Ciudad: Puerto Montt

Balmaceda Arte Joven Los Lagos

Teléfono: 65-2486789

Sitio web: www.balmacedartejoven.cl

E-mail: balmacedaloslagos@balmacedartejoven.cl

Dirección: Bilbao 365 esquina Buin

Ciudad: Puerto Montt

Centro de visitantes Inmaculada Concepción

Teléfono: 65-621046 / 65-629847

Sitio web: www.iglesiasdechiloe.cl

E-mail: contacto@iglesiasdechiloe.cl

Dirección: Federico Errázuriz 227, Ancud

Ciudad: Chiloé

XI REGIÓN DE AYSÉN

Centro Cultural Coyhaique

Teléfono: 67-2211596

E-mail: contacto@culturalcoyhaique.cl

Sitio web: www.culturacoyhaique.cl/

Dirección: Eusebio Lillo 023

Ciudad: Coyhaique

XII REGIÓN DE MAGALLANES

Centro Cultural Galpón Patagonia

Teléfono: 62-315637

E-mail: galponpatagonia@gmail.com

Dirección: Pedro Montt 161

Ciudad: Puerto Natales

Casa Azul del Arte

Teléfono: 61-2200674

E-mail: galeria@casaazuldelarte.cl

Sitio web: www.casaazuldelarte.cl/

Dirección: Av. Colón 1027

Ciudad: Punta Arenas

XIII REGIÓN METROPOLITANA

Fundación Cultural Providencia

Teléfono: 2-29248200
 Sitio web: www.culturaprovidencia.cl/
 E-mail: fundacion@culturaprovidencia.cl
 Dirección: Nueva Providencia 1995, Providencia
 Ciudad: Santiago

Corporación Cultural Las Condes

Teléfono: 2-28969800
 Sitio web: www.culturallascondes.cl
 E-mail: info@culturallascondes.cl
 Dirección: Apoquindo 6570, Las Condes
 Ciudad: Santiago

Corporación Cultural de La Reina

Teléfono: 2-22776214
 Sitio web: www.culturalareina.cl
 E-mail: info@culturalareina.cl
 Dirección: Santa Rita 1153, La Reina
 Ciudad: Santiago

Goethe Institut

Teléfonos: 2-29528000 / 2-29528012
 Sitio web: www.goethe.de
 E-mail: info@santiago.goethe.org
 Dirección: Av. Holanda 100, Providencia
 Ciudad: Santiago

Centro Cultural Estación Mapocho

Teléfono / fax: 2-27870000 / 2-27870027
 Sitio web: www.estacionmapocho.cl/
 E-mail: prensa@estacionmapocho.cl
 Dirección: Presidente Balmaceda s/n, Santiago Centro
 Ciudad: Santiago

Fundación Corpartes

Teléfono: 2-22598410
 Sitio web: www.corpartes.cl/
 E-mail: contacto@corpartes.cl
 Dirección: Rosario Norte 660, Las Condes
 Ciudad: Santiago

Balmaceda Arte Joven

Teléfono: 2-26731058
 Sitio web: www.balmacedartejuven.cl/
 E-mail: info@balmacedartejuven.cl
 Dirección: Av. Presidente Balmaceda 1215, Santiago Centro
 Ciudad: Santiago

Centro Cultural España

Teléfono / fax: 2-27959700 / 2-27959750
 Sitio web: www.ccespana.com/
 E-mail: centrocultural@ccespana.cl
 Dirección: Av. Providencia 927
 Ciudad: Santiago

Centro Cultural Matucana 100

Teléfono: 2- 29649240
 Sitio web: www.m100.cl/
 E-mail: matucana100@m100.cl
 Dirección: Av. Matucana 100, Estación Central
 Ciudad: Santiago

Casa de la Ciudadanía Montecarmelo

Teléfono: 2-28202900
 Sitio web: www.providencia.cl
 E-mail: montecarmelo@providencia.cl
 Dirección: Bellavista 0594, Providencia
 Ciudad: Santiago

Centro Cultural Palacio La Moneda

Teléfono: 2-23556500
 Sitio web: www.ccplm.cl
 E-mail: informaciones@centroculturallamoneda.cl
 Dirección: Plaza de la Ciudadanía 26, Santiago Centro
 Ciudad: Santiago

Galería de Arte Centro de Extensión Universidad Católica de Chile

Teléfono: 2-23546546
 Sitio web: www.extension.uc.cl/
 E-mail: artesvisuales@uc.cl
 Dirección: Av. Libertador Bernardo O'Higgins 340
 Ciudad: Santiago

XIII REGIÓN METROPOLITANA

Centro Cultural Espacio Matta

Teléfono: 2-25416401 / 2-25503789
 Sitio web: www.espaciomatta.cl/
 Dirección: Santa Rosa 9014, La Granja
 Ciudad: Santiago

Corporación Municipal de Cultural de San Joaquín

Teléfono: 2-22839958
 Sitio web: www.culturasanjoaquin.cl/
 Dirección: Coñimo 286, San Joaquín
 Ciudad: Santiago

Centro Cultural Gabriela Mistral

Teléfono: 2-25665500
 Sitio web: www.gam.cl/
 E-mail: info@gam.cl
 Dirección: Av. Libertador Bernardo O'Higgins 227, Santiago Centro
 Ciudad: Santiago

Corporación Cultural Recoleta

Teléfonos: 2-26220511 / 2-26291318 / 2-26221168
 Sitio web: www.culturarecoleta.cl/
 E-mail: corporacioncultural@recoletadigital.cl
 Dirección: Inocencia 2711, Recoleta
 Ciudad: Santiago

Fundación Telefónica

Teléfono: 2-26912873
 Sitio web: www.fundaciontelefonica.cl/
 E-mail: saladearte.cl@telefonica.com
 Dirección: Providencia 111, primer piso, Metro Baquedano
 Ciudad: Santiago

Fundación Sala Gasco Arte Contemporáneo

Teléfono / fax: 2-26944386 / 2-62944434
 Sitio web: www.salagasco.cl
 E-mail: gascoeduca@gasco.cl
 Dirección: Santo Domingo 1061, Santiago Centro
 Ciudad: Santiago

Espacio Arte Abierto Fundación Itaú

Teléfonos: 2-26860561 / 2-28346184
 Sitio web: www.fundacionitau.cl/
 Dirección: Av. Apoquindo 3457, Las Condes
 Ciudad: Santiago

Fundación Cultural Plaza Mulato Gil de Castro

Teléfono: 2-226383502
 Sitio web: www.mavi.cl/
 Contacto: info@mavi.cl
 Dirección: José Victorino Lastarria, Plaza Mulato Gil de Castro
 Ciudad: Santiago

XIV REGIÓN DE LOS RÍOS

Corporación Cultural Municipal Valdivia

Teléfono: 63-2219690
 Sitio web: <http://www.ccm-valdivia.cl>
 E-mail: contacto@ccm-valdivia.cl
 Dirección: Avenida Ramón Picarte 2102
 Ciudad: Valdivia

ANEXO 4

PROGRESIÓN DE OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE ARTES VISUALES DE 7° BÁSICO A 2° MEDIO

EJES	7° BÁSICO	8° BÁSICO	1° MEDIO	2° MEDIO
EXPRESAR Y CREAR VISUALMENTE	<p>OA 1</p> <p>Crear trabajos visuales basados en las percepciones, sentimientos e ideas generadas a partir de la observación de manifestaciones estéticas referidas a diversidad cultural, género e íconos sociales, patrimoniales y contemporáneos.</p>	<p>OA 1</p> <p>Crear trabajos visuales basados en la apreciación y el análisis de manifestaciones estéticas referidas a la relación entre personas, naturaleza y medioambiente, en diferentes contextos.</p>	<p>OA 1</p> <p>Crear proyectos visuales con diversos propósitos, basados en la apreciación y reflexión acerca de la arquitectura, los espacios y el diseño urbano, en diferentes medios y contextos.</p>	<p>OA 1</p> <p>Crear proyectos visuales basados en la valoración crítica de manifestaciones estéticas referidas a problemáticas sociales y juveniles, en el espacio público y en diferentes contextos.</p>
	<p>OA 2</p> <p>Crear trabajos visuales a partir de intereses personales, experimentando con materiales sustentables en dibujo, pintura y escultura.</p>	<p>OA 2</p> <p>Crear trabajos visuales a partir de diferentes desafíos creativos, experimentando con materiales sustentables en técnicas de impresión, papeles y textiles.</p>	<p>OA 2</p> <p>Crear trabajos y proyectos visuales basados en sus imaginarios personales, investigando el manejo de materiales sustentables en procedimientos de grabado y pintura mural.</p>	<p>OA 2</p> <p>Crear trabajos y proyectos visuales basados en diferentes desafíos creativos, investigando el manejo de materiales sustentables en procedimientos de escultura y diseño.</p>
	<p>OA 3</p> <p>Crear trabajos visuales a partir de la imaginación, experimentando con medios digitales de expresión contemporáneos, como fotografía y edición de imágenes.</p>	<p>OA 3</p> <p>Crear trabajos visuales a partir de diferentes desafíos creativos, usando medios de expresión contemporáneos, como la instalación.</p>	<p>OA 3</p> <p>Crear proyectos visuales basados en imaginarios personales, investigando en medios contemporáneos, como libros de artista y arte digital.</p>	<p>OA 3</p> <p>Crear proyectos visuales basados en diferentes desafíos creativos, utilizando medios contemporáneos como video y multimedia.</p>

EJES	7° BÁSICO	8° BÁSICO	1° MEDIO	2° MEDIO
APRECIAR Y RESPONDER FRENTE AL ARTE	<p>OA 4 Interpretar manifestaciones visuales patrimoniales y contemporáneas atendiendo a criterios como las características del medio de expresión, la materialidad y el lenguaje visual.</p>	<p>OA 4 Analizar manifestaciones visuales patrimoniales y contemporáneas contemplando criterios como el contexto, la materialidad, el lenguaje visual y el propósito expresivo.</p>	<p>OA 4 Realizar juicios críticos de manifestaciones visuales considerando las condiciones contextuales de su creador y utilizando criterios estéticos pertinentes.</p>	<p>OA 4 Argumentar juicios críticos referidos a la valoración de diversas manifestaciones visuales, configurando una selección personal de criterios estéticos.</p>
	<p>OA 5 Interpretar relaciones entre el propósito expresivo del trabajo artístico personal y de sus pares y la utilización del lenguaje visual.</p>	<p>OA 5 Evaluar trabajos visuales personales y de sus pares considerando criterios como la materialidad, el lenguaje visual y el propósito expresivo.</p>	<p>OA 5 Realizar juicios críticos de trabajos y proyectos visuales personales y de sus pares, fundamentados en criterios referidos al contexto, la materialidad, el lenguaje visual y el propósito expresivo.</p>	<p>OA 5 Argumentar evaluaciones y juicios críticos, valorando el trabajo visual personal y de sus pares, y seleccionando criterios de análisis según el tipo de trabajo o proyecto visual apreciado.</p>
DIFUNDIR Y COMUNICAR	<p>OA 6 Caracterizar y apreciar espacios de difusión de las artes visuales contemplando los medios de expresión presentes, el espacio, el montaje y el público, entre otros.</p>	<p>OA 6 Comparar y valorar espacios de difusión de las artes visuales considerando los medios de expresión presentes, el espacio, el montaje, el público y el aporte a la comunidad.</p>	<p>OA 6 Diseñar propuestas de difusión hacia la comunidad de trabajos y proyectos de arte, en el contexto escolar y local, de forma directa o virtual, teniendo presente las manifestaciones visuales a exponer, el espacio, el montaje, el público y el aporte a la comunidad, entre otros.</p>	<p>OA 6 Implementar propuestas de difusión hacia la comunidad de trabajos y proyectos de arte, en el contexto escolar o local, de forma directa o virtual, contemplando las manifestaciones visuales a exponer, el espacio, el montaje, el público y el aporte a la comunidad, entre otros.</p>

