

Artes Visuales

Programa de Estudio
Segundo Año Medio



**Artes Visuales
Educación Artística**

**Programa de Estudio
Segundo Año Medio**



Artes Visuales / Educación Artística
Programa de Estudio, Segundo Año Medio, Formación General
Educación Media, Unidad de Curriculum y Evaluación
ISBN 956-7933-26-X
Registro de Propiedad Intelectual N° 111.798
Ministerio de Educación, República de Chile
Alameda 1371, Santiago
Primera Edición 1999
Segunda Edición 2004

Santiago, octubre 1999

Estimados profesores:

EL PRESENTE PROGRAMA DE ESTUDIO de Segundo Año Medio ha sido elaborado por la Unidad de Curriculum y Evaluación del Ministerio de Educación y aprobado por el Consejo Superior de Educación, para ser puesto en práctica, por los establecimientos que elijan aplicarlo, a partir del año escolar del 2000.

En sus objetivos, contenidos y actividades busca responder a un doble propósito: articular a lo largo del año una experiencia de aprendizaje acorde con las definiciones del marco curricular de Objetivos Fundamentales y Contenidos Mínimos Obligatorios de la Educación Media, definido en el Decreto N° 220, de mayo de 1998, y ofrecer la mejor herramienta de apoyo a la profesora o profesor que hará posible su puesta en práctica.

Los nuevos programas para Segundo Año Medio plantean objetivos de aprendizaje de mayor nivel que los del pasado, porque la vida futura, tanto a nivel de las personas como del país, establece mayores requerimientos formativos. A la vez, ofrecen descripciones detalladas de los caminos pedagógicos para llegar a estas metas más altas. Así, al igual que en el caso de los programas del nivel precedente, los correspondientes al Segundo Año Medio incluyen numerosas actividades y ejemplos de trabajo con alumnos y alumnas, consistentes en experiencias concretas, realizables e íntimamente ligadas al logro de los aprendizajes esperados. Su multiplicidad busca enriquecer y abrir posibilidades, no recargar ni rigidizar; en múltiples puntos requieren que la profesora o el profesor discierna y opte por lo que es más adecuado al contexto, momento y características de sus alumnos y alumnas.

Los nuevos programas son una invitación a los docentes de Segundo Año Medio para ejecutar una nueva obra, que sin su concurso no es realizable. Estos programas demandan cambios importantes en las prácticas docentes. Ello constituye un desafío grande, de preparación y estudio, de fe en la vocación formadora, y de rigor en la gradual puesta en práctica de lo nuevo. Lo que importa en el momento inicial es la aceptación del desafío y la confianza en los resultados del trabajo hecho con cariño y profesionalismo.



José Pablo Arellano Marín
Ministro de Educación

Presentación	9
Objetivos Fundamentales	14
Contenidos mínimos obligatorios	15
Objetivos Fundamentales Transversales y su presencia en el programa	17
Cuadro sinóptico: Unidades, contenidos y distribución temporal	19
Unidad 1: Explorando la figura humana en la historia del arte	21
1. La figura humana en la pintura y escultura	22
2. Representaciones de lo femenino y lo masculino	24
3. Experiencia humana, aportes y funciones del arte	26
Unidad 2: Descubriendo y ocultando el rostro	31
1. El retrato	32
2. El autorretrato	35
3. La máscara	38
Unidad 3: Conociendo algunas funciones del diseño a partir del cuerpo	41
1. El reconocimiento del cuerpo	42
2. El cuerpo como referente del diseño	45
3. El diseño en la expresión dramática	47
Anexo 1: Guía para la elaboración de proyectos	51
Anexo 2: Evaluación	57
Anexo 3: Algunas obras representativas de la figura humana a través de la historia del arte	63
Anexo 4: La experiencia humana en la poesía y la música chilena	71
Anexo 5: Expresión dramática	77
Bibliografía	87
Glosario	91
Objetivos Fundamentales y Contenidos Mínimos Obligatorios Primer a Cuarto Año Medio	97

Presentación

LUEGO DE EXPLORAR el entorno natural y de reconocer algunos de sus materiales y características estéticas, corresponde en Segundo Año Medio abordar otra temática que ha sido fundamental en la historia de la creación y la apreciación artística: “Arte, persona y sociedad”.

Cada época, sociedad o cultura, ha dejado huellas de su modo de ser y de percibir la experiencia humana a través del arte, el diseño y la artesanía. Es así como mediante el trabajo de los artistas, con estilos y materiales muy diversos y de un modo más o menos evidente, se han ido revelando y, en alguna medida también modelando, universos personales y sociales, los cuales, transformados en imágenes y objetos, se han constituido, a su vez, en fuente generadora de futuras creaciones artísticas.

Teniendo presente esta dinámica permanente de los procesos creativos, en este programa se pone especial énfasis en la búsqueda de la experiencia personal y colectiva a través del arte, de manera que los y las adolescentes puedan aproximarse desde una perspectiva estética a su realidad corporal, psicológica y social.

Afinar la mirada para profundizar en el conocimiento de la naturaleza implica reconocer que el cuerpo forma parte del mundo orgánico. De ahí entonces que resulte pertinente transitar del escenario natural al ámbito personal, no sólo porque ambas realidades pertenecen a un mismo tejido, sino también porque es necesario acortar la distancia que se ha ido generando entre éstas. En efecto, con frecuencia se tiende a observar la naturaleza como una realidad externa, muy distinta y lejana a la realidad corporal. Sin embargo, en un sentido, somos cuerpo y como tales también somos naturaleza, más de lo que acostumbramos pensar.

Reconocer el cuerpo, valorar lo masculino y lo femenino, la identidad propia de cada rostro; constatar que crecemos, nos desarrollamos, necesitamos compartir, crear y vivir en sociedad, son los aspectos centrales que abordaremos en este Programa de Artes Visuales.

Para ello contamos con la experiencia vital de los y las adolescentes, quienes, en esta etapa, son particularmente sensibles a los cambios que están experimentando, debido a lo cual necesitan conocerse, reflexionar y expresarse artísticamente. Disponemos también de un valioso patrimonio artístico-cultural que, desde tiempos inmemoriales, evidencia la vocación humana, su inagotable riqueza, diversidad, sus encuentros y desencuentros.

A modo de ejemplo, están las primeras imágenes femeninas esculpidas en la piedra del paleolítico o modeladas en la cerámica precolumbina. Están también las imágenes masculinas que tomaron forma en el mármol grecorromano. Muchos son los rostros pintados, las máscaras y los autorretratos que testimonian las grandezas y debilidades humanas. Otro tanto alude a los placeres y dolores del cuerpo y a las múltiples dimensiones estéticas que éste involucra, tales como sus necesidades de ornamentación, vestuario y hábitat.

El enfoque que se propone en Segundo Año Medio supone, especialmente, una pedagogía que considere los intereses del alumnado, sus diversas formas de percibir y de expresarse.

Para cumplir este propósito, se requiere primeramente fomentar el respeto por las diferencias individuales, las distintas sensibilidades y modos de ser; así como las diferencias grupales, étnicas y culturales que se reflejan a lo lar-

go de Chile y de América en las diversas manifestaciones artísticas. Por ejemplo, el ámbito de las máscaras es una zona fecunda para captar y valorar la diversidad cultural americana.

Esta actitud se hace más necesaria aun si se considera que los contenidos involucrados en el programa pueden implicar, en alguna medida, develar lo privado por medio de la creación artística. En efecto, crear un autorretrato o una máscara, reflexionar sobre lo femenino, lo masculino y la corporeidad, requiere de la participación activa de los sentimientos y emociones, es decir, de aquellos aspectos que implican una experiencia y valoración personal.

La dimensión social o cooperativa también encuentra en este programa un espacio importante, particularmente en la tercera unidad, en la cual se propone la expresión dramática para sintetizar lo aprendido durante el año en relación con la figura humana y el rostro. De esta forma, se amplían las posibilidades de conocer distintas manifestaciones artísticas, aprovechando el potencial que ofrece este medio para que el alumnado pueda expresarse, desarrollando habilidades y talentos, a partir de sus propios intereses y necesidades.

Con esta finalidad, al igual que en 1º Medio, se adjuntan diversos anexos, un glosario y bibliografía, cuyo propósito es complementar el programa con información relevante para enriquecer el desarrollo de sus contenidos y actividades.

Finalmente, cabe destacar la importancia que adquieren los Objetivos Fundamentales Transversales en las distintas unidades de este programa, los cuales, ciertamente, pueden favorecer un trabajo en conjunto con otras áreas del currículo.

Unidades del año

El trabajo de Segundo Año Medio ha sido organizado en torno a tres unidades:

- Explorando la figura humana en la historia del arte.
- Descubriendo y ocultando el rostro.
- Conociendo algunas funciones del diseño a partir del cuerpo.

Estas unidades se diseñaron teniendo presente los siguientes criterios:

- a. Un enfoque progresivo de los contenidos y actividades, de modo que el trabajo se inicia con una introducción al tema “Arte, persona y sociedad”, que gradualmente se irá profundizando y diversificando a través de las distintas unidades, las cuales, en la medida de lo posible, suponen un tratamiento secuencial, que puede ser modificado de acuerdo a las diversas realidades educativas.
- b. Una visión desde lo general a lo particular. Por ejemplo, mientras en la primera unidad se plantea la aproximación a la figura humana en la historia del arte, en la segunda se propone un enfoque más específico que implica explorar el rostro, en cuanto a sus posibilidades expresivas en el retrato, el autorretrato y la máscara. Sin embargo, debido a que existen aspectos comunes entre ambas unidades, éstas se pueden relacionar, de acuerdo a las necesidades pedagógicas y las características propias de cada región o establecimiento.
- c. Exigencias de trabajo más o menos equivalentes para cada unidad, lo cual significa que, idealmente, deberían desarrollarse de un modo proporcional a lo largo del año escolar. Sin embargo, es posible que la tercera unidad requiera de mayor tiempo para su desarrollo, debido a que supone la puesta en escena de la expresión dramática, empleando la metodología de proyectos. En el cuadro sinóptico de las unidades, se sugiere una cantidad de semanas que puede variar según lo disponga el profesorado.

d. La integración, en cada unidad, de los niveles de creación, apreciación y reflexión sobre el fenómeno artístico, lo cual implica desarrollar la capacidad de expresión, el trabajo de investigación práctico-teórico así como el conocimiento de la historia del arte. Referente a este último nivel se recomienda, teniendo presente un criterio selectivo, explorar y aprovechar todos los recursos de los cuales se pueda disponer. Por ejemplo: láminas, textos, catálogos, folletos, revistas, fotografías, diapositivas, videos, softwares (como material de referencia o como recurso didáctico); de ser posible, internet (museos nacionales y extranjeros, etc.), visitas a talleres, galerías, museos y eventos artístico-culturales.

Para facilitar la enseñanza de la historia del arte, se sugiere una amplia selección de artistas y obras que no pretende ser excluyente, de la cual el profesorado deberá seleccionar aquellos que considere más apropiados o factibles, teniendo presente la realidad de cada establecimiento. Con esta finalidad, se ha elaborado un anexo sobre la figura humana en la historia del arte, cuyo propósito es ampliar las posibilidades de selección de obras, de acuerdo a distintos contextos culturales.

e. Procurar cierto equilibrio entre las necesidades de desarrollo personal, de acuerdo a los intereses y talentos del alumnado, con los requerimientos para cumplir el programa según los OF-CMO. Con esta finalidad se incluye una variada gama de ejemplos de actividades, medios de expresión, técnicas y materiales, los cuales se pueden trabajar empleando la metodología de proyectos que se propone en el Anexo 1.

f. La interrelación del arte, el diseño y la artesanía ya que, aunque estas áreas pueden variar de acuerdo a sus intenciones y finalidades y,

por lo tanto, no son fácilmente identificables unas con otras, comparten procesos comunes relacionados con sensibilidades estéticas, modos de percepción y la habilidad para generar juicios críticos. Consecuentemente, en este programa se propone una visión más integradora de estos campos de la creación, que promueva un mayor entendimiento de sus vinculaciones y, por ende, advierta sobre la dificultad o inconveniencia de establecer límites claramente demarcados entre éstos.

g. Una amplia gama de posibilidades para abordar la temática “Arte, persona y sociedad”. El arte y el diseño involucran un cúmulo de procesos, productos y contextos, lo cual se evidencia en la diversidad de prácticas y profesiones con que estas áreas se proyectan en la sociedad. La educación artística a nivel escolar debe reflejar esta riqueza de lenguajes y sus posibilidades, incentivando la búsqueda de distintos caminos, materiales y técnicas para explorar los contenidos propuestos. En consecuencia, para cada unidad se propone un conjunto de ejemplos de actividades que son optativos, los cuales ofrecen distintas alternativas o modalidades para dar cumplimiento a los Objetivos Fundamentales y Contenidos Mínimos.

h. Una amplia gama de motivaciones para trabajar en arte y diseño. Los propósitos que animan la creación artística son tan variados como la experiencia humana. Esto significa que en algunas ocasiones el alumnado realizará actividades para apreciar, interpretar y registrar a partir de la observación directa o a partir de la imaginación y la fantasía; en otras actividades el énfasis estará puesto en el trabajo expresivo o en la exploración de aspectos formales tales como línea, color, forma textura, espacio, etc. En síntesis, las motivaciones para el trabajo pueden ser re-

solver un problema, comunicar una idea, contar una historia, expresar una emoción, observar detenidamente, responder en forma crítica y emitir juicios sobre el trabajo de los artistas y diseñadores.

Sugerencias y criterios para la evaluación

Los procesos y productos artísticos suponen un margen de subjetividad y de factores imponderables. No obstante, es necesario informar a los alumnos y alumnas acerca de los criterios generales de evaluación y de sus procedimientos para facilitar y hacer más comprensible el trabajo de enseñanza y aprendizaje. Algunas sugerencias que pueden ayudar en este sentido son:

- a. Dar a conocer los objetivos fundamentales con el máximo de claridad posible.
- b. Explicar en forma constante lo que se espera de las unidades.
- c. Informar oportunamente sobre los distintos procedimientos para evaluar, con su respectiva ponderación.
- d. Aplicar procedimientos de evaluación que correspondan a los objetivos, contenidos y actividades.
- e. Reconocer distintos talentos y habilidades, y generar los espacios para su evaluación.
- f. Poner énfasis en el desarrollo del proceso de aprendizaje de los alumnos más que en los productos finales.
- g. Diversificar las modalidades de evaluación para interpretar y valorar, desde diferentes puntos de vista, el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Algunos aspectos a tener en cuenta en la evaluación son los siguientes:

- interés y motivación por la creación artística;
- habilidad para observar registrar e interpretar;
- habilidad para expresar ideas visualmente;
- habilidad para plantear juicios estéticos;
- habilidad técnica;
- habilidad para trabajar cooperativamente.

Mayores antecedentes sobre criterios de evaluación se detallan en el Anexo 2.

Objetivos Fundamentales

1. Experimentar con diversos lenguajes, técnicas y modos de creación artístico-visual; evaluar los procesos y resultados en cuanto a la capacidad de expresión personal, originalidad, perseverancia en la investigación, oficio, etc.
2. Apreciar la representación de la figura humana en obras significativas del patrimonio artístico nacional, latinoamericano y universal, considerando movimientos relevantes, premios nacionales y grandes maestros.
3. Reflexionar sobre la experiencia del cuerpo, a partir de la creación personal y la apreciación artística.
4. Valorar diferentes funciones que cumple el arte en nuestra sociedad, reconociendo su capacidad para dar cuenta de las múltiples dimensiones de la experiencia humana.

Contenidos Mínimos Obligatorios

1. Investigación y reflexión en torno a distintas modalidades de representar lo femenino y lo masculino en las artes visuales. Diseño y elaboración de proyectos personales o grupales sobre el tema, utilizando algunos de los siguientes medios de expresión: dibujo, gráfica, fotografía, grabado, pintura, escultura, instalaciones, video, multimedia.
2. Conocimiento y valoración de imágenes de la experiencia humana en las artes visuales, por ejemplo, celebraciones y ritos, la maternidad y la familia, el trabajo, la guerra y la muerte, acontecimientos históricos, dimensiones sociales, la vida cotidiana y las costumbres.
3. Proyección de la identidad personal utilizando distintos medios de expresión artística y recursos simbólicos. Búsqueda en diversas fuentes de información para apreciar formas de representar el cuerpo humano, el rostro, el autorretrato y la máscara, en obras significativas del patrimonio artístico, nacional, americano y universal. Análisis y discusión de obras de arte.
4. Reconocimiento, por medio del registro y elaboración de imágenes (dibujo, fotocopia, fotografía, video, programas computacionales e internet, etc.) de las funciones estéticas, sociales y prácticas del diseño en respuesta a necesidades de la corporeidad, por ejemplo, vestuario, ornamentación y objetos.
5. Valoración de los aportes del arte a la vida personal, social y juvenil, expresión artística en torno al tema. Relaciones entre arte, comunidad, folclor e identidad cultural.
6. Reflexión y evaluación acerca de los procesos y productos artísticos, fomentando una actitud crítica y de apreciación estética. Reconocimiento de las fortalezas y debilidades del trabajo personal o grupal.

Objetivos Fundamentales Transversales y su presencia en el programa

Los Objetivos Fundamentales Transversales (OFT) definen finalidades generales de la educación referidas al desarrollo personal y la formación ética e intelectual de alumnos y alumnas. Su realización trasciende a un sector o subsector específico del currículum y tiene lugar en múltiples ámbitos o dimensiones de la experiencia escolar, que son responsabilidad del conjunto de la institución escolar, incluyendo, entre otros, el proyecto educativo y el tipo de disciplina que caracteriza a cada establecimiento, los estilos y tipos de prácticas docentes, las actividades ceremoniales y el ejemplo cotidiano de profesores y profesoras, administrativos y los propios estudiantes. Sin embargo, el ámbito privilegiado de realización de los OFT se encuentra en los contextos y actividades de aprendizaje que organiza cada sector y subsector, en función del logro de los aprendizajes esperados de cada una de sus unidades.

Desde la perspectiva señalada, cada sector o subsector de aprendizaje, en su propósito de contribuir a la formación para la vida, conjuga en un todo integrado e indisoluble, el desarrollo intelectual con la formación ético-social de alumnos y alumnas. De esta forma se busca superar la separación que en ocasiones se establece entre la dimensión formativa y la instructiva. Los programas están contruidos sobre la base de contenidos programáticos significativos que tienen una carga formativa muy importante, ya que en el proceso de adquisición de estos conocimientos y habilidades los estudiantes establecen jerarquías valóricas, formulan juicios morales, asumen posturas éticas y desarrollan compromisos sociales.

Los Objetivos Fundamentales Transversales definidos en el marco curricular nacional

(Decreto N° 220), corresponden a una explicación ordenada en cuatro ámbitos de los propósitos formativos de la Educación Media: *Crecimiento y Autoafirmación Personal, Desarrollo del Pensamiento, Formación Ética, Persona y Entorno*; su realización, como se dijo, es responsabilidad de la institución escolar y la experiencia de aprendizaje y de vida que ofrece en su conjunto a alumnos y alumnas. Desde la perspectiva de cada sector y subsector, esto significa que no hay límites respecto a qué OFT trabajar en el contexto específico de cada disciplina; las posibilidades formativas de todo contenido conceptual o actividad debieran considerarse abiertas a cualquier aspecto o dimensión de los OFT.

Junto a lo señalado, es necesario destacar que hay una relación de afinidad y consistencia en términos de objeto temático, preguntas o problemas, entre cada sector y subsector, por un lado, y determinados OFT, por otro. El presente programa de estudio ha sido definido incluyendo (verticalizando), los objetivos transversales más afines con su objeto, los que han sido incorporados tanto a sus objetivos y contenidos, como a sus metodologías, actividades y sugerencias de evaluación. De este modo, los conceptos (o conocimientos), habilidades y actitudes que este programa se propone trabajar integran explícitamente algunos de los OFT definidos en el marco curricular de la Educación Media.

El programa de Artes Visuales de Segundo Año Medio refuerza algunos OFT que tuvieron presencia y oportunidad de desarrollo durante el 1° Medio y adiciona otros propios de las nuevas unidades.

- Los OFT del ámbito *Crecimiento y Autoafirmación Personal* que se refieren a la

estimulación y desarrollo de los rasgos y cualidades que conforman y afirman la identidad personal de alumnas y alumnos, así como al desarrollo de su autoconocimiento, incluida la dimensión emocional; también, los OFT referidos a la autoestima y confianza en sí mismo, y el interés y capacidad de conocer la realidad. El programa busca formar la capacidad de creación artística y desarrollar la sensibilidad estética, entre otros objetivos. Desde ambas dimensiones ofrece un espacio privilegiado para el trabajo formativo de la propia identidad de los estudiantes y el desarrollo de su capacidad expresiva y autoestima, así como de comprensión del mundo desde el modo único de aproximación de las artes; especial importancia se otorga al reconocimiento del cuerpo, la valoración de lo masculino y lo femenino y la identidad personal.

- Los OFT del ámbito *Formación Ética* que dicen relación con el respeto por el otro y la valoración de su carácter único y por tanto de la diversidad de modos de ser; el valor de la belleza; y los referidos a la libertad y la autonomía personal. Las tres dimensiones aludidas de OFT tienen su expresión en el programa en las actividades referidas tanto a creación como apreciación artísticas.
- Los OFT del ámbito *Persona y su Entorno* referidos a criterios tanto de rigor, cumplimiento y flexibilidad, crítica divergencia y creatividad en el proceso del trabajo. El programa, al plantearse dentro del marco temático amplio de “Arte, persona y sociedad”, ubica en su centro la creación artística como un elemento importante en la búsqueda de la experiencia personal y colectiva y, desde esta perspectiva, aproxima a los estudiantes a su realidad corporal, psicológica y social. Por otro lado,

respecto al proceso de trabajo en arte, procura explícitamente formar la capacidad creativa, a través del estímulo a los jóvenes a desarrollar sus ideas con originalidad, desarrollar el pensamiento divergente, flexible e individual; al mismo tiempo, resalta como necesario el desarrollo de una actitud de investigación y de un espíritu de superación y rigor en el trabajo. Por último, incluye objetivos y actividades referidas a la valoración del patrimonio artístico nacional, que son base para el desarrollo del OFT referidos al patrimonio territorial y cultural de la nación.

Junto a lo señalado, el programa, a través de las sugerencias al docente que explicita, invita a prácticas pedagógicas que realizan los valores y orientaciones éticas, así como las definiciones sobre habilidades intelectuales y comunicativas de los OFT.

Unidades, contenidos y distribución temporal

Cuadro sinóptico

Unidades		
1 Explorando la figura humana en la historia del arte	2 Descubriendo y ocultando el rostro	3 Conociendo algunas funciones del diseño a partir del cuerpo
Contenidos		
<ol style="list-style-type: none"> 1. La figura humana en la pintura y escultura. 2. Representaciones de lo femenino y lo masculino. 3. Experiencia humana, aportes y funciones del arte. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. El retrato. 2. El autorretrato. 3. La máscara. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. El reconocimiento del cuerpo. 2. El cuerpo como referente del diseño. 3. El diseño en la expresión dramática.
Distribución temporal		
Esta distribución ha sido diseñada considerando aproximadamente dos horas semanales		
Entre 10 y 12 semanas	Entre 10 y 12 semanas	Entre 12 y 14 semanas

La distribución de horas que se le asigne a cada unidad puede variar según lo disponga el profesorado, de acuerdo a su realidad específica.



Unidad 1

Explorando la figura humana en la historia del arte

El propósito de esta primera unidad es conocer y experimentar en torno a grandes hitos de la representación de la figura humana en diversos períodos de la historia del arte. De esta forma, se busca que el alumnado explore visualmente, por medio de la investigación artística y la apreciación de obras de arte, el universo de las formas y los materiales que han sido empleados en expresiones significativas correspondientes a diferentes culturas, épocas y realidades geográficas. Por ejemplo, incentivar el trabajo de investigación sobre las diversas culturas chilenas y americanas del período precolumbino, para conocer la proyección de su identidad a través de su creación plástica. Como resultado de los procesos y productos involucrados en esta unidad, se espera fomentar una mayor capacidad para reconocer y valorar diferentes visiones culturales en relación con los modos de concebir la representación del ser humano, su identidad femenina, masculina y la multiplicidad de funciones que éstas involucran.

Contenidos

1. La figura humana en la pintura y escultura.
2. Representaciones de lo femenino y lo masculino.
3. Experiencia humana, aportes y funciones del arte.

1. La figura humana en la pintura y escultura

Conocimiento y recreación, a través del empleo de materiales y técnicas, de diferentes modos de concebir y representar la figura humana en diversos períodos, épocas y estilos.

Algunas habilidades que están especialmente involucradas en el desarrollo de estos contenidos y actividades son:

- Investigar y desarrollar un tema que revele intereses personales.
- Identificar las características distintivas del arte de una época y relacionarlas con el contexto sociocultural en que el trabajo ha sido creado.
- Explorar y emplear diversos medios y técnicas para trabajar en dos y tres dimensiones sobre el tema.
- Plantear juicios críticos sobre obras pictóricas o escultóricas empleando el vocabulario correspondiente.

Orientaciones didácticas

El objetivo fundamental de estos contenidos y actividades es enseñar a los alumnos y alumnas a percibir diferentes culturas, que han determinado modos de representar la figura humana en la pintura y escultura. De esta forma, se desea involucrar al alumnado con la historia del arte y despertar su curiosidad para que, a través de la observación y recreación de diferentes concepciones estéticas de la figura humana, puedan reconocer los rasgos distintivos de algunas culturas. Por ejemplo, culturas primitivas en las que los ritos y mitos son fundamentales, o bien, clásicas, secularizadas, etc.

Ejemplos de actividades

1. Apreciar y registrar, mediante apuntes, croquis, bocetos, multimedia u otros, diversos modos de concebir la figura humana, a través de distintos estilos, materiales, técnicas y significaciones, en obras representativas de la escultura y la pintura.

2. Diseñar y elaborar proyectos (ver Anexo 1) para investigar el desarrollo que ha tenido la representación de la figura humana en grandes períodos históricos y culturales. Algunas modalidades de proyectos pueden ser:

Diseño de una línea de tiempo con ilustraciones de la historia del arte (dibujos, fotocopias intervenidas, imágenes de multimedia, etc.) para ejemplificar grandes hitos de la representación de la figura humana en la pintura y/o la escultura (se sugiere seleccionar una o dos obras por período).

Exploración de la temática en un período determinado a través de diversos procedimientos:

Por medio de la recreación de obras en el plano o el volumen, empleando distintos materiales y técnicas, y/o elaborando comentarios a partir de la reflexión individual o grupal. Por ejemplo, cada alumno o alumna puede escoger según sus preferencias alguna obra escultórica o pictórica significativa para hacer una pequeña investigación que involucre su representación y/o recreación. En el primer caso, el alumnado identifica y reproduce las principales características de la obra mientras en el segundo, es capaz de proponer una “nueva lectura” de ésta, a partir de su imaginación.

Análisis comparativo (produciendo imágenes y comentarios) sobre las características visuales, expresivas, técnicas, materiales, etc. de la figura humana en distintos contextos culturales. Por ejemplo, grandes hitos de la representación de la figura femenina en culturas precolombinas pertenecientes a diversas zonas americanas. También se pueden comparar algunas expresiones de la escultura paleolítica y contemporánea.

Indicaciones al docente

Se sugiere motivar la observación de las manifestaciones artísticas chilenas y americanas, investigando, por ejemplo, cerámicas, tejidos, petroglifos, etc.

Con el objeto de facilitar el proceso de selección de obras, también se pueden considerar períodos de la historia del arte tales como: Prehistoria, Egipto, Grecia, Roma, Medioevo, Renacimiento, Barroco, Neoclásico, Romántico, Realismo, Impresionismo, etc. (ver Anexo 3). Es importante que esta selección responda a los intereses del alumnado.

Se recomienda el trabajo grupal, dividiendo el curso por períodos, estilos o épocas, para que investiguen y elaboren un proyecto (ver Anexo 1). Con esta finalidad, se pueden emplear diferentes medios de registro y difusión: dibujos en grandes o pequeños formatos, cómics, fotocopias intervinidas, collages, reproducciones, fotografías, videos, multimedia, expresión corporal, etc.

La expresión dramática, en la que cada grupo puede asumir la representación de la figura humana en un período cultural, también puede ser un buen modo de aprendizaje a través, por ejemplo, de la observación del vestuario, el peinado, la posición corporal, gestos, expresiones, actitudes y objetos.

Algunas preguntas para orientar el trabajo del alumnado son las siguientes:

¿Qué obras significativas de la historia del arte (una o dos por período) ilustran diferentes modos de concebir y representar la figura humana desde la prehistoria hasta nuestro tiempo?

¿Cuáles de éstas parecen más interesantes desde una perspectiva personal? ¿Cómo se podrían recrear, con qué materiales y técnicas?

¿Cuáles son las principales temáticas (mitológicas, religiosas, cívicas, amorosas, épicas, etc.) que se advierten en estas representaciones?

¿Con qué obras del arte precolombino se pueden ilustrar diferentes modos de representar la figura humana?

¿Qué obras pictóricas o escultóricas aluden al tema de la figura humana en la región? ¿Cuáles se pueden reconocer como expresiones del arte popular? ¿Qué carácter tienen, qué representan?

¿Qué pinturas o esculturas de la figura humana provocan interés o rechazo estético desde una perspectiva personal?

¿Cómo se percibe y representa el desnudo en las principales épocas de la historia del arte, por ejemplo, considerando tres o cuatro períodos desde los griegos hasta nuestro tiempo?

2. Representaciones de lo femenino y lo masculino

Conocimiento y expresión artística en relación con obras significativas de la historia del arte que reflejan modelos o paradigmas de lo masculino y lo femenino. Roles, actitudes y/o creencias que se manifiestan al respecto a través de la pintura, la escultura y el cómic.

Algunas habilidades que están especialmente involucradas en el desarrollo de estos contenidos y actividades son:

- Investigar, observar, registrar e interpretar obras arquetípicas de lo femenino y lo masculino.
- Expresar ideas y sentimientos explorando diversos medios y técnicas.
- Trabajar de un modo personal demostrando originalidad y sensibilidad.
- Comentar obras y expresar ideas basadas en la interpretación personal más que en la descripción literal.

Orientaciones didácticas

El propósito de estos contenidos y actividades es sensibilizar al alumnado respecto a grandes íconos o modelos que han sido creados por los artistas en torno a lo femenino y lo masculino. Por ejemplo, el David de Miguel Ángel, la Gioconda de Leonardo, Marilyn Monroe de Andy Warhol, así como las ilustraciones de Superman, Olivia, Popeye, etc. Estos arquetipos forman parte del mundo imaginario de ayer y de hoy, y pertenecen al ámbito cotidiano que trabajan los medios de comunicación y la publicidad.

También se propone para esta subunidad valorar la presencia de la mujer en el quehacer artístico del mundo de hoy, ya que hasta hace muy poco tiempo sólo era visible el trabajo artístico masculino. Sin embargo, la participación femenina ha sido, desde siempre, muy relevante en la producción artística de las culturas indígenas y criollas.

Ejemplos de actividades

1. Investigar, seleccionar y registrar, mediante dibujos, fotocopias, fotografías, láminas, reproducciones, tarjetas postales, revistas, afiches, multimedia, etc., imágenes correspondientes a grandes íconos de lo femenino y lo masculino en la historia del arte, del cómic y la publicidad.
2. Crear collages, pinturas, esculturas, expresarse dramáticamente, etc., para dar a conocer sentimientos, emociones e ideas, en torno a características que se identifican con lo femenino y lo masculino. Reflexionar sobre su contenido iconográfico.

-
3. Diseñar y elaborar pequeños cuadernos de investigación para dibujar y recolectar imágenes sobre esta temática, con el objeto de comentarlas por escrito desde una perspectiva personal.
-
4. Elaborar una línea de tiempo con imágenes pictóricas para comparar distintos modos de concebir lo femenino y lo masculino en grandes períodos de la historia del arte.
-
5. Debatir acerca de la creación artística femenina y masculina, correspondiente a un período, movimiento o tendencia determinada. Observar y comparar sus temáticas, materiales, recursos técnicos, formas, colores, etc., intentando dilucidar si existen diferencias significativas entre artistas mujeres y hombres. Una modalidad para trabajar esta actividad puede ser mostrar, sin mencionar antecedente alguno, reproducciones de obras pertenecientes a hombres y mujeres para que el alumnado reconozca la autoría (femenina o masculina) y fundamente sus opciones.
-
6. Investigar sobre artistas de la región que trabajen directa o indirectamente en torno a lo femenino y/o lo masculino en las artes visuales, la literatura o la música. Hacer un mapa de Chile con los principales centros de creación plástica, indígena o popular, considerando el pasado y el presente.

Indicaciones al docente

La finalidad de estos contenidos y actividades es generar un ambiente de aprendizaje y reflexión para que, a través del intercambio de ideas y del reconocimiento de diversas tendencias y actitudes, se pueda favorecer el crecimiento personal y social sobre el tema mediante la apreciación, la creación y la evaluación artística. En este sentido, es importante promover en las alumnas y alumnos una actitud de respeto y flexibilidad, de modo que pueda primar un espíritu de cooperación y entendimiento.

Algunas preguntas que pueden orientar el trabajo con el alumnado son las siguientes:

¿Qué pinturas, esculturas o ilustraciones (cómic, dibujo animado, etc.) pueden ser considerados como grandes hitos en la representación de lo femenino y lo masculino? ¿Qué proyectan o reflejan estas obras? ¿Cómo se podrían representar o recrear utilizando diversos materiales y técnicas?

¿Qué características esenciales respecto al modo de representar lo femenino y lo masculino se pueden advertir en diversos períodos de la historia del arte?

- ¿Cómo se podría representar simbólicamente, a través de la creación artística, lo femenino y lo masculino?
- ¿Qué imágenes de la historia del arte identifican mejor la visión personal de lo femenino y lo masculino?
- ¿Cómo podrían ser las imágenes de lo femenino y lo masculino en las artes visuales del próximo milenio?
- ¿Qué artistas de la región abordan, directa o indirectamente, el tema de lo femenino y lo masculino?

3. Experiencia humana, aportes y funciones del arte

Reconocimiento, valoración y expresión artística en relación con la experiencia de vida, personal y colectiva, que revelan las artes visuales: celebraciones, ritos, maternidad, familia, trabajo, guerra, muerte, acontecimientos históricos (valor documental), socio-culturales, etapas de la existencia (infancia, juventud, edad adulta y vejez).

Algunas habilidades que están especialmente involucradas en el desarrollo de estos contenidos y actividades son:

- Comprender, a través de la apreciación y de la creación, algunas funciones y aportes del arte a la vida personal, social y juvenil.
- Explorar y emplear diversos medios y técnicas para expresarse artísticamente en dos y tres dimensiones.
- Plantear juicios estéticos considerando distintos elementos plásticos y medios de expresión artística.

Orientaciones didácticas

La apreciación de obras de arte o de sus reproducciones debería formar parte del trabajo permanente de la enseñanza, a través de sesiones dedicadas especialmente a la historia del arte o como una forma de ilustrar, complementar y enriquecer el trabajo de taller. Es necesario fomentar las visitas a museos, galerías, etc., la investigación en bibliotecas, bases computacionales y la recopilación de imágenes y textos sobre el tema (en: diarios, revistas, calendarios, postales, softwares, enciclopedias digitales y, de ser posible, internet) para desarrollar la capacidad crítica y analítica así como el interés por la búsqueda de información (en la bibliografía se incluyen fuentes para consultar material sobre la historia del arte).

El listado de artistas que se propone a continuación no pretende ser excluyente. El profesorado deberá hacer una selección de acuerdo a la disponibilidad de materiales y los intereses de los estudiantes, cautelando su diversidad y relevancia. Las fechas de nacimiento y defunción de los artistas, tienen por objetivo situar su obra en la época, estilo o movimiento correspondiente. No es necesario que el alumnado se las aprenda de memoria.

ARTISTAS NACIONALES

- Visiones de la experiencia humana en la pintura. Por ejemplo:

Precursores:

Manuel Antonio Caro (1835-1903), Mauricio Rugendas (1802-1858), Ernesto Charton de Treville (1818-1878).

Grandes Maestros:

Pedro Lira (1845-1912), Arturo Gordon (1883-1944), Elmina Moissan (1897-1938).

Contemporáneos:

Guillermo Nuñez (1930-), José Balmes (1927-), Gracia Barrios (1927-), Nemesio Antúnez (1918-1993), Gonzalo Cienfuegos (1949-), Patricia Israel (1939-), Benjamín Lira (1950-).

Pintura mural.

Por ejemplo:

Gregorio de la Fuente (1910-), Roberto Matta (1911-), José Venturelli (1924-1988), Mario Toral (1934-), Natalia Babarovic (1966-), Voluspa Jarpa (1971).

- Visiones de la experiencia humana en la escultura. Por ejemplo:
Juan Egenau (1927-1987), Mario Irarrázabal (1940-), Francisca Cerda (1943-), Hernán Puelma (1944-), Osvaldo Peña (1950-).
- Visiones de la experiencia humana en la fotografía. Por ejemplo:
Paz Errázuriz (1944-), Juan Domingo Marinello (1948-), Luis Poirot (1940-), Doifel Videla (1955-).
- Visiones de la experiencia humana en el cine. Por ejemplo:
“El Chacal de Nahueltoro” (Miguel Littin 1942-), “Tres Tristes Tigres” (Raúl Ruiz 1941-), “La Luna en el Espejo” (Silvio Caiozzi 1945-), “La Frontera” (Ricardo Larraín 1957-).
- Visiones de la experiencia humana en el video. Por ejemplo:
Juan Downey (1940-1993) y Eugenio Dittborn (1940-).

ARTISTAS EXTRANJEROS

- Visiones de la experiencia humana en la pintura mural americana. Por ejemplo:
Diego Rivera (1886-1957), David Alfaro Siqueiros (1898-1974), José Clemente Orozco (1883-1949), Osvaldo Guayasamín (1919-1999), Jorge González Camarena (1908-1980).
- Visiones de la experiencia humana en la escultura americana. Por ejemplo:
Escultura precolombina mexicana, mesoamericana, inca, etc.
- Visiones de la experiencia humana en la pintura europea. Por ejemplo:
Sandro Botticelli (1444-1510), Diego Velázquez (1599-1660), Peter Brueghel (1530-1569), Jan Vermeer (1632-1675), Francisco de Goya (1746-1828), Eugene Delacroix (1798-1863), Pablo Picasso (1881-1973).
- Visiones de la experiencia humana en la escultura europea.
Por ejemplo:
Miguel Angel Buonarroti (1475-1564), Auguste Rodin (1840-1917).

Ejemplos de actividades

1. Apreciar obras de diversos artistas y estilos para reconocer y valorar la creación artística como reflejo o testimonio de las múltiples dimensiones de la experiencia humana. Con este propósito se podrían visitar páginas web tales como:
 - [http://espanol.vahoo.com/Arte y cultura/Artistas/Grandes maestros/](http://espanol.vahoo.com/Arte%20y%20cultura/Artistas/Grandes%20maestros/)
 - [http://www.mav.cl/canalcultural/museo virtual/index.htm](http://www.mav.cl/canalcultural/museo%20virtual/index.htm)

2. Expresarse artísticamente en torno a los aportes del arte a la vida personal, social y juvenil, empleando distintos materiales y técnicas.

- 3 Apreciar, seleccionar y registrar, mediante dibujos, fotocopias, fotografías, láminas, reproducciones, tarjetas postales, revistas, afiches, multimedia, etc., imágenes de la experiencia humana (celebraciones, ritos, trabajo, guerra, muerte, acontecimientos históricos, etc.) en la pintura chilena y en las manifestaciones folclóricas propias de la región.

4. Observar, hacer un análisis comparativo y comentar distintos modos de representar aspectos de la experiencia humana en diversas culturas y períodos de la historia del arte. Por ejemplo, la pareja humana, la maternidad, la familia, etc.

5. Analizar críticamente las obras seleccionadas considerando los méritos estéticos, sus propósitos y contextos socio-culturales.

Indicaciones al docente

Debido a la gran diversidad de artistas, períodos y medios de expresión que involucran estos contenidos y actividades, se recomienda seleccionar aquellos que permitan ilustrar más adecuadamente la temática propuesta. Una posibilidad es que el alumnado, de acuerdo a sus intereses, sugiera algunas alternativas para ser exploradas en forma individual y/o grupal. Luego, se pueden compartir los hallazgos de la investigación teniendo presente los distintos estilos y contextos

culturales. Por ejemplo, estas exploraciones podrían contemplar enfoques como los siguientes:

- Visiones de la vida cotidiana en la pintura chilena.
- Imágenes de Chile en el siglo XX: cine y fotografía.
- Acontecimientos históricos y sociales en el muralismo americano.
- La vida amorosa en la pintura de Picasso.
- Crítica social en la obra de Goya.
- Los oficios en la obra de Vermeer.

Es importante que, más allá de la constatación de diversas temáticas, el alumnado pueda apreciar algunas obras con el propósito de reconocer los principales elementos que constituyen el lenguaje simbólico y visual.

Se sugiere que los alumnos y alumnas busquen información en internet: en grupos pueden investigar, a través del arte, acerca de cómo han ido cambiando los estereotipos, roles sociales y niveles de participación de hombres y mujeres en áreas como la moda, el diseño, etc.

Algunas preguntas que pueden orientar el trabajo del alumnado son las siguientes:

¿Qué obras de arte significativas dan cuenta de la vida amorosa en distintos periodos de la historia del arte? ¿Cómo se podrían recrear, con que materiales y técnicas?

¿Qué costumbres se pueden identificar o deducir en obras importantes de la pintura referentes a, por ejemplo, el matrimonio, el baile, la vida al aire libre, la caza, la muerte, etc.?

¿Qué artistas aluden a la temática del trabajo?

¿Que manifestaciones artísticas de la región se relacionan, directa o indirectamente, con la temática propuesta?

¿Qué películas u obras de teatro chilenas abordan aspectos de la experiencia humana que son particularmente relevantes desde una perspectiva personal y/o social? ¿Cómo se podría(n) representar o recrear alguno(s) de estos aspectos en imágenes visuales?

Actividades de evaluación

Con el objeto de evaluar esta unidad, se sugiere considerar los siguientes criterios y/o indicadores detallados en el Anexo 2.

En relación con los contenidos:

1. *La figura humana en la pintura y escultura.*
2. *Representaciones de lo femenino y lo masculino.*

Se recomienda emplear preferentemente los indicadores que dicen relación con:

- Interés y motivación por la creación y la investigación artística (++)
- Habilidad para observar, registrar e interpretar (+++)
- Habilidad para expresar ideas y sentimientos visualmente (+++)
- Habilidad técnica (++)
- Habilidad para trabajar cooperativamente (si corresponde) (+)

Se recomienda utilizar la siguiente ponderación para estos indicadores:

- +++ = muy relevante
- ++ = relevante
- + = medianamente relevante

Además, se sugiere emplear la pauta de autoevaluación correspondiente a proyectos (Anexo 1), la cual puede ser complementada con los criterios que se proponen para la evaluación conjunta (Anexo 2).

En relación con el contenido:

3. Experiencia humana y funciones del arte.

Se recomienda emplear preferentemente los indicadores que dicen relación con:

- Interés y motivación por la creación y la investigación artística (+++)
- Habilidad para plantear juicios estéticos (+++)
- Habilidad para trabajar cooperativamente (si corresponde) (+)

Además se sugiere, según sea el caso, considerar las recomendaciones del Anexo 2 Evaluación referidas a historia del arte y apreciación estética.



Unidad 2

Descubriendo y ocultando el rostro

Mientras en la primera unidad se pone especial énfasis en la apreciación de la figura humana, en ésta se propone la indagación del rostro de un modo más específico. En otras palabras, se trata de explorar su fisonomía y rasgos característicos para percibir, a través de una mirada sensible y focalizada, sus múltiples significaciones expresivas.

Contenidos

1. El retrato.
2. El autorretrato.
3. La máscara.

1. El retrato

Expresión, pose, postura, gesto, actitud, proporciones, vestuario, ornamentación, accesorios y entorno, considerando la diversidad cultural. Rasgos significativos que identifican la expresión facial.

Algunas habilidades que están especialmente involucradas en el desarrollo de estos contenidos y actividades son:

- Emplear el color, la forma, la línea, la composición, etc. en la creación o recreación de retratos.
- Explorar y/o reconocer cómo las ideas y sentimientos pueden expresarse a través de imágenes, artefactos, etc.
- Responder en forma personal, desarrollando ideas para el trabajo, investigando fuentes visuales o de otra índole.
- Valorar la riqueza cultural del patrimonio artístico y emitir juicios estéticos.

Orientaciones didácticas

El propósito central de estos contenidos y actividades es conocer las posibilidades que ofrece el retrato como un medio para develar realidades personales y sociales que testimonian diversas concepciones culturales, estéticas e históricas, a partir de la mirada del artista. De esta forma, se busca que el alumnado reconozca la importancia que ha tenido esta modalidad de expresión en distintos períodos de la historia del arte, la cual ha oscilado, por ejemplo, entre la idealización y el realismo, lo público y lo privado, lo religioso y lo político, lo psicológico o lo meramente descriptivo.

Ejemplos de actividades

1.

Apreciar, comentar y registrar, mediante apuntes, croquis, bocetos, fotocopias, fotografías, softwares u otros, diversos modos de concebir el retrato, a través de distintos estilos, materiales, técnicas y significaciones, en obras representativas de la escultura y la pintura (seleccionar obras del Anexo 3).
2.

Elaborar retratos por medio de dibujos, pinturas, grabados, fotografías, softwares y otros medios que faciliten la expresión personal.
3.

Dramatizar retratos a partir de la invención de una historia.

-
4. Apreciar y comentar retratos de grupo (familiares, sociales, históricos, etc.) en obras significativas de la pintura, por ejemplo: Las Meninas (Diego de Velásquez), La Lección de Anatomía (Rembrandt), La Coronación de Napoleón (Jacques Louis David), Desayunando sobre la Hierba (Edouard Manet). Para mayores antecedentes ver Anexo 3.
-
5. Explorar y valorar la caricatura como medio de expresión artística. Grandes caricaturistas chilenos, por ejemplo: Jorge Délano (Coke, 1895-1980), Renzo Pecchenino (Lukas 1934-1988), etc. Ejercitación de esta modalidad para dar cuenta de los rasgos característicos que identifican a un personaje.
-
6. Investigar en la región sobre retratos de personalidades cívicas, religiosas o de otra índole, considerando distintos medios de expresión (pintura, escultura, monumentos, etc.). Por ejemplo, investigar los monumentos de la ciudad, considerando su grado de logro artístico, su representatividad de la historia y la cultura de la región o del país.
-
7. Apreciar, comentar y recrear, por medio del dibujo, la pintura, el collage, la fotografía, softwares, etc., rostros con distintas expresiones y en variados contextos. Por ejemplo:
- | | |
|--|-----------------------------------|
| a. Rostros antiguos (Egipto, Roma y otros) | k. Rostros de grandes deportistas |
| b. Rostros de antepasados | l. Rostros de grandes estadistas |
| c. Rostros de carnet de identidad | m. Rostros de mujeres famosas |
| d. Rostros de la niñez | n. Rostros de grandes artistas |
| e. Rostros de juventud | ñ. Rostros de la televisión |
| f. Rostros de la ancianidad | o. Rostros de la vida social |
| g. Rostros de campesinos | p. Rostros de enfermos |
| h. Rostros de mineros | q. Rostros de la guerra |
| i. Rostros de pescadores | r. Rostros de la muerte |
| j. Rostros de cómicos | s. Otros rostros |

Indicaciones al docente

Para facilitar el proceso de selección de obras, se sugiere considerar artistas chilenos que se especifican en el Anexo 3. También puede ser interesante investigar sobre el retrato en períodos tales como: Egipto, Grecia, Roma, Renacimiento, Barroco, Neoclásico, Realismo, Romanticismo, Impresionismo, etc. Con este propósito, se pueden consultar obras en Internet, que los estudiantes podrían buscar y seleccionar para posteriores análisis. Un sitio para ello podría ser el Museo del Louvre: <http://mistral.culture.fr/louvre/>

Es importante estimular la capacidad de observación de modo que el alumnado, por una parte, se aproxime a las emociones de las personas retratadas y, por otra, reconozca distintos géneros de retratos, identificando versiones idealizadas, realistas, satíricas, críticas, humorísticas, etc. Con este propósito se puede dividir el curso para que investigue sobre el tema, de acuerdo a distintas categorías, empleando fotocopias, bocetos, multimedia, etc. También puede ser interesante investigar algunos retratos en museos regionales, locales, en instituciones públicas, etc.

Se sugiere desarrollar los talentos de aquellos alumnos o alumnas que les gusta dibujar caricaturas, para lo cual se pueden aprovechar los bosquejos que han sido creados espontáneamente y desde ahí profundizar en los aspectos específicos de este lenguaje visual.

Algunas preguntas que pueden orientar el trabajo del alumnado son las siguientes:

¿Cuáles son las principales funciones que ha cumplido el retrato en diversas épocas de la historia del arte? ¿Qué obras, pertenecientes a diferentes períodos de la historia del Arte, permiten ilustrar algunas de estas funciones?

¿Cómo podrían clasificarse los retratos teniendo presente oficios, estilos, épocas, modas, acontecimientos históricos, costumbres, instituciones, etc.? ¿De qué forma esta clasificación puede motivar la expresión o recreación artística sobre el tema desde una perspectiva personal?

A partir de la observación cuidadosa de un retrato ¿Qué características se pueden inferir del personaje retratado? Por ejemplo, ¿Cómo es la expresión facial? ¿Qué emociones refleja (alegría, miedo, pena, pasión)?

¿Qué sugiere la pose corporal? ¿Qué significación pueden tener el tocado, el vestuario, los atuendos, el ambiente, los objetos, etc.?

¿Qué es una caricatura?

¿Qué características suele tener un buen retrato? ¿Con qué obra(s) se podría ejemplificar?

2. El autorretrato

Expresión, pose, postura, gesto, actitud, proporciones, vestuario, ornamentación, accesorios y entorno, considerando la diversidad cultural. Rasgos característicos que identifican la auto-expresión personal.

Algunas habilidades que están especialmente involucradas en el desarrollo de estos contenidos y actividades son:

- Agudizar la capacidad de percibir los aspectos formales del rostro e interpretar sus cualidades sensibles, tanto en sus rasgos generales como específicos.
- Reconocer diversos estilos y maneras de concebir el autorretrato.
- Explorar distintos medios y técnicas para expresarse artísticamente en dos y tres dimensiones.
- Expresar ideas y sentimientos. Trabajar de un modo personal demostrando originalidad y sensibilidad.

Orientaciones didácticas

El propósito de estos contenidos y actividades es explorar las posibilidades que ofrece el autorretrato como un medio de introspección y conocimiento de sí mismo, así como de proyección y testimonio de la realidad personal. En este caso, el núcleo central de atención es el rostro y sus características específicas, es decir, aquellas que le confieren identidad a cada individuo, las cuales, mediante la creación artística, pueden ser idealizadas, realistas, expresionistas, etc. No obstante, es necesario tener presente que el cuerpo, a través de sus características anatómicas y de la expresión corporal, también puede ser parte del autorretrato.

Ejemplos de actividades

1. Apreciar, comentar y registrar, mediante apuntes, croquis, bocetos, multimedia u otros, diversos modos de concebir el autorretrato, a través de distintos estilos, materiales, técnicas y significaciones, en obras representativas de la pintura. Por ejemplo:

Artistas nacionales

Juan Francisco González (1853-1933), Camilo Mori (1896-1974), Benjamín Lira (1950-), Gonzalo Cienfuegos (1949-), Claudio Bravo (1936-).

Artistas extranjeros

Albrecht Dürer (1471-1528), Rembrandt Van Ryn (1606-1669), Vincent Van Gogh (1853-1890), Paul Gauguin (1848-1903), Paul Cézanne (1839-1906), Edvard Munch (1863-1944), Pablo Picasso (1881-1973), Frida Kahlo (1907-1954), Andy Warhol (1928-) y Francis Bacon (1910-1992).

-
2. Observar atentamente la imagen que proyecta el propio rostro en el espejo. Describir su fisonomía mediante apuntes, notas o bosquejos, considerando los siguientes aspectos:
 - a. Forma de la cara (redondeada, delgada, alargada, etc.).
 - b. El color, el tamaño y la distancia de los ojos.
 - c. El color y la textura de la piel.
 - d. El color, el largo y el corte de pelo.
 - e. El color y la forma de las pestañas.
 - f. La forma de la boca y los labios.
 - g. El color y la forma de los dientes.
 - h. El estado de humor (feliz, triste, indiferente, atento, introvertido, extrovertido, serio, melancólico, molesto, inquieto, etc.).
 - i. El rasgo más característico.
 - j. Proporciones del rostro
 - k. Otros rasgos importantes de la fisonomía personal.

 3. Crear autorretratos por medio del dibujo, la pintura, el grabado, la fotografía, el maquillaje, etc., empleando variados materiales, técnicas y estilos.

 4. Buscar el parecido con algún personaje famoso e intentar personificarlo a través del vestuario y el maquillaje.

 5. Crear autorretratos mediante el reciclaje de objetos, que pueden ser intervenidos, desarmados, relacionados con otros artefactos o pasar a formar parte de un especie de collage.

 6. Crear autorretratos ambientados en una época libremente escogida, según los propios intereses, fantasías e imaginación.

7. Crear autorretratos a partir de proyecciones o reflejos que distorsionan el rostro en el agua, metales pulidos, botellas, espejos quebrados y otras modalidades sugeridas por los alumnos y alumnas.

Indicaciones al docente

Para motivar al alumnado a conocer autorretratos de grandes artistas, se le puede pedir que seleccione y registre (mediante dibujos, fotocopias, internet, etc.) obras de la historia del arte que les llaman particularmente la atención, teniendo presente aspectos tales como: expresión facial, actitud, atmósfera pictórica, composición, luces, sombras, modos como el artista revela el carácter del personaje a través de, por ejemplo, la mirada, el vestuario, los objetos.

Se sugiere incentivar la exploración del rostro mediante la observación de los rasgos más distintivos que constituyen la identidad personal, o de aquellas expresiones faciales que caracterizan distintos modos de ser (Actividad 2). También puede ser interesante observar fotografías que correspondan a distintas etapas de la vida y recrear alguna de éstas.

La idea es que los alumnos y alumnas sean motivados a trabajar con el máximo de libertad y autonomía, aprovechando distintos recursos para descubrir su rostro: dibujo, pintura, fotografías (del pasado y el presente), fotocopias u otras modalidades de expresión en relieve y volumen, con materiales tales como yeso, greda, etc. Por ejemplo, algunos pueden emplear un estilo realista, mientras otros optan por una modalidad expresionista, surrealista, etc. También se pueden representar asumiendo distintos oficios, ambientes, roles, vestimentas, etc. Lo importante es que esta actividad contribuya a desarrollar la capacidad de expresarse a través del arte y al conocimiento de sí mismo, en una atmósfera de respeto y valoración por las diferencias individuales.

Algunas preguntas que pueden orientar el trabajo del alumnado son las siguientes:

¿Qué autorretratos de grandes artistas, pertenecientes a distintas épocas, llaman particularmente la atención desde una perspectiva personal?

¿Qué estilos de autorretratos se pueden reconocer a partir de aquellos que llaman la atención?

¿Qué rasgos de la personalidad de grandes artistas se proyectan a través del autorretrato?

¿Qué se siente frente al propio rostro? ¿Cómo es? ¿Qué lo caracteriza? ¿Cómo podría ser en diez o veinte años más?

¿Qué rasgos de la personalidad se desea expresar a través de la creación de un autorretrato? ¿Cómo se pueden representar en un autorretrato los sentimientos y emociones que experimentamos frente al propio rostro?

¿Qué personaje o prototipo teatral podría asumir cada uno?

3. La máscara

Creación de máscaras y apreciación de algunas de sus funciones: como expresión de diferentes culturas, elemento mágico-ritual, teatral, folclórico, guerrero. Negación de la identidad y/o apropiación de nuevos rostros, personajes y fisonomías.

Algunas habilidades que están especialmente involucradas en el desarrollo de estos contenidos y actividades son:

- Investigar sobre máscaras producidas en diversas épocas y relacionarlas con el contexto estético-antropológico en que han sido creadas.
- Explorar algunos medios y técnicas para crear máscaras de acuerdo a los propios intereses.
- Trabajar con imaginación y sensibilidad expresando sentimientos, emociones, ideas y actitudes.
- Plantear juicios críticos sobre el trabajo personal o colectivo, empleando el vocabulario adecuado.

Orientaciones didácticas

Conocer el rostro, a partir del retrato y el autorretrato, no sólo implica el desarrollo de una mayor capacidad perceptiva para descubrir la propia identidad y/o constatar las diferencias individuales, también nos aproxima al universo de las máscaras, ya sean las de carne y hueso o las que surgen como producto de la creación artística.

La desnudez del rostro en alguna medida nos expone o nos compromete denunciando verdaderamente lo que somos. No es de extrañar entonces que, desde tiempos inmemoriales, utilicemos máscaras, maquillajes y velos para ocultarnos.

Estos contenidos y actividades buscan desarrollar la imaginación y la capacidad creadora para diseñar y producir máscaras, en distintos soportes, materiales y técnicas, con el objeto de generar nuevas identidades, proyectar intereses y necesidades, celebrar la vida y desarrollar el sentido del humor.

Ejemplos de actividades

1. Apreciar y registrar, mediante apuntes, croquis, bocetos, multimedia u otros, distintos modos de concebir la máscara en diversas culturas, preferentemente americanas, considerando sus estilos, materiales, técnicas, significaciones y funciones en distintos contextos (celebraciones, ritos, fiestas regionales, etc.).
2. Diseñar y elaborar proyectos para crear máscaras con distintos propósitos, materiales, técnicas, estilos, tamaños, etc. (ver Anexos 1 y 4).

-
3. Reconocer e investigar sobre máscaras que sean o hayan sido utilizadas en la región con diversas finalidades (folclóricas, religiosas, carnavales, rituales, etc.).

 4. Observar los rasgos fisionómicos del rostro correspondiente a diferentes períodos de la evolución humana, razas y etnias.

 5. Crear máscaras, mediante el reciclaje de objetos, que permitan simbolizar la expresión de sentimientos, emociones, ideas y actitudes.

 6. Elaborar diseños para pintar el rostro utilizando pinturas que no dañen la piel (si es posible, dejar registro fotográfico de los rostros).

 7. Realizar, en forma individual o grupal, actividades de expresión dramática, empleando los diseños y máscaras elaboradas en esta unidad. El maquillaje también puede ser una alternativa para complementar estas actividades.

Indicaciones al docente

El propósito de estas actividades no es solamente conocer algunos ejemplos representativos de la historia de la máscara o crear estos artefactos con el objeto de explorar nuevos materiales y técnicas. Lo que se busca fundamentalmente es motivar a la reflexión sobre el significado de las máscaras, tanto desde una perspectiva social como estética-antropológica.

Es muy importante que cada alumna o alumno pueda trabajar el tema de un modo personal, dando cuenta de sus propios intereses y necesidades.

Es necesario que el alumnado reconozca y valore estas manifestaciones como expresiones fundamentalmente del arte primitivo, es decir, fruto del trabajo creativo que surge en contextos o espacios no convencionales, debido a lo cual suelen ser desconocidas como obras de arte por los centros de influencia artístico-occidental.

Algunas preguntas que pueden orientar el trabajo del alumnado son las siguientes:

¿Qué manifestaciones artísticas de Isla de Pascua aluden a la representación de la figura humana?
¿A qué época pertenecen, con qué materiales fueron creadas, qué significados se les atribuye?

- ¿Existen máscaras propias de la región?
- ¿Qué es el kollon?
- ¿Qué culturas han sido particularmente prolíficas en la creación de máscaras?
- ¿Cuáles son las máscaras de carne y hueso que asume el propio rostro? ¿Cómo se podrían representar, con qué materiales y técnicas?
- ¿Qué “rostro” podría tener la máscara personal?
- ¿Qué artistas han usado la máscara como referente de su obra?
- ¿Cómo podrían ser las máscaras en el año 2222?

Actividades de evaluación

Con el objeto de evaluar esta unidad, se sugiere considerar los siguientes criterios y/o indicadores detallados en el Anexo 2 Evaluación:

En relación con los contenidos:

1. *El retrato*
2. *El autorretrato*
3. *La máscara*

Se recomienda emplear preferentemente los indicadores que dicen relación con:

- Interés y motivación por la creación y la investigación artística (+++)
- Habilidad para observar, registrar e interpretar (++)
- Habilidad para plantear juicios estéticos (++)
- Habilidad para expresar ideas y sentimientos visualmente (+++)
- Habilidad técnica (+)
- Habilidad para trabajar cooperativamente (si corresponde) (++)

Se recomienda utilizar la siguiente ponderación para estos indicadores:

- +++ = muy relevante
- ++ = relevante
- + = medianamente relevante

Además, se sugiere emplear la pauta de autoevaluación correspondiente a proyectos (Anexo 1), la cual puede ser complementada con los criterios que se proponen para la evaluación conjunta (Anexo 2).



Unidad 3

Conociendo algunas funciones del diseño a partir del cuerpo

Una de las principales fuentes de inspiración del diseño ha sido la naturaleza. En efecto, desde la prehistoria hasta nuestro tiempo, miles de formas, colores, estructuras, movimientos, sonidos y elementos naturales han constituido un valioso referente para motivar la imaginación creadora. Las primeras herramientas del paleolítico, los frescos del arte egipcio, las cerámicas griegas, los mosaicos romanos y los textiles precolombinos, por nombrar algunos ejemplos, así lo evidencian.

Por su parte, el cuerpo no sólo ha sido una matriz importante del diseño, desde el cual se han concebido los más variados objetos (por ejemplo, el ojo sugiere la cámara fotográfica, el microscopio y el telescopio) sino también uno de sus principales referentes y destinatarios.

Contenidos

1. El reconocimiento del cuerpo.
2. El cuerpo como referente del diseño.
3. El diseño en la expresión dramática.

1. El reconocimiento del cuerpo

Apreciación y creación sobre la estética del cuerpo: forma, estructura, proporciones, desarrollo y exploración de la capacidad de percibir de los sentidos.

Algunas habilidades que están especialmente involucradas en el desarrollo de estos contenidos y actividades son:

- Observar, registrar e interpretar la fisonomía del cuerpo y sus cualidades expresivas.
- Explorar y emplear diversos medios y técnicas para expresarse artísticamente en dos y tres dimensiones.
- Expresar ideas y sentimientos sobre el cuerpo femenino y masculino. Trabajar de un modo personal demostrando originalidad y sensibilidad.
- Apreciar y comentar obras de arte que aborden el desnudo y expresar ideas basadas en la interpretación personal más que en la descripción literal.

Orientaciones didácticas

Reconocer el cuerpo desde una perspectiva estética, es decir, conocer visualmente sus formas, estructuras y proporciones, así como explorar el potencial de los sentidos, son los principales objetivos de estos contenidos y actividades.

Con este propósito se recomienda, en la medida de lo posible, ilustrar los contenidos con aquellas formas de expresión del ámbito artístico que se relacionan más directamente con el cuerpo (por ejemplo: escultura, ballet, teatro, bailes, moda, etc.). También se pueden generar vínculos con el mundo de la biología (anatomía) y del deporte trabajando proyectos transversales. Para ello puede ser útil consultar softwares educativos ya disponibles en muchos establecimientos educacionales.

Ejemplos de actividades

1. Observar y registrar, mediante apuntes, croquis, bocetos u otros, el cuerpo en distintas etapas de desarrollo: infancia, juventud, edad adulta y tercera edad. Para esta actividad se pueden recopilar imágenes que permitan apreciar cuerpos de distintas edades, en diferentes actitudes y contextos.
2. Observar y registrar el cuerpo femenino y masculino, mediante apuntes, bocetos, fotografías, etc., intentando visualizar sus principales diferencias anatómicas y formales. Se recomienda aprovechar el material recopilado en la primera unidad.

3. Expresar, mediante diferentes materiales, técnicas y soportes, ideas y sentimientos sobre "las tres edades del hombre" y/o "las tres edades de la mujer".

4. Comparar las manos femeninas y masculinas y comentar al respecto.

5. Trabajar creativamente con radiografías en desuso.

6. Observar y registrar vitrinas con maniqués mediante apuntes, bocetos, etc.

7. Observar y registrar el cuerpo en la escultura precolombina, en la imaginería religiosa colonial.

8. Observar y comentar la representación del desnudo en obras significativas de la pintura de artistas tales como:

Artistas nacionales

Benito Rebolledo (1880-1964), Arturo Gordon (1883-1944), Patricia Israel (1939-), Roser Bru (1923-) y Carmen Silva (1927-).

Artistas extranjeros

Miguel Ángel (1475-1564), Diego Velásquez (1599-1660), El Greco (1541-1614), Paul Rubens (1577-1640), Dominique Ingres (1780-1867), Paul Cézanne (1839-1906), Edgar Degas (1834-1917), Amadeo Modigliani (1884-1920) Pablo Picasso (1881-1973).

Se recomienda aprovechar las posibilidades que ofrece Internet. Usando un buscador se tiene acceso a la vida y obra de los diferentes artistas. Por ejemplo, para obtener información sobre El Greco, se puede recurrir a:

<http://www.studyspanish.com/comps/toledo.htm>

-
9. Reconocer, mediante ejercicios de sensibilización, la función de los distintos sentidos (vista, oído, tacto, olfato, gusto y movimiento) y su ubicación en el cuerpo.
-
10. Reconocer las características étnicas de la región.

Indicaciones al docente

Algunas recomendaciones para las actividades de observación y registro de la figura humana son las siguientes:

- a. Asegurarse que exista la suficiente distancia respecto al modelo para que la figura pueda ser fácilmente observada de una mirada.
- b. Para facilitar el trabajo de dibujo es conveniente que el modelo sea captado en relación con el ambiente y los elementos que están a su alrededor. De esta forma, la experiencia de dibujo puede ser más general y, por lo tanto, menos frustrante para aquellos que tienen menor habilidad.
- c. Se puede iniciar el trabajo pidiéndole a un alumno o alumna que pose de pie haciendo descansar el peso del cuerpo en una de las piernas; luego que se incline hacia adelante; se agache; y vuelva lentamente a la posición inicial. Durante este proceso es importante ir indicando lo que está sucediendo con las distintas partes del cuerpo, teniendo presente las emociones y actitudes que éste denota.
- d. Conviene que las primeras poses sean rápidas para captar las líneas principales. Posteriormente, se puede hacer un trabajo más detallado cuando el alumnado tenga menos dificultad para captar la figura en su conjunto. De ser posible, puede ser interesante tomar fotografías de distintas poses para obtener una secuencia de imágenes que permita una mayor comprensión de esta actividad.
- e. Es importante que, en un clima de respeto, se promueva el conocimiento de la autoimagen corporal, reconociendo y valorando la diversidad de estructuras anatómicas.

En el caso de la representación del desnudo en la pintura se recomienda observar y comparar obras de distintos artistas sobre temáticas clásicas tales como: Adán y Eva, desnudos reclinados y “Las Tres Gracias”, obra sobre la cual se puede encontrar información en sitios web tales como:

<http://www.lalineacom.com/tgracias.htm> y <http://www.lalineacom.com/tgracias.htm>.

También se puede consultar sobre desnudos reclinados en:

<http://www.ictip.com.trieste.it/colavita/htmls/catdr1.htm>.

Otra fuente de información que sería interesante consultar para ilustrar esta temática es el libro “Cuerpos Pintados” (ver bibliografía).

Algunas preguntas que pueden orientar el trabajo del alumnado son las siguientes:

¿Cuáles son las principales características estéticas del cuerpo infantil, juvenil, adulto, adulto mayor y anciano? ¿Cómo se podrían ilustrar o sintetizar estas diferencias a través de imágenes visuales (fotografías o bocetos rápidos)?

¿Qué diferencias de forma se pueden advertir entre el cuerpo adulto femenino y masculino?

¿Qué analogías vinculadas a imágenes visuales o literarias sugieren el cuerpo femenino y masculino?

¿Cómo se podrían recrear plásticamente?

¿Con qué imágenes se podrían representar las tres edades del hombre y de la mujer?

2. El cuerpo como referente del diseño

Apreciación estética y diseño para el cuerpo: diseño de vestuario, ornamentación, decoración y algunos objetos que éste usa o requiere.

Algunas habilidades que están especialmente involucradas en el desarrollo de estos contenidos y actividades son:

- Reconocer, observar y registrar diseños (objetos, materiales y formas) que, evidenciando partes de la anatomía corporal, le prestan utilidad, lo protegen y adornan.
- Diseñar con diversos medios, materiales y técnicas para responder a las necesidades del cuerpo.
- Apreciar, comentar y evaluar críticamente diseños relacionados con una estética del cuerpo.

Orientaciones didácticas

Comprender la estrecha relación entre el cuerpo y el diseño es el objetivo fundamental de esta unidad. La idea es motivar al alumnado para que descubra los orígenes de la creación de algunas estructuras y formas, sus funciones y contextos, de acuerdo a las necesidades humanas que surgen de la corporeidad. En otras palabras, el propósito de estos contenidos y actividades es reconocer que gran parte del diseño responde a necesidades culturales que encuentran su origen en el cuerpo.

Ejemplos de actividades

1. Observar y registrar, mediante bocetos, fotografías, acuarelas, softwares de dibujo o diseño gráfico, etc., la figura humana femenina y masculina, reconociendo explícitamente relaciones con:
 - el diseño de distinto tipo de vestuario;
 - el diseño decorativo ornamental: cortes de pelo, maquillaje del rostro, tatuajes, etc.;
 - el diseño de objetos pequeños: joyería (aros, pulseras, collares, anillos) anteojos, relojes, zapatos, artículos ortopédicos, etc.
2. Observar y registrar, mediante bocetos, fotografías, acuarelas, softwares de dibujo o de diseño gráfico, etc., distintos tipos de herramientas, reconociendo explícitamente cómo éstas se relacionan con aquellas partes del cuerpo con que se manipulan.

-
3. Observar y registrar, mediante bocetos, fotografías, acuarelas, softwares de dibujo o diseño gráfico, etc. artículos deportivos, reconociendo explícitamente cómo éstos se relacionan con el rostro, las manos, las piernas, etc.

 4. Reconocer, por medio del diseño, el cómic, etc., personajes contemporáneos que representan distintos modelos corporales.

 5. Diseñar prendas de vestir, objetos, decoraciones, etc., teniendo como referente el cuerpo; investigar sobre la temática propuesta en diversos contextos y situaciones sociales, laborales, etc.

Indicaciones al docente

Reconocer de un modo explícito las relaciones entre el cuerpo y el diseño implica desarrollar la capacidad de observar detenidamente, para prestar atención a las formas y estructuras anatómicas que condicionan la creación de objetos, atuendos y decoraciones. Por lo tanto, el registro debe concentrarse en los aspectos específicos que determinan esta relación. Por ejemplo, en el caso de una herramienta como la pala, el centro de interés en la observación y registro es la relación de la mano con el mango, y así sucesivamente. En resumen, lo que interesa es agudizar la capacidad de percepción para captar cómo las formas anatómicas del cuerpo se evidencian, reflejan o potencian a través del diseño.

Algunas preguntas que pueden orientar el trabajo del alumnado son las siguientes:

- ¿Qué áreas del diseño están directamente relacionadas con el cuerpo humano?
- ¿Qué formas del cuerpo se pueden reconocer a partir del diseño de objetos? ¿Cómo se podrían registrar a través de imágenes?
- ¿Qué características estéticas tiene el diseño del vestuario y de la joyería mapuche? ¿Cuáles son sus principales formas, colores, materiales, técnicas y, si corresponde, dimensiones simbólicas? ¿Con qué recursos expresivos se pueden ilustrar algunas de sus cualidades estéticas?
- ¿En qué medida la cultura urbana o regional condiciona el uso de diversos estilos de vestuario?
- ¿Qué imágenes de la vida cotidiana dan cuenta de estos estilos?
- ¿De qué manera el vestuario refleja la personalidad y/o condiciona formas de ser? ¿Con qué medios expresivos se pueden ejemplificar algunas de estas formas?
- ¿Cómo ha evolucionado el diseño de, por ejemplo, el calzado, el sombrero, el reloj de pulsera, el teléfono y la máquina de afeitar? ¿Cuál de estos objetos u otro(s) podría ser tema de una pequeña investigación individual o grupal?
- ¿En qué actividades la robótica está reemplazando al cuerpo humano? ¿Cómo se podría representar la atmósfera de estos espacios en los cuales prácticamente no hay presencia humana?

3. El diseño en la expresión dramática

Investigación y diseño de vestuario, maquillaje, escenografía, iluminación y sonido.

Algunas habilidades que están especialmente involucradas en el desarrollo de estos contenidos y actividades son:

- Diseñar recursos para la expresión dramática con diversos medios, materiales y técnicas e implementos.
- Revelar sentimientos y emociones a través de la expresión dramática.
- Apreiciar, comentar y evaluar críticamente los diseños elaborados desde una perspectiva estética.
- Trabajar cooperativamente de acuerdo a las tareas, objetivos y metas planteados en grupo.

Orientaciones didácticas

Este programa de Artes Visuales, que se inició con una mirada a la figura humana a través de la historia del arte, para explorar lo femenino y lo masculino, el retrato, el autorretrato y la máscara, culmina en Segundo Año Medio con la integración de las temáticas del cuerpo y el diseño por medio de la expresión dramática. La idea es aprovechar el potencial estético y educativo que ofrece el teatro para generar proyectos que involucren diversas áreas del diseño, integrando los contenidos y materiales que han sido trabajados durante el año. Por ejemplo, se pueden utilizar las máscaras, elaboradas en la segunda unidad y los diseños creados en esta etapa.

Ejemplos de actividades

1. Elaborar proyectos para diseñar y, si es posible, poner en escena expresiones dramáticas u obras de teatro referidas a tradiciones folclóricas y/o temáticas de la experiencia humana de particular interés para el alumnado. Esta actividad supone imaginar, reflexionar sobre personajes y emociones, diseñar la escenografía, el vestuario y, en la medida que se requiera, considerar aspectos tales como maquillaje, iluminación y sonido.
2. Representar, a través del mimo (expresión corporal), escenas de retratos y autorretratos correspondientes a obras maestras de la historia del arte.

-
3. Representar, a través del mimo, “esculturas vivientes de la figura humana”, que pueden ser producto de la imaginación del alumnado o recreaciones de la obra de grandes escultores (ver Anexo 3).
-
4. Recrear una obra pictórica famosa a través de la expresión dramática, asumiendo los personajes, su vestuario, la atmósfera, el espíritu de la época, etc. (ver Anexo 3 para seleccionar obras).
-
5. Descontextualizar obras maestras de la pintura a través de la expresión dramática. Por ejemplo, representar “La Carta de Amor”, del artista Pedro Lira, en el espíritu moderno o postmoderno. Otras obras de la pintura chilena que pueden facilitar esta actividad son las siguientes: “La Lectura” (Cosme San Martín), “La Viajera” (Camilo Mori), así como obras de Gonzalo Cienfuegos, Carmen Aldunate, etc.

Indicaciones al docente

Para desarrollar estos contenidos y actividades es conveniente organizar al curso en grupos, de modo que sus miembros puedan compartir el trabajo y asumir distintos roles o tareas, dependiendo de los intereses, las habilidades y talentos de cada uno. Por ejemplo, en el caso de la expresión dramática o la puesta en escena de una obra de teatro, algunos pueden diseñar y trabajar la escenografía, otros el vestuario, el maquillaje, las luces, el sonido. Lo importante es que cada integrante del grupo participe y se haga responsable de cumplir con el rol asignado. En el caso del mimo, es necesario hacer un trabajo de expresión dramática que supere el mero pintado de la cara con pintura.

Debido a que el alumnado, en general, no ha practicado la expresión dramática como parte de la enseñanza escolar, es necesario entregar algunas orientaciones básicas que puedan facilitar el desarrollo del proyecto (ver bibliografía). También es importante motivar y exigir un ambiente de trabajo dedicado y responsable, de modo que la experiencia sea educacionalmente significativa.

Algunas preguntas que pueden orientar el trabajo del alumnado son las siguientes:

¿Qué áreas del diseño están relacionadas con el teatro?

¿Qué personajes o situaciones de obras de teatro han sido representados en la pintura?

¿Qué obras famosas de la pintura podrían ser recreadas a través de la expresión dramática?

¿Qué obras famosas de la escultura podrían ser interpretadas a través del mimo?

¿Qué estilos se pueden reconocer a través del diseño de vestuario, sombreros, joyas, peinados y maquillaje?

¿Qué estilos pictóricos han influenciado de un modo más evidente el diseño de vestuario? ¿De qué manera, mediante qué obras de grandes maestros se podrían ilustrar algunos hitos de la historia de la moda?

Actividades de evaluación

Con el objeto de evaluar esta unidad, se sugiere considerar los siguientes criterios y/o indicadores detallados en el Anexo 2, Evaluación:

En relación con los contenidos:

1. *El reconocimiento del cuerpo*
2. *El cuerpo como referente del diseño*

Se recomienda emplear preferentemente los indicadores que dicen relación con:

- Interés y motivación por la creación y la investigación artística (+++)
- Habilidad para observar, registrar e interpretar (+++)
- Habilidad para expresar ideas y sentimientos visualmente (+++)
- Habilidad para expresar juicios estéticos (++)
- Habilidad técnica (+)
- Habilidad para trabajar cooperativamente (si corresponde) (+)
- Habilidad para plantear juicios estéticos (+)

Se recomienda utilizar la siguiente ponderación para estos indicadores:

- +++ = muy relevante
- ++ = relevante
- + = medianamente relevante

Además, se sugiere emplear la pauta de autoevaluación correspondiente a proyectos (Anexo 1), la cual puede ser complementada con los criterios que se proponen para la evaluación conjunta (Anexo 2).

En relación con el contenido:

3. *El diseño en la expresión dramática*

Se recomienda emplear preferentemente los indicadores que dicen relación con:

- Interés y motivación por la creación y la investigación artística (+++)
- Habilidad para expresar ideas y sentimientos por medio de la expresión dramática (+++)
- Habilidad técnica (+)
- Habilidad para trabajar cooperativamente (si corresponde) (+++)

Se recomienda utilizar la siguiente ponderación para estos indicadores:

- +++ = muy relevante
- ++ = relevante
- + = medianamente relevante

Además, se sugiere emplear la pauta de autoevaluación correspondiente a proyectos (Anexo 1), la cual puede ser complementada con los criterios que se proponen para la evaluación conjunta (Anexo 2).

Anexo 1: Guía para la elaboración de proyectos

INTRODUCCIÓN

Uno de los sistemas más apropiados para enseñar arte es el método de proyectos, el cual consiste fundamentalmente en ofrecer oportunidades de elección para que los estudiantes puedan abordar los contenidos mínimos utilizando diversos enfoques y metodologías complementarias. Esta modalidad busca hacer más atractivo e interesante el trabajo escolar, enfatizando y/o promoviendo aspectos tales como:

- a. La participación activa de todos los alumnos y alumnas para que puedan crear y expresarse a través del arte.
- b. El desarrollo de talentos y habilidades de acuerdo a las necesidades e intereses personales y el trabajo en equipo que supone distintos roles.
- c. La libre elección de los métodos, materiales y técnicas.
- d. Los procesos de investigación y la resolución de problemas que suponen el desarrollo de una actitud abierta, imaginativa y perseverante.
- e. Una orientación del trabajo en función de temas o centros de interés que son enfocados desde distintas perspectivas.

1. SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

Con el objeto de ilustrar el método de proyectos, a continuación presentamos el siguiente ejemplo:

En la primera unidad se propone investigar la evolución que ha tenido la representación de la figura humana en diversos períodos de la historia del arte. Este contenido, que debe ser abordado mediante la elaboración de proyectos, implica, por lo tanto, una aproximación

a través de distintas modalidades expresivas y técnicas, de manera que la investigación se desarrolle utilizando aquellas metodologías y lenguajes plásticos que mejor respondan a las habilidades de alumnos y alumnas. Con este propósito se sugieren distintos ejemplos de actividades para abordar la temática propuesta.

Consecuentemente, algunos pueden trabajar su proyecto diseñando una línea de tiempo con ilustraciones para ejemplificar grandes hitos de la representación de la figura humana; otros pueden hacerlo mediante la exploración de un período determinado, ya sea por medio de la recreación de obras en el plano o el volumen. Más de alguien podría intentar una aproximación en distintos contextos culturales, para comparar e ilustrar diversos modos de percibir la figura humana. Lo importante, cualquiera sea la modalidad, la técnica o el medio expresivo, es que la investigación sea consistente, es decir, que responda a los objetivos y contenidos propuestos y evidencie el desarrollo experimentado.

Por lo tanto, desde esta perspectiva, los medios y técnicas constituyen un recurso para facilitar el aprendizaje, más que un fin en sí mismo. Esto significa que para los efectos de la evaluación no tiene mayor importancia si las imágenes han sido registradas, por ejemplo, utilizando dibujos o fotografías. Como ya se señaló, lo que interesa es la habilidad para captar, a través de un registro sensible y selectivo, imágenes de la figura humana.

La aplicación de esta metodología supone a nivel del trabajo docente tener presente que:

- a. La implementación del método de proyectos debe ser gradual, de modo que alumnos

y alumnas se familiaricen con el sistema. En este sentido, se recomienda acompañar y orientar a los estudiantes en las distintas etapas, especialmente, durante los primeros trabajos. También se sugiere no desarrollar más de un proyecto por unidad, es decir, no más de tres proyectos al año.

- b. La idea es que el curso aborde el tema o contenido empleando distintos enfoques y procedimientos. Esto implica que el trabajo que hacen alumnos y alumnas, tanto en clases como fuera del establecimiento, varía de acuerdo a los distintos proyectos. Por ejemplo: algunos desarrollarán su proyecto por medio del color, el volumen o el diseño; mientras un grupo puede consultar textos de historia del arte, otros podrían estar seleccionando o comentando material visual. Lo importante es que cada uno trabaje de acuerdo a los requerimientos de su proyecto, lo cual supone una programación cuidadosa de las distintas etapas.
- c. Es necesario entregar orientaciones generales sobre los diversos lenguajes y técnicas que serán utilizados en los proyectos. Estas se pueden introducir de acuerdo a los medios expresivos, grupos de trabajo y sus respectivas actividades. Con este propósito, también se recomienda aprovechar la enseñanza de la historia del arte para estimular la búsqueda de información en diversas fuentes (biblioteca, multimedia, etc.).
- d. Es muy probable que el producto final varíe respecto a la formulación inicial del proyecto. En este sentido, conviene que exista cierta flexibilidad para que, en la medida que sea necesario, se modifiquen los objetivos, materiales, técnicas, etc. Incluso, en algunos casos muy calificados, puede ser conveniente sugerir un cambio de proyecto. Sin em-

bargo, para que el método funcione, es necesario que la gran mayoría del alumnado se haga responsable de su propuesta inicial y responda de acuerdo con lo programado.

2. ETAPAS DE DESARROLLO DE UN PROYECTO

El sistema de proyectos supone distintas etapas que se reseñan a continuación:

a. Presentación de la metodología de proyectos

Primeramente se expone el sistema de proyectos al curso, refiriéndose a los objetivos, la metodología, las etapas de trabajo y los procedimientos de evaluación. Se recomienda especificar las etapas por escrito y, si es posible, ejemplificar lo que se espera del trabajo, destacando los aspectos planteados en la introducción (a,b,c,d,e). Se dialoga sobre lo expuesto con el objeto de aclarar dudas y acoger sugerencias.

b. Elección del proyecto y área

Los alumnos y alumnas definen las características del trabajo que se proponen desarrollar, lo cual implica hacer opciones en relación con el objeto de investigación y/o el tema que se piensa abordar. Este proceso de discernimiento y elección no es fácil y, por lo tanto, en no pocas ocasiones requiere de la orientación del docente. Para esto puede ser conveniente, en aquellos casos en que no hay claridad al respecto, que los estudiantes presenten varias alternativas de proyecto. Por ejemplo, si el contenido es el registro de lo femenino y lo masculino en la pintura, los proyectos podrían concentrarse en temas tales como la anatomía, la moda, las actitudes, etc. Una vez más, se trata que los alumnos y alumnas escojan uno de estos elementos de acuerdo a sus intereses y habilidades.

El proyecto puede ser individual o grupal. No obstante, en general, conviene que sea personal, a no ser que el tema escogido realmente

merite la participación de varias personas. Es importante que, en lo posible, los grupos sean pequeños y que el trabajo corresponda verdaderamente a la cantidad de integrantes que lo componen. En cualquier caso, individual o grupal, conviene que haya autoevaluación con el objeto de obtener mayores antecedentes sobre el trabajo personal.

c. Diseño y evaluación del proyecto

Los alumnos y alumnas, de acuerdo a los parámetros establecidos por el profesor o profesora, proponen el tema de trabajo, el medio expresivo, las técnicas y los materiales, en otras palabras, el qué hacer, cómo, dónde y cuándo. Además, pueden sugerir un cronograma de trabajo ceñido a la planificación determinada para la unidad.

Esta etapa, para que realmente sea consistente, debe ser evaluada. Por lo tanto, dependiendo de las áreas de trabajo y de las características del proyecto, el alumnado diseña sus propuestas utilizando diversos recursos complementarios, por ejemplo: bocetos, comentarios escritos, apuntes, pequeñas maquetas, etc.

El docente debe conversar con sus estudiantes sobre los proyectos, intentando dilucidar aspectos tales como:

- ¿Qué es lo que intentan hacer en el proyecto?
- ¿En qué medida es factible?
- ¿Corresponde a los contenidos de la unidad?
- ¿Es muy amplio o ambiguo?
- ¿Cómo se puede acotar o mejorar?
- ¿Qué etapas de aprendizaje y desarrollo supone?
- ¿Qué compromiso y plazos de evaluación implica?

Es recomendable que los acuerdos y compromisos de esta conversación queden registrados en una pauta (ver recuadros en las páginas siguientes).

d. Ejecución del proyecto

En esta etapa los alumnos y alumnas desarrollan sus proyectos en los aspectos prácticos y teóricos, según corresponda a los objetivos, el área, etc., empleando el tiempo disponible de clases y fuera del establecimiento.

Es importante revisar y evaluar los estados de avance para que el proyecto sea realizado gradualmente, según lo establecido en el diseño.

e. Presentación y evaluación final del trabajo

Finalizado el período de ejecución del trabajo, cada grupo o persona comparte el trabajo que realizó. Durante esta última etapa se muestran los procesos y productos correspondientes a las distintas áreas (plástica, audiovisual, etc.).

Para mayores antecedentes sobre los criterios de evaluación ver el Anexo 2.

Ficha de inscripción de proyectos

1. Nombre

2. Curso

3. Nombre del proyecto (si corresponde)

4. Modalidad individual grupal

5. Área del proyecto

(marcar la que corresponda y el medio específico de expresión)

Plástica

Dibujo

Grabado

Pintura

Escultura, Instalación

Otro...

Diseño

Gráfico

Publicitario

Textil

Arquitectónico

Otro...

Audiovisual

Fotografía

Diaporama

Video

Multimedia

Otro...

Teatro

Escenografía

Vestuario

Iluminación

Otro...

Folclor

Regional

Rural

Urbano

Otro...

Proyecto integrado de arte

Plástica

Diseño

Audiovisual

Teatro

Folclor

Otro...

El listado incluye una amplia gama de posibilidades, las cuales, dependiendo de los objetivos y contenidos, puede variar o limitarse. Esto implica que el profesor o profesora debe seleccionar o acotar previamente aquellas que parezcan más pertinentes.

6. Observaciones del docente

En este espacio se pueden consignar aspectos que es necesario que alumnos y alumnas tengan presente en la realización de su trabajo.

7. Periodos de evaluación

	Fecha	Nota
Diseño del proyecto		
Estado de avance		
Trabajo final		

Pauta de autoevaluación

La pauta que se propone a continuación tiene por objeto estimular el diálogo entre docente y estudiantes para facilitar el proceso de evaluación, de modo que sea lo más objetivo y formativo posible.

1. Los objetivos del trabajo se cumplieron:

- Totalmente
- Suficientemente
- Medianamente
- Insuficientemente
- Pobrementemente

Justifica tu respuesta

2. En este proyecto aprendí:

- Mucho
- Bastante
- Medianamente
- Poco
- Muy Poco

Justifica tu respuesta

3. El trabajo fue:

- Muy interesante
- Interesante
- Medianamente interesante
- Poco interesante
- Muy poco interesante

Justifica tu respuesta

4. Mi actitud frente al trabajo fue:

- Muy positiva
- Positiva
- Medianamente positiva
- Negativa
- Muy negativa

Justifica tu respuesta

5. El trabajo fue:

- Muy fácil
- Fácil
- Medianamente fácil
- Difícil
- Muy difícil

Justifica tu respuesta

6. Las principales dificultades que tuve en este proyecto fueron:

7. En el próximo proyecto me gustaría profundizar más en:

Anexo 2: Evaluación

INTRODUCCIÓN

Uno de los aspectos más complejos de la enseñanza artística radica en su evaluación. En efecto, existen diversos factores que dificultan la adecuada valoración de los procesos y productos que se desarrollan en esta área.

Algunas de estas dificultades surgen de la naturaleza misma del arte, es decir, de las características propias de la apreciación y creación artística: un lenguaje simbólico que se vale fundamentalmente de ideas, sentimientos y emociones, que son revelados utilizando diversos materiales y formas de expresión.

Sin embargo, el grado de complejidad, el estilo y la factibilidad de evaluar la enseñanza del arte también depende de los conceptos y modalidades de evaluación. Esto implica que, además de la naturaleza propia del arte, existen otros factores vinculados con la teoría y la práctica educacional escolar que determinan las funciones y formas de la evaluación de las artes. En este sentido, probablemente uno de los aspectos que más puede incidir en esta situación sea la insuficiencia de orientaciones sobre el tema.

Con el objeto de mejorar la calidad de la evaluación y, de esta forma, facilitar y hacer más consistente los procesos de enseñanza y aprendizaje, se proponen a continuación algunos criterios y modalidades que, a partir de la experiencia docente y el trabajo de perfeccionamiento, pueden constituirse en una valiosa herramienta para que la experiencia con las artes a nivel escolar sea más pedagógica e interesante.

1. CONSIDERACIONES GENERALES

Los procesos y productos artísticos suponen, como ya se señaló, un margen de subjetividad y

de factores imponderables. No obstante, con el objeto de procurar la mayor objetividad posible, es necesario informar al alumnado acerca de los criterios generales de evaluación y de sus procedimientos, para facilitar y hacer más comprensible el trabajo de enseñanza y aprendizaje. Algunas sugerencias que pueden ayudar en este sentido son:

- a. Dar a conocer los objetivos fundamentales con el máximo de claridad posible.
- b. Clarificar en forma constante lo que se espera de las unidades.
- c. Informar oportunamente sobre los distintos procedimientos para evaluar, con su respectiva ponderación.
- d. Aplicar procedimientos de evaluación que correspondan a los objetivos, contenidos y actividades.
- e. Reconocer distintos talentos y habilidades y generar los espacios para su evaluación.
- f. Poner énfasis en el desarrollo del proceso de aprendizaje de los estudiantes más que en los productos finales.
- g. Diversificar las modalidades de evaluación para interpretar y valorar, desde diferentes puntos de vista, el proceso de enseñanza y aprendizaje.

2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Aspectos a tener en cuenta en la evaluación (éstos no son excluyentes):

1. Interés y motivación por la creación e investigación artística.
2. Habilidad para observar, registrar e interpretar.
3. Habilidad para expresar ideas y sentimientos visualmente.

4. Habilidad para plantear juicios estéticos.
5. Habilidad técnica.
6. Habilidad para trabajar cooperativamente.

La relevancia de estos criterios y su aplicación dependerá de los objetivos, contenidos y habilidades propuestos, así como de las prioridades pedagógicas o los aspectos que se desea reforzar. En consecuencia, su importancia no necesariamente es equivalente, vale decir, el porcentaje de incidencia de cada criterio puede variar de modo que, por ejemplo, la habilidad para expresar ideas visualmente puede tener una mayor ponderación que el interés y la motivación.

A continuación se propone una pauta para evaluar estas habilidades con indicadores que representan distintos niveles de logro.

1. Interés y motivación por la creación y la investigación artística

- a. Demuestra mucho interés y capacidad de involucrarse con las artes visuales, es inquieto intelectualmente y abierto a la experimentación artística.
- b. Demuestra interés en las actividades creativas y un grado suficiente de autonomía.
- c. Se relaciona con las artes visuales, pero sin mucho entusiasmo.
- d. Es difícil de motivar.
- e. Se muestra desmotivado por las actividades artísticas, necesita ser presionado, tiene dificultad para advertir el sentido de la creatividad en el área.

2. Habilidad para observar, registrar e interpretar

- a. Observa con rigor y destreza. Puede ver y registrar detalles relevantes seleccionando aspectos fundamentales. Responde en forma sensible y es capaz de reconocer formas, estructuras, texturas, etc.
- b. Puede registrar atentamente obteniendo buenos resultados. Tiene cierta habilidad para

responder en forma sensible y selectiva.

- c. Puede registrar con cierto rigor, pero le falta mayor aptitud y sensibilidad en la capacidad de observación e interpretación.
- d. Le falta habilidad para registrar lo observado e interpretarlo de un modo sensible y selectivo.
- e. Tiene gran dificultad para registrar lo que observa, para ver y/o coordinar la relación ojo-mano. Mira habitualmente con poca sensibilidad.

3. Habilidad para expresar ideas y sentimientos visualmente

- a. Se expresa fluidamente con imaginación. Es capaz de generar un abundante repertorio de imágenes visuales y de comunicarlas.
- b. Tiene imaginación y trabaja constantemente, es capaz de comunicarse en términos visuales.
- c. Necesita ayuda y estímulo para comunicarse a través de imágenes visuales. Le falta constancia.
- d. Tiene dificultad para expresar sus ideas visualmente. Le falta confianza en sus habilidades.
- e. Tiene gran dificultad para expresarse con imaginación. Parece incapaz de expresarse visualmente.

4. Habilidad para plantear juicios estéticos

- a. Puede plantear, en términos prácticos, escritos o verbales, juicios informados y respuestas sensitivas.
- b. Es capaz de tomar decisiones, emitir juicios y dar opiniones que demuestran cierto conocimiento y sensibilidad hacia la dimensión estética.
- c. Tiene una habilidad promedio para responder estéticamente en forma práctica, escrita u oral.
- d. Le cuesta mucho responder de un modo sensible y plantear juicios estéticos.
- e. Tiene gran dificultad para expresar opiniones, conocimientos o sensibilidad estética a través de la formulación de juicios.

5. Habilidad técnica

- Maneja herramientas y materiales con destreza y confianza. Es capaz de seleccionar y modificar.
- Maneja bien herramientas y materiales. Es capaz de trabajar en forma independiente.
- Habilidad promedio, pero requiere de tiempo para asimilar nuevas técnicas.
- Falta confianza para manejar nuevas técnicas y materiales. Necesita mucha ayuda y orientación.
- Demuestra poca habilidad técnica y tiene gran dificultad para trabajar sin supervisión.

6. Habilidad para trabajar cooperativamente

- Puede trabajar muy bien en grupo, ya sea en un papel menor o como líder. Es facilitador y puede organizar, privilegiando las necesidades del grupo por sobre sus intereses personales.
- Trabaja bien en forma cooperativa, contribuyendo a desarrollar las ideas y a implementar el proyecto de grupo.
- Trabaja razonablemente bien en grupo.
- Se inclina a que los demás hagan la mayor parte del trabajo. Tiende a marginarse de los esquemas cooperativos.
- Generalmente tiende a sacar partido personal de la situación de grupo para privilegiar sus propios intereses. Tiene dificultad para entender las necesidades de los otros, interfiere negativamente en el trabajo y parece incapaz de conformar un equipo.

3. MODALIDADES DE EVALUACIÓN

Existen diversas formas de evaluar los procesos y productos en la enseñanza de las artes visuales, de las cuales se destacan las siguientes:

1. Carpetas o portafolios

La creación artística supone una búsqueda constante de ideas así como la exploración de técni-

cas y materiales, para lo cual se emplean diversos medios o recursos de investigación. Uno de los medios más apropiados es la carpeta o portafolio que, como su nombre lo indica, tiene por objeto reunir información y material visual sobre el desarrollo de un proyecto con las reflexiones escritas que éste amerite.

Un antecedente clave para la evaluación de este medio es el registro de las ideas emergentes que forman parte del proceso creativo. Por lo tanto, las carpetas no sólo debieran contener los mejores trabajos o los que parecen más sorprendentes y virtuosos, sino todos los bosquejos, dibujos, borradores, comentarios, etc. que puedan evidenciar el avance de la investigación, vale decir, sus aciertos, dificultades y logros.

Este material debiera ser objeto de una revisión periódica por parte de los docentes, lo cual no tan sólo facilitará la implementación de este recurso pedagógico, sino también un ritmo de trabajo constante. Para lograr estos propósitos es necesario crear, a nivel escolar, una “cultura de carpeta o portafolio” que supere la “cultura de la lámina de dibujo”, o del trabajo aislado que se evalúa como un producto final sobre el cual no existen mayores antecedentes.

Debido a que las carpetas pueden ser evaluadas de acuerdo a distintos propósitos y dimensiones de la enseñanza artística, a continuación se proponen algunos tópicos que, conjuntamente con los criterios de evaluación ya expuestos, pueden iluminar y potenciar el trabajo de proyectos:

- Conocimiento de sus propias fortalezas y debilidades.
- Capacidad para comentar y reflexionar.
- Habilidad para superarse y construir a partir de la autocrítica y para aprovechar la crítica de los otros.
- Capacidad para encontrar y resolver nuevos problemas.

e. Habilidad para relacionar el proyecto con otros realizados antes o con aquellos que se espera desarrollar en el futuro.

De esta forma, utilizando la metodología de proyectos mediante el sistema de carpetas, los alumnos y alumnas podrán advertir importantes dimensiones de su trabajo y conocer con mayor claridad los criterios de evaluación, los cuales tendrían que tener presente, especialmente, los niveles de logro.

2. Historia del arte y apreciación estética

Esta importante dimensión de la educación artística debe ser evaluada, no sólo para lograr el cumplimiento de sus objetivos fundamentales y contenidos mínimos, sino también para fomentar un mayor aprendizaje del alumnado.

Algunos aspectos que habría que tener en cuenta son los siguientes:

a. Reconocimiento visual y de antecedentes

La presentación de imágenes sobre la historia del arte (láminas, diapositivas, multimedia, museos, software y sus realizaciones en la red de Internet, etc.) implica, en alguna medida, proporcionar antecedentes relativos a las obras tales como: nombre, artista, estilo, período, técnicas, materiales, vocabulario específico, etc. Esta información, aunque no representa el propósito fundamental de la enseñanza de la historia del arte, constituye uno de los tópicos que ha de ser evaluado, para lo cual se sugiere utilizar sistemas que promuevan, a través de formas activas y si es posible entretenidas, el reconocimiento de las obras y de su información más relevante.

b. Elaboración de trabajos de investigación

Este recurso puede ser muy eficiente para estimular el desarrollo de intereses y la profundización en los contenidos de la historia del arte. Sin embargo, es necesario acotar muy bien sus objetivos y procedimientos de modo que pueda cumplir lo mejor posible con su finalidad.

El propósito central de un trabajo de investigación de historia del arte, a nivel escolar, es contribuir a generar un mayor conocimiento del patrimonio artístico para aprender a disfrutarlo y preservarlo. Desde esta perspectiva, tiene muy poco sentido la mera copia o transferencia de datos. Por lo tanto, es muy importante acotar adecuadamente el tema de investigación e insistir con mucha claridad que en su evaluación se tendrán especialmente en cuenta aspectos tales como:

- a. Si se cumplieron los objetivos.
- b. Qué interés y dedicación refleja el trabajo.
- c. En qué medida hay comentarios y reflexiones personales vinculados con el tema.
- d. Cuáles son las fuentes bibliográficas (citas y referencias).
- e. Formulación de preguntas relevantes y conclusiones.

c. Presentación sobre un tema

El aprendizaje sobre historia del arte puede ser compartido con el grupo curso mediante una presentación, en lo posible dinámica y relativamente breve, que dé cuenta de los aspectos más significativos que han sido investigados.

La evaluación de esta modalidad, además de tener presente el informe escrito, debería considerar:

- a. El grado de claridad de los expositores.
- b. La capacidad para centrarse en el tema.
- c. El aporte de ejemplos interesantes y apropiados.
- d. La adecuada respuesta a preguntas.
- e. El grado de interés de la audiencia.

d. Visita a exposiciones

El valor formativo de esta actividad puede ser reforzado a través de su evaluación. En efecto, uno de los riesgos de las visitas a terreno es que se transformen en un mero paseo o momento de esparcimiento.

Con el objeto de prevenir esta situación y de aprovechar al máximo las salidas a terreno –las cuales suelen ser difíciles de llevar a cabo–

se recomienda preparar con antelación la actividad, utilizando procedimientos tales como:

- a. Criterios que faciliten el trabajo de observación.
- b. Cuestionario para responder al final de la actividad.
- c. Preguntas para continuar investigando después de la visita.
- d. Informe grupal sobre los aspectos más relevantes de la exposición.

3. Evaluación conjunta y/o autoevaluación

Esta modalidad no sólo busca que el alumnado participe de la evaluación, como un modo de incentivar la valoración compartida del proceso de enseñanza y aprendizaje. Tiene por objetivo principal permitir un diálogo continuo entre el docente y sus alumnos y alumnas, para conocer los aciertos y dificultades de la investigación y, de esta forma, estimular el progreso del proyecto. El conocimiento gradual del trabajo también permitirá una evaluación más informada, lo cual, a su vez, puede contribuir a una mayor comprensión de los criterios de evaluación.

Algunos temas o preguntas que se pueden indagar en la autoevaluación son los siguientes:

- a. ¿Cuál crees tú que es el propósito de este trabajo, unidad o proyecto?
- b. ¿En qué medida tuviste claridad respecto a lo que tenías que hacer?
- c. ¿Qué aprendiste?
- d. ¿Cómo encuentras el resultado de tu trabajo?
- e. ¿Cuáles son los principales logros?
- f. ¿Cuáles son las principales debilidades?
- g. ¿En qué medida has progresado?
- h. ¿Cómo podrías mejorar tu trabajo?
- i. ¿Qué aspectos modificarías?
- j. En síntesis, ¿cómo fue tu experiencia?
- k. ¿Quieres hacer alguna sugerencia para futuros trabajos?

Para mayores antecedentes sobre autoevaluación ver Anexo 1 (Guía para elaborar proyectos).

Anexo 3: Algunas obras representativas de la figura humana a través de la Historia del Arte

El presente anexo tiene por objetivo facilitar la búsqueda de información para trabajar los contenidos de la primera y segunda unidad, referidos a la figura humana.

Las obras seleccionadas constituyen una sugerencia en torno a grandes hitos de la pin-

tura y escultura que han abordado esta temática. En algunos casos se indican, a modo de ejemplo, obras específicas, las cuales, obviamente, pueden ser complementadas o sustituidas por otras creaciones del mismo artista, tendencia o período.

ARTE PRECOLOMBINO		
Época Arte	Pintura	Escultura
Cultura Olmeca 1500-300 a.C.	Arte de Teotihuacán: murales.	<ul style="list-style-type: none"> • Esculturas. • Relieves de Teotihuacán. • Quetzalcoatl. Bajorrelieve. • Máscaras.
Cultura Tolteca 1200 a. C.		<ul style="list-style-type: none"> • Atlante. • Chacmool. • Cabeza Colosal. • Monolitos.
Cultura Zapoteca 500. a.C. a 500 d.C.		<ul style="list-style-type: none"> • Urnas funerarias. • El escriba de Cuilapan.
Cultura Maya 600-900 d C.	Frescos mayas de Bonampak.	<ul style="list-style-type: none"> • Esculturas de madera con incrustaciones. • Bajorrelieves de piedra. • Estatuillas de cerámica. • Chacmool de Chichén Itzá. • Caballero Águila. • Estatuillas de jade de Uaxactún.
Cultura Azteca 1421-1520 d.C	Escritura pictográfica azteca. Códice Borbónico.	<ul style="list-style-type: none"> • Diosa del Alumbramiento. • Máscaras aztecas.
Cultura Moche o Mochica V-VI d.C.	Arte Plumario.	<ul style="list-style-type: none"> • Huacos - retratos. • Jarros - retrato. • Vasos funerarios.

Época Arte	Pintura	Escultura
Cultura Tiahuanaco s.IX d.C.		<ul style="list-style-type: none"> • Vasos-retrato : “Keru” o vaso ceremonial. • Vasijas de cerámica antropomórficas Tiahuanaco. • Estatua gigante: “El Fraile”. • Puerta del Sol. • Estela o monolítico antropomorfo. • Cerámicas antropomórficas de Nazca.
Cultura Paracas V- II a. C	Tejidos con figuras humanas.	
Cultura Polinésica 400-1680 d.C.		<ul style="list-style-type: none"> • Moais: Isla de Pascua. • Kawa-kawa (tolomiro).
Cultura Mapuche	Tejidos con figuras humanas Joyería.	<ul style="list-style-type: none"> • Cerámicas antropomorfas. • Escultura en madera (Chemamüll).

ARTE CHILENO DE LOS SIGLOS XIX Y XX

Epoca Arte	Pintura	Escultura
s. XIX Precursores	J. Gil de Castro Mauricio Rugendas Raimundo de Monvoisin Manuel Antonio Caro	Augusto Françoise
Académicos y Neoclásicos. Fines s. XIX	Alejandro Cicarelli Cosme de San Martín Ramón Subercaseaux Alberto Orrego Luco José Tomás Errázuriz	Nicanor Plaza José Miguel Blanco
Románticos y Grandes Maestros	Pedro Lira Alfredo Valenzuela Puelma Alberto Valenzuela Llanos Juan Fco. González Benito Rebolledo	Virginio Arias Rebeca Matte Ernesto Concha Simón González
s. XX Generación del ‘13	Enrique Lobos Exequiel Plaza Ana Cortés	

Época Arte	Pintura	Escultura
Generación del '28	Inés Puyó	
Generación del '30	Camilo Mori Enriqueta Petit Roberto S. Matta E. Mario Carreño	Lorenzo Domínguez Tótila Albert José Perotti Samuel Román
Generación del '40	Israel Roa Ximena Cristi Reinaldo Villaseñor Nemesio Antúnez	Lily Garafulic Marta Colvin
Generación del '50	Rodolfo Opazo Carmen Aldunate Roser Bru Gracia Barrios José Balmes Ricardo Irrarrázaval Guillermo Núñez Claudio Bravo	Sergio Mallol Juan Egenau Raúl Valdivieso Luis Mandiola
Generación del '60	Benjamín Lira Gonzalo Cienfuegos Patricia Israel Mario Toral	Francisco Gacitúa Aura Castro Mario Irrarrázaval Hernán Puelma
Generación del '70	Samy Benmayor Eva Lefever Enrique Matthey	Oswaldo Peña Francisca Cerda J. Vicente Gajardo
Generación del '80	Concepción Balmes Carlos Maturana (Bororo)	Ángela Riesco Carlos Fernández Marcela Correa
Generación del '90	Mario Gómez	Marcela Romagnoli

ARTE LATINOAMERICANO Y DEL CARIBE		
Época Arte	Pintura	Escultura
Arte Colonial Americano	Colección de Zapaca Inga. (Museo de San Francisco. Stgo.)	
S. XX		
Argentina	Guillermo Kuitca Luis Felipe Noé Carlos Alfonso	Abraham Dubcovsky
Bolivia	Imana Gil	José Carrasco
Brasil	Cándido Portinari	G. Teles de Oliveira (GTO)
Costa Rica	Carlos Barboza	Carlomagno Venegas
Cuba	Ramón Carulla Wilfredo Lam	Luis Cabrera
Colombia	Fernando Botero	Fernando Botero Nestor Raúl Blanco
Ecuador	Oswaldo Guayasamín	
El Salvador	Carlos Cañas	Mauricio Jiménez Larios
Guatemala	Ramón Ávila	Guayo (Eduardo de León)
México	Clemente Orozco Diego Rivera David Alfaro Siqueiros Frida Kahlo Rufino Tamayo	Claudio Favier
Paraguay	Carlos Colombino	Ricardo Migliorisi
Perú	T. Tsuchiya	Joaquín Roca-Rey
Puerto Rico	Myrna Báez	John Balossi
República Dominicana	Dionisio Blanco	Soucy De Pellerano
Uruguay	Julio Apuy Jorge Damiani	Joaquín Torres-García
Venezuela	Armando Pérez Armando Reverón	

ARTE UNIVERSAL		
Época Arte	Pintura	Escultura
Paleolítico ca. 30.000 a.C		Venus de Willendorf. Venus de Lespugue. Venus de Lausell.
Neolítico ca. 3.000 a.C.	Tassili (Sahara). Arqueros. Pintura rupestre. Levante Español.	Esculturas.
Cicládico		Esculturas y estatuillas.
Egipcio 2.500-2.350	Pinturas de las tumbas.	Cabeza de Nefertiti. El escriba sentado. Pareja de pie.
Griego ss. V - I a. C.	Cerámicas y jarrones pintados. Ej.: Pintor Midias: El rapto de las hijas de Leucipo. Polignoto de Thasos: Historias de la guerra de Troya. Zeusi: Pinturas, reproducidas sobre ánforas.	Mirón: El Discóbolo. Fidias: Frisos del Partenón. Policleto: El Doríforo. Praxíteles: Apolo Sauróctono, Afrodita del Nido. La Victoria de Samotracia. La Venus de Milo. Laocoonte y sus hijos.
Romano ss. I a.C. III d.C.	Pinturas y mosaicos de Boscoreale y de Pompeya.	
Paleocristiano ss. I-VI d.C.	Pinturas catacumbales (San Calixto, Sta. Domitila, etc.). Mosaicos de Rávena.	El Buen Pastor (esculturas). Sarcófagos cristianos: Ej. Pedro pecador (Arca de San Rinaldo, Rávena).
Románico ss. XI - XIII	Frescos de Sant'Angelo In Formis. Mosaicos de estilo bizantino en Santa María In Trastevere. Imágenes de Cristo.	Giunta Pisano. Portal de la catedral de Santiago de Compostela.
Gótico y Gótico tardío	Cimabue Duccio de Buoninsegna Giotto	Portal (esculturas y bajorrelieves) Catedrales de Chartres, Reims, Notre-Dame (Paris).
Primer Renacimiento s. XV	Fra Angélico Massaccio	Donatello Brunelleschi Ghiberti

Época Arte	Pintura	Escultura
Renacimiento ss. XV-XVI	Sandro Botticelli Piero de la Francesca Leonardo da Vinci Rafael Sanzio Alberto Durero El Greco	Andrea del Verrocchio Miguel Ángel Buonarroti Benvenuto Cellini
Renacimiento ss. XV-XVI	Tiziano	
Flamenco ss. XVI-XVII	Peter Brueghel, el Viejo Lucas Cranach Franz Hals Anton van Dyck	Gian-Lorenzo Bernini
Barroco s. XVII	Miguel Ángel de Merisi "El Caravaggio" Pedro Pablo Rubens Diego de Velázquez Rembrandt van Rijn Jan Vermeer	
s. XVIII	Francisco de Goya	Filippo Della Valle
Neoclásico ss. XVIII y XIX	Jacques Louis David Jean A. Dominique Ingres	Antonio Canova
Romántico	Théodore Géricault Eugène Delacroix	
Realista	Gustave Courbet Jean Francois Millet Honoré Daumier	
Impresionista	Edouard Manet Edgar Degas Auguste Renoir	Auguste Rodin Edgar Degas
Post-Impresionista ss. IX-XX	Paul Cézanne Paul Gauguin Vincent Van Gogh	Paul Gauguin
Fauvista	Henri Matisse	Henri Matisse
Expresionista	George Rouault Oskar Kokoschka Egon Schiele James Ensor Edward Munch	Ernst Barlach Hermaine Kichier Wilhelm Lehmbrük

Época Arte	Pintura	Escultura
S. XX		
Cubista	Pablo Picasso George Braque	Ossip Zadkine
Abstracto		Constantino Brancusi Bárbara Hepworth
Futurista	Gino Severini	Umberto Boccioni
Escuela de París	Amadeo Modigliani Chaim Soutine Marc Chagall	
Surrealista	Salvador Dalí René Magritte Joan Miró	Alberto Giacometti Henry Moore
Pop Art	Andy Warhol Roy Lichtenstein	George Segal
Hiperrealista	C. Close	
Body Art	Yves Klein	
Contemporáneo	Francis Bacon Lucien Freud Antonio López Georg Baselitz	Robert Longo Antonio López Georg Baselitz

ARTE DE ORIENTE		
Época Arte	Pintura	Escultura
India Arte Hoysala s. XII a. C.		Esculturas del templo de Cennakasava. Belur.
s. IX a. C.		Relieves (Bihar).
Arte Gandhara s. II-III a.C.		Esculturas de piedra.
s. V d. C. Período Gupta	Frescos de las Cuevas de Ayanta. El Bodhisattva. Avalokitésvara. Mural. (Detalle pared oriental) Caverna N° I Ajanta. Maharastra.	
China s. X a.C. nastía T'ang 675 d.C.		Lokapala o guerrero. (Piedra). Di-Templo cueva de Fun Sien Sun. Estatuas de Bodhisattva(Marfil). Avalo Kitashavara. China.
Dinastía Cheu		Arqueros arrodillados. Sha-si.
Dinastía Sung 960-1279		Kuanying. Tumba de S'in She Huang-ti o Qin Shi Hang.
Arte Wei s. XVIII	Retrato de Cai Shiyng.	
Japón		Amida Myorai (Uno de los 5 "Budas del centro de la 'Mandara'"). Templo To-ji.
s. XIII	Fujiwara No Takanobu: Retrato de Minamoto Yoritomo.	El Gran Buda de Kamakura.
s. XVIII	Katsukawa Shunsho: Ofrendas en ocasión de la boda de una joven. Kitagawa Utamaro: Mujer ante el espejo. Los amantes Kehase o La salida.	

Anexo 4: La experiencia humana en la poesía y la música chilena

Este anexo tiene el propósito de complementar el trabajo en Artes Visuales a partir de la creación que se genera en otros ámbitos artísticos. La poesía y la música son un poderoso aliado de las Artes Visuales y, como tales, pueden contribuir a enriquecer y canalizar las respuestas creativas del alumnado, frente a la experiencia humana vinculada a las celebraciones y ritos, la maternidad y la familia, el trabajo, la guerra y la muerte, acontecimientos históricos, dimensiones sociales, la vida cotidiana y las costumbres.

Más específicamente, el material recopilado constituye una fuente de apoyo cuya finalidad es motivar e incrementar la sensibilidad y las respuestas del alumnado frente al tema de la corporeidad.

La selección de obras, poetas y músicos queda a criterio del profesorado, considerando la variable regional, la realidad específica de los establecimientos y los intereses del alumnado.

POESÍA CHILENA

Carlos Pezoa Véliz

Tarde en el hospital

Max Jara

Ojitos de pena

Gabriela Mistral
(Premio Nobel 1945)

Los sonetos de la muerte

Del nicho helado

Balada

Amo Amor

Nocturno

Éxtasis

Canción de la muerte

Íntima

Dos ángeles

El Ruego

La Extranjera

País de la ausencia

Todas íbamos a ser reinas

Cosas

Salto del Laja

Meciendo

Piececitos

Dame la mano

Vicente Huidobro	El poeta alaba a los ojos de la mujer amada <i>El madrigal de los besos</i> <i>Madrigalizándote</i> <i>Mi alma te bendice prosa</i> <i>Cuando yo me haya muerto</i> <i>Ella</i> <i>Balada del que no vuelve</i>
Pablo de Rokha	Acero de Invierno <i>Canto del macho anciano</i>
Ángel Cruchaga Santa María	En el éxtasis <i>El amor junto al mar</i>
Juan Guzmán Gruchaga	<i>Canción</i> <i>Presencia</i>
Juvencio Valle	<i>Bosque</i>
Pablo Neruda (Premio Nobel 1971)	Veinte Poemas de Amor y una Canción Desesperada: <i>En su llama mortal... (poema 2)</i> <i>Hemos perdido aún ... (poema 10)</i> <i>Me gustas cuando callas... (poema 15)</i> <i>Puedo escribir los versos... (poema 20)</i> Residencia en la Tierra: <i>Ritual de mis piernas III</i> <i>Walking around</i> <i>Oda a Federico García Lorca</i> Odas Elementales: <i>Oda al niño de la liebre</i> Canto General I: <i>VI Los Hombres</i> <i>Alturas de Macchu Pichu</i> <i>Del aire al aire</i> <i>II, III, IV, V, VI, VII, VIII, IX,</i> <i>X, XI, XII</i> <i>Los Conquistadores</i> <i>Los Libertadores</i> <i>V Toqui Caupolicán</i> <i>VIII, IX, X, XI, XII</i> <i>XVIII Tupac Amaru</i> <i>XX Bernardo O'Higgins</i> <i>XXIII Miranda muere en la niebla</i> <i>XXIV José Miguel Carrera</i> <i>XXV Manuel Rodríguez</i> <i>XXVI Artigas</i>

Canto General II:

Yo soy
IX El Baile ...Pero entraron...
VI América invoco tu nombre en vano
XIX América
VII Canto General de Chile
Himno y regreso
X El Fugitivo
XV Yo soy
XIII En los muros de México

Julio Barrenechea	<i>Canto de vida y muerte</i>
Óscar Castro	<i>Romance de barco y junco</i>
Nicanor Parra	<i>Hay un día feliz</i>
Gonzalo Rojas	<i>El recién nacido</i>
Efraín Barquero	<i>La compañera</i>
Miguel Moreno Monroy	<i>La lavandera</i>
Jorge Teillier	<i>Un desconocido</i>

MÚSICA CHILENA*Música Popular:*

Ulloa A Azócar	<i>A las cuatro de la mañana</i>
Luis Aguirre Pinto	<i>Camino de luna</i>
Guillermo Gamboa	<i>Palomo, palomito</i>
Felipe Páez	<i>Quejas del alma</i>
Los Cuatro Huasos	<i>De noche te vengo a ver</i>
Bernales Barros Ortiz	<i>Bajo el sauzal</i>
Sergio Sauvalle	<i>Guitarra mía</i>
Clara Solovera	<i>Hojita de trébol</i> <i>Mata de arrayán florido</i> <i>Manta de colores</i> <i>Te juiste...pa' ronde</i>
Honorio Concha	<i>Roto con suerte</i>

Víctor Jara	<i>Te recuerdo Amanda</i> <i>Ojitos verdes</i> <i>El Aparecido</i>
Tito Fernández	<i>Cueca a la vieja</i>
Violeta Parra - Patricio Manns	<i>Exiliada del sur</i>
José Seves - Eugenio Llona	<i>Cándidos</i>
Manuel Garrido - Moya (Inti-Illimani)	<i>En Libertad</i>
R. Márquez (Illapu)	<i>Bailando en Isluga</i> <i>Arauco de pie</i> <i>Lejos del amor</i>
Los Jaivas	<i>Mira niñita</i>
Antonio Alba	<i>Río río</i> <i>El tortillero</i> <i>El suspiro</i>
E. J. Hermosilla	<i>Brisas del Malleco</i>
Manuel Antonio Orrego	<i>Arpista Chilena</i>
Delfina Pérez	<i>La noche</i>
Diego Barros Ortiz	<i>Canta y no llores</i> <i>Matecito de plata</i> <i>Bajando pa' Puerto Aysén</i> <i>Asómate a la ventana</i>
Luis Armando Carrera	<i>Antofagasta</i>
Nicanor Molinare Rencoret	<i>Chiu chiu</i> <i>Mantelito blanco</i> <i>Galopa galopa</i> <i>Cantarito de greda' e Peñaflores</i>
Osmán Pérez Freire	<i>Ay, ay, ay</i> <i>Maldito tango</i>
Vicente Bianchi Alarcón	<i>Tonadas de Manuel Rodríguez</i>
Francisco Flores del Campo	<i>La Pérgola de las Flores</i> <i>Mi caballo blanco</i> <i>Qué bonita va</i>

Violeta Parra	<i>Gracias a la vida</i> <i>Volver a los diecisiete</i>
Julio Zegers de Landa Margot Loyola (Recopilaciones)	<i>Canción a Magdalena</i> de Isla de Pascua: <i>Riu (canción fúnebre)</i> <i>Sau - sau</i> <i>Hotu - Matua</i> Mapuches: <i>Nayem (Juan Huarapil)</i> <i>Machi iill (canción de la machi)</i> <i>Solo de trompe</i>
MÚSICA DE CONCIERTO	
Pedro Humberto Allende	<i>Escenas Campesinas Chilenas</i> <i>Poema Sinfónico: La voz de las calles</i>
Carlos Isamitt	<i>Ballet: El pozo de oro</i>
Alfonso Leng	<i>Poema Sinfónico: La muerte de Alsino</i>
Acario Cotapos	<i>Ballet: La rebelión del hombre</i> <i>Relato Musical: Balmaceda</i>
Domingo Santa Cruz	<i>Preludios Dramáticos para Orquesta</i>
Alfonso Letelier	<i>Tres Sonetos de la muerte para soprano y orquesta.</i> Textos de Gabriela Mistral <i>Estancias Amorosas</i>
Juan Orrego Salas	<i>Obertura Festiva Opus 21</i>
Jorge Urrutia	<i>Pastoral de Alhué</i>
Gustavo Becerra	<i>Cantata del Amor Americano</i>
Roberto Falabella	<i>La Lámpara en la Tierra.</i> Texto de Pablo Neruda.
Carlos Botto	<i>Cantos al amor y a la muerte sobre textos de la Flauta de Jade</i> <i>Dos momentos místicos.</i> Texto: Fray Luis de León. Cuatro cantares quechuas
Fernando García	<i>América Insurrecta.</i> Texto: Pablo Neruda <i>Tres canciones para una bandera.</i> Texto: Andrés Sabella

Anexo 5: Expresión dramática

1. INTRODUCCIÓN

El propósito de este anexo es ofrecer al profesorado una guía para orientar el trabajo de expresión dramática. Con este objetivo se abordan algunos conceptos básicos y se sugieren diversas actividades, las cuales permitirán complementar y enriquecer el programa de Artes Visuales, en relación con aquellos contenidos más directamente vinculados con la corporeidad.

La expresión dramática busca estimular el interés de la persona por explorar sus capacidades, vivencias y potencialidades expresivas para fomentar un trabajo artístico-teatral que constituya un aporte, tanto para su realización individual, como para su comunidad.

a. Diferencias entre expresión dramática y teatro

Expresión dramática

- a) Expresión
- b) Espacio amplio
- c) Proyecto oral
- d) Roles autodesignados
- e) Acciones y diálogos improvisados
- f) Actores y público intercambiable
- g) Maestro/actor
- h) Puede no concretarse
- i) Proyecto/proceso
- j) Valoración proceso

Teatro

- a) Representación teatral
- b) Escenario
- c) Obra dramática
- d) Roles impuestos
- e) Acciones y textos aprendidos
- f) Actores y público diferenciados

- g) Profesor/director
- h) Debe concretarse
- i) Presentación/resultado
- j) Evaluación/espectáculo

b. Estructura de una sesión de expresión dramática

- *Preliminares*: Ejercicios introductorios, de carácter físico y lúdico, que buscan poner al alumno o alumna en contacto con su cuerpo, con el fin de crear un clima de confianza y aceptación en el grupo.
- *Sensibilización*: Juegos y ejercicios que apuntan al desarrollo de los sentidos para provocar un estado de alerta sensible.
- *Creatividad corporal*: Juegos y ejercicios para ejercitar las posibilidades y destrezas expresivas del cuerpo e incorporar la noción de interacción en el espacio con otros.
- *Creatividad vocal*: Juegos y ejercicios para ejercitar las posibilidades y destrezas expresivas de la voz.
- *Expresión*: Juegos y ejercicios que, tomando en cuenta la etapa de desarrollo del juego en que se encuentra el alumno o alumna, persiguen ejercitar su capacidad de expresión dramática.

c. Etapas de la expresión dramática (9 a 18 años)

- *Primera sub-etapa* (de 9 a 12 años): se caracteriza por el juego dramático que apunta, en forma cada vez más evidente, a la toma de conciencia de los mecanismos y conceptos fundamentales del teatro, tales como tema o argumento, personaje, situación, diálogo, conflicto y desenlace. Se debe respetar la

pandilla estructurada generalmente en torno a un líder fuerte. Los conceptos de unidad y amistad caracterizan esta sub-etapa anclada en la pubertad y en el trabajo diferenciado por sexos. Es fundamental estimular la sensibilidad y el respeto grupal.

- *Segunda sub-etapa* (de 12 a 15 años): se caracteriza por la Improvisación, definida como una técnica de actuación en la que el actor representa algo imprevisto, no preparado de antemano e inventado al calor de una acción. Mediante esta forma de juego el pre-adolescente experimenta modelos de identificación personal que le permiten construir y afianzar su personalidad; al mismo tiempo, se potencia la capacidad creativa, profundamente afectada por los cambios psicológicos y corporales propios de la edad. Busca la integración con el sexo opuesto a través de creaciones colectivas y necesita afianzar su concepto de teatralidad utilizando escenario, vestuario y maquillaje para denotar la diferencia entre realidad y fantasía. Existe una gran atracción por lo coreográfico, por la escritura y particularmente por las formas del teatro realista.
- *Tercera sub-etapa* (de 15 a 18 años): se caracteriza por la Dramatización, definida como la interpretación escénica de un texto, utilizando escenario y actores para instalar la situación. El sketch o dramatización sirve de soporte para que el adolescente experimente nuevos modelos de identificación personal y exponga su falta permanente de «algo» que no logra identificar. Generalmente busca representar su inconformismo con el sistema que lo rodea, a través de conceptos abstractos tales como la incomunicación, el desamor, el consumismo, la violencia, la libertad, la droga, el aborto, etc., razón por la cual se siente profundamente interpretado con las formas del teatro del absurdo. La dramati-

zación es un “marco legal” para conocer, expresar y educar las emociones y los afectos contenidos en su personalidad en desarrollo. Es una sub-etapa donde se pueden potenciar grandes ideales y proyectos cuya característica común es que se refieren a los intereses vocacionales.

2. SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

Para abordar la Unidad N°1:

Contenido: *La figura humana en la pintura y la escultura*

Reproducciones humanas:

Seleccionar diversas esculturas y pinturas para proponerle a los alumno y alumnas, que se han dividido en grupos de cinco integrantes. Cada grupo selecciona una escultura o pintura para reproducirla corporalmente. Se reúnen por cinco minutos y luego la representan por turno. Los observadores deberán descubrir de qué escultura o pintura se trata.

Esculturas:

Pedir al grupo que se divida en parejas (A y B) para trabajar en forma simultánea, colocándose frente a frente. A moldea el cuerpo de B. A debe lograr tres actitudes básicas que expresen tres estados de ánimo, oficios y/o sentimientos diferentes. Es importante que cada escultura se realice en un nivel diferente (alto, medio, bajo). Al terminar cada escultura, A debe pedirle a B que imprima en su cuerpo la figura apelando a su memoria corporal. Luego A es moldeado por B, quien seguirá las mismas reglas anteriormente dadas.

Esculturas grupales:

Pedir a cada grupo de seis integrantes que realice tres esculturas grupales. Lo importante es que cada una de ellas comunique una idea particular. Cada integrante creará una actitud

corporal diferente que unirá a la de sus compañeros o compañeras al verse en la necesidad de comunicar una idea común. El contenido de las esculturas puede ser concreto (realista) o abstracto.

Contenido: ***Actividades femeninas y masculinas***

El rincón de:

Distribuir a los estudiantes en semicírculo y colocarse al frente. Explicar que jugarán con los cuatro rincones de la sala. En grupos de máximo 4 integrantes, los participantes tendrán que corporizar el estímulo que corresponda al rincón de, por ejemplo:

- los cocineros
- los bailarines
- las costureras
- los profesores
- los cantantes
- los estudiosos
- los doctores
- los pianistas
- las peluqueras
- los conductores

La mímica:

Dividir al curso en grupos de cinco integrantes. Cada grupo selecciona un video-clip y/o una película de cine o televisión para representarla en mímica. Se reúnen por cinco minutos y luego la presentan por turno. Los observadores deberán descubrir de qué película o video se trata.

Contenido: ***Representación de los sentidos***

Traducción de sabores:

Pedir al grupo que se disperse en la sala, ocupando todo el espacio. Ayudado por el pandero, pedir a los participantes que traduzcan corporalmente, por ejemplo:

- el sinsabor

- lo dulce
- lo salado
- lo picante
- lo ácido
- lo amargo
- lo agrídulce

Musicalizando emociones y colores:

Pedir al grupo que se disperse por la sala y se tienda boca arriba. Luego, proponer que musicalicen, a nivel individual y grupal, diferentes estímulos, por ejemplo:

- el amor
- el negro
- la ira
- el azul
- la alegría
- el verde
- el miedo
- el rojo
- la tristeza
- el odio
- el amarillo
- la pasión
- el blanco

Aromas y sabores:

Disponer al grupo sentado en círculo. Poner música clásica a un volumen moderado y entregar, a cada integrante, un pañuelo o un pedazo de tela de 50 por 50 cm. Se vendan los ojos. Con anterioridad, preparar vasos plásticos con máximo diez contenidos diferentes. Es importante que los participantes no sepan qué contienen los vasos y que tengan sus manos limpias. Recorrer el círculo con los diferentes vasos, y pedir a cada integrante que lleve su dedo índice a la boca, luego lo introduzca en el vaso, recoja el contenido y lo saboree, dejando que su expresividad reaccione libremente. Los participantes olerán y gustarán los sabores poniendo especial interés en las sensaciones de su cuerpo al probarlos. Pueden emitir sonidos, y/o

hacer comentarios gestuales, siempre y cuando NO nombren lo que están probando. Una vez que todos han degustado todos los contenidos, pedirles que se quiten el pañuelo de los ojos y comenten la experiencia. Los vasos pueden contener, por ejemplo:

- azúcar
- chocolate dulce en polvo
- pimienta molida
- gelatina en polvo
- café
- sal
- leche en polvo
- chocolate amargo en polvo
- jugo en polvo

Para abordar la Unidad N° 2:

Contenido: **Retrato**

Caras raras:

Pedir a los alumnos y alumnas que se distribuyan en parejas para trabajar en forma simultánea. A se pondrá al frente de B y ambos realizarán, con el rostro, las caras más raras posibles, utilizando las mejillas, labios, boca, lengua, mandíbulas, ojos, frente, nariz. Luego A realizará una máscara que B intentará reproducir. Luego B realizará y A reproducirá. Conviene que las caras raras se congelen por algunos minutos para que el compañero o compañera pueda observar y luego reproducir.

Las muecas:

Sentarse con el grupo en círculo. Pedirles que:

- realicen movimientos laterales con su mandíbula inferior, durante 30 segundos;
- sonrían sin abrir la boca y vuelvan a la posición normal, reiterando el movimiento durante 30 segundos;
- dispongan sus labios como para besar a alguien y vuelvan a la posición normal, reiterando el movimiento durante un minuto;

- hagan muecas que utilicen el máximo de movimientos faciales.

Contenido: **Autorretrato**

Los siameses:

Pedir al grupo que formen parejas. Todas las parejas trabajarán en forma simultánea. Al sonar del pandero se desplazarán por la sala unidas por:

- la espalda
- la cabeza
- los glúteos
- el hombro derecho
- la muñeca izquierda
- la mejilla derecha
- la mano izquierda
- el pie izquierdo
- el muslo derecho

Espejos y sombras:

Pedir al grupo que se divida en parejas (A y B) para trabajar en forma simultánea, colocándose frente a frente. A realizará, en cámara lenta, movimientos que B imitará como si fuera un espejo. Después de 2 a 4 minutos B será líder y A reproducirá los movimientos. Es importante que se conserve la frontalidad. Luego B se pondrá detrás de A y reproducirá, en velocidad normal, los movimientos de A. Luego de 2 a 4 minutos, A sigue a B. Es importante que se respete la disposición inicial.

Contenido: **Máscara**

Cara de:

Sentarse con el grupo en círculo y pedirles las siguientes acciones:

- con la punta de los dedos índices hacer pequeños círculos en la cara, comenzando por el cuello y subiendo hasta la frente;

- reconocer por el tacto las partes duras, blandas, suaves, ásperas, peludas, etc. de la propia cara;
- mover la lengua en todas las direcciones;
- extender y contraer la cara al máximo;
- soltar los músculos de la boca resoplando como si fueran caballos;
- mover el lado izquierdo del labio superior;
- mover el lado izquierdo del labio inferior;
- mover el lado derecho del labio superior;
- mover el lado derecho del labio inferior;
- mover ambos labios en diferentes direcciones;
- estirar ambos labios hacia adelante;
- arquear ambos labios hacia arriba;
- arquear ambos labios hacia abajo;
- arquear la ceja derecha;
- arquear la ceja izquierda;
- arquear ambas cejas;
- fruncir las cejas;
- arrugar la frente;
- abrir los ojos;
- cerrar los ojos;
- fruncir los ojos;
- mover el ojo izquierdo
- mover el ojo derecho;
- poner cara de calma;
- poner cara de asombro;
- poner cara de risa;
- poner cara de pena;
- poner cara de enojo;
- poner cara de terror;
- poner cara de sueño;
- poner cara de indiferencia;
- poner cara de maldad;
- poner cara de asco;
- poner cara de enfermo;
- poner cara de reflexión;

Para abordar la Unidad N° 3:

Contenido: *El reconocimiento del cuerpo*

El chicle:

Disponer a los estudiantes en círculo. Ayudado

- por un pandero, para motivar la expresión, invitar al grupo a accionar con él, mientras dice:
- de nuestro bolsillo sacamos un chicle;
 - le quitamos el papel y lo llevamos a la boca;
 - lo mascamos, está duro al principio, luego lo ablandamos;
 - toda nuestra boca come chicle, es enorme;
 - hacemos globos imaginarios y los hacemos reventar;
 - toda nuestra cara come chicle;
 - ahora nuestros hombros comen chicle;
 - agregar todo el cuerpo por segmentos;
 - brazos, manos, dedos, tronco, caderas, piernas, pies;
 - todo el cuerpo come chicle;
 - ahora somos chicles alegres, rabiosos, miedosos, tímidos, etc.;
 - finalmente el chicle disminuye de la misma forma en que creció.

Los imanes:

Pedir al grupo que forme parejas (A y B), colocándose frente a frente. A pondrá la palma de su mano derecha en la frente de B (es necesario que no se toquen) y realizará movimientos que B seguirá, cuidando de no alejar su frente de la mano de A. Luego de 3 a 5 minutos de trabajo, B será líder de A. Todas las parejas trabajarán en forma simultánea.

El tren loco:

Pedir a los participantes que formen grupos de 10 integrantes. Se colocan en fila. Cada tren tendrá una cabeza de fila que puede ir variando a la orden del docente. El tren iniciará su travesía al toque de silbato y algunos de sus desplazamientos pueden ser, por ejemplo:

- en puntas de pies;
- apoyados en los talones;
- apoyados en la cara externa del pie;
- con un pie;
- apoyados en la cara interna del pie;
- saltando;

- en cuatro patas;
- en cuclillas;
- jorobado;
- en zig zag;
- de lado;
- hacia atrás;
- en espiral;
- cantando;
- reproduciendo sonidos;
- creando sonidos;
- triste;
- alegre;
- rápido;
- lento;
- en el agua;
- sobre arena;
- sobre barro;
- con lluvia;
- pasando un túnel;
- subiendo cuestas.

Muévete del lugar:

Dividir a los participantes en tres grupos y designarlos A, B y C. Luego pedirles que se dispersen en el espacio, se detengan y ubiquen un punto cualquiera de la sala, distante al menos dos metros del lugar donde cada uno está detenido. Apoyado por el pandero y/o un silbato, pedir a cada integrante que se desplace en línea recta al lugar elegido, sin detenerse ni chocar con los demás. Pedir desplazamientos en forma diferida, alternando instrucciones, arbitrariamente, para el grupo A, B y C. Puede demandar moverse del lugar al punto prefijado de diferentes maneras, por ejemplo:

- de espaldas;
- con pasos diminutos;
- con pasos gigantes;
- realizando círculos;
- de rodillas;
- de espaldas;
- a saltos;
- girando;

- conducido por la cabeza;
- conducido por el tórax;
- conducido por la pelvis;
- con miedo;
- con tristeza;
- con vergüenza;
- con frío;
- con calor;

Algo mío quiere bailar:

Pedir al grupo que se disperse por la sala ocupando todo el espacio. Ayudado por un estímulo musical, puede ser el pandero o un cassette con música adecuada, pedirles que hagan las acciones correspondientes mientras dice:

- escuchamos la música;
- no queremos bailar;
- los pies se rebelan y tratan de bailar;
- el resto del cuerpo lucha por mantenerse inmóvil;
- los pies tratan de convencerlo;
- conseguimos detener el movimiento de los pies;
- no queremos bailar;
- la cabeza se rebela y trata de bailar;
- el resto del cuerpo lucha por mantenerse inmóvil;
- la cabeza trata de convencerlo;
- conseguimos detener el movimiento de la cabeza;
- no queremos bailar;
- los glúteos se rebelan y tratan de bailar;
- el resto del cuerpo lucha por mantenerse inmóvil;
- los glúteos tratan de convencerlo;
- conseguimos detener el movimiento de los glúteos;
- no queremos bailar;
- las rodillas se rebelan y tratan de bailar;
- el resto del cuerpo lucha por mantenerse inmóvil;
- las rodillas tratan de convencerlo;
- conseguimos detener el movimiento de las rodillas;

Se puede reiterar el ejercicio con todos los segmentos corporales.

El cuerpo de las personas:

Pedir al grupo que se disperse por la sala ocupando todo el espacio. Explicar a los participantes que existen tres motores corporales básicos de traslación: la cabeza, el tórax y la pelvis. Luego, pedir que, al sonar del pandero y según lo indique la instrucción, el grupo camine guiado por su motor de:

- cabeza
- tórax
- pelvis

Luego, solicitarles que seleccionen un motor de movimiento y que busquen un personaje que pudiera caminar así. Renovar la instrucción después de máximo un minuto.

Preparación física:

Pedir a los participantes que formen un círculo, dejando una distancia prudente a su alrededor. Luego, estimular el movimiento de los segmentos corporales, basándose en imágenes, y pedirles que muevan:

la cabeza como:

- paño que limpia;
- limpiaparabrisas;
- revolviendo una olla;

los hombros como:

- caminando juntos;
- caminando separados;
- riéndose uno del otro;
- riéndose juntos;

los brazos como:

- alas de un pájaro;
- agua de lluvia;
- sacudiéndose;

el tórax como:

- robot;
- bailando;
- si fuera baleado;

la cintura como:

- bailando ula-ula;
- haciendo ejercicios para adelgazar;
- si un hielo la tocara;

las caderas como:

- pintando una pared;
- bailando salsa;

las piernas como:

- despertándose;
- mirándose la una a la otra;
- pisando brasas;

los pies como:

- recibiendo alimento;
- si tuvieran asco;
- si bailaran ballet clásico;

el cuerpo como:

- muñeca de madera;
- muñeca de trapo;
- campanilla sonando;

Contenido: ***El cuerpo como referente del diseño***

Firmar con:

Pedir al grupo que se disperse libremente por la sala de manera que puedan moverse sin toparse entre sí. Ayudado por un pandero, para marcar los cambios de estímulo, proponer que el grupo trace su firma en el aire con, por ejemplo:

- rapidez;
- lentitud;
- suavidad;
- fuerza;
- el pie;
- la cabeza;
- el ombligo;
- el hombro;
- el sexo;
- trazos pequeños;
- trazos amplios;
- trazos diminutos;
- spray;

Museo de cera:

Ayudado por un pandero, para hacer más asertiva la instrucción, organizar un museo para exhibir el material anterior. Primero pedir a todos los A que se distribuyan en el espacio como si fueran esculturas de un museo. A la señal del pandero ejecutan, una a una, sus tres imágenes. Dejar un tiempo entre cada imagen para que todos los B vean y comuniquen lo que perciben de las actitudes básicas que crearon en el cuerpo de sus compañeros y compañeras. Luego todos los B repetirán la operación con las esculturas que los A crearon en sus cuerpos.

Contenido: ***El diseño en la expresión dramática.***

Figuras acrobáticas:

Pedir al grupo que se distribuya en parejas para trabajar en forma simultánea. Cada pareja tendrá que componer, alternadamente, dos figuras en las que un integrante sostenga, de alguna manera, al otro. Una vez realizada la figura, la pareja debe poder mantenerse quieta por un lapso de tiempo sin perder el equilibrio. Luego, pedir figuras acrobáticas en grupos de tres, de cuatro, de cinco, de seis.

Las fotos:

Pedir a los participantes que se dividan en grupos de 5 a 7 integrantes. Explicar que cada grupo deberá crear, sólo con su cuerpo, una secuencia de mínimo 10 fotos que, al sumarse, narrarán una anécdota o situación reconocible. La secuencia deberá tener presentación, conflicto y desenlace. Luego, dar cinco a diez minutos para preparar el ejercicio. Cada grupo mostrará sus fotos, mientras los demás participantes observan. Finalmente todos comentarán los ejercicios orientados por el docente.

Lugares:

Pedir al grupo que se divida en grupos de cinco a siete integrantes. Proponer a cada grupo un lugar determinado y darles entre diez y quince minutos para preparar su ejercicio. Luego, los grupos mostrarán su improvisación mientras los demás participantes observan. Finalmente, todos comentarán la experiencia, orientados por los contenidos expuestos por el profesor o profesora. Los lugares pueden ser, por ejemplo:

- el desierto;
- la orilla de un río;
- un terminal de buses;
- un ascensor;
- la playa;
- un paradero;
- un supermercado;
- un hospital;
- un túnel;
- el metro;
- un centro de llamados;
- una piscina;
- un cine;
- un baño público;
- un restaurante;
- una plaza;
- una escuela/colegio/liceo;
- una micro;

La silla:

Pedir a cada participante que tome una silla. Si no hay suficientes sillas, el ejercicio se puede realizar en grupos de 10 personas. Explicar que utilizarán la silla como objeto real, buscando un mínimo de cinco formas de usarla, en forma fija y/o móvil. Luego, utilizarán la silla como objeto-transformación, buscando un mínimo de cinco formas de usarla como si NO fuera silla, en forma fija y/o móvil. Como objeto real pueden:

- sentarse correctamente;
- sentarse con el respaldo hacia adelante;

- encucillarse arriba;
- sentarse en el suelo apoyando la cabeza y los brazos en la silla;
- pararse en la silla;
- apoyarse en el respaldo;
- hincarse en la silla;

Objeto-transformación:

Pedir al grupo que forme un círculo. Luego, dejar en el suelo y al medio del círculo un conjunto de objetos. Cada participante escogerá uno, se dispersará libremente por la sala ocupando todo el espacio, y propondrá un mínimo de tres alternativas para transformar el uso cotidiano de dicho objeto. Se puede proponer, por ejemplo:

- un sombrero;
- un paraguas;
- una botella;
- un collar;
- una bufanda;
- un paño de sacudir;
- un cepillo de dientes;
- un barniz de uñas;
- un paño de cocina;
- un delantal;
- una corbata;
- una pipa;
- una caja de remedios;
- una peineta;
- un lápiz;
- un cassette.

BIBLIOGRAFÍA

1. Pedagogía teatral:

García-Huidobro, Verónica (1996). *Manual de Pedagogía Teatral*. Ed. Los Andes, Santiago, Chile.

Poveda, Lola (1995). *Ser o no ser*. Ed. Narcea, S.A. Ediciones, Madrid, España.

Sotoconil, Rubén (1998). *Prontuario del Teatro*. Ed. Planeta, Santiago, Chile.

2. Teatro:

Pavis, Patrice (1980). *Diccionario del Teatro: dramaturgia, estética, semiología*. Ed. Paidós, Barcelona.

Obras de dramaturgos chilenos:

Barros Grez, Daniel
 Benavente, David
 Cuadra, Fernando
 Debesa, Fernando
 Díaz, Jorge
 Durán Cerda, Julio
 De la Parra, Marco Antonio
 Griffiero, Ramón
 Heiremanns, Luis Alberto
 ICTUS
 Marchant, Jorge
 Meza, Gustavo
 Moock, Armando
 Radrigán, Juan
 Rivano, Luis
 Sieveking, Alejandro
 Sotoconil, Rubén
 Stranger, Inés Margarita
 Vodanovic, Sergio
 Wolff, Egon y otros.

Obras de dramaturgos extranjeros:

Calderón de la Barca, Pedro
 Chejov, Anton
 García Lorca, Federico
 Ibsen, Henrick
 Ionesco, Eugene
 Miller, Arthur
 Molière
 O'Neill, Eugene
 Pinter, Harold
 Shakespeare, William
 Williams, Tennessee
 Zorrilla, José y otros.

Bibliografía

- Águila D, Leiva P., Buzada C. y otros (1991). *Explorando el Mundo del Arte*. Ediciones TELEDUC. Santiago, Chile. 278 págs.
- Arnheim, Rudolf (1993). *Consideraciones sobre la Educación Artística*. Ed. Paidós. Barcelona. España. 99 págs.
- Arnold, Matthias (1994). *Henri de Toulouse-Lautrec 1864-1901*. Ed. Taschen. Colonia, Alemania. 96 págs.
- Bacon, Francis (1996). *Retratos y Autorretratos*. Ed. Debate. Madrid, España.
- Bockemühl, Michael (1994). *Rembrandt 1606-1609*. Ed. Taschen. Colonia, Alemania.
- Castedo, Leopoldo (1970). *Historia del Arte y de la Arquitectura Latinoamericana*. Ed. Pomaire. Barcelona. España. 344 págs.
- Cirlot V., Lourdes (1995). *Historia del Arte. Últimas Tendencias*. Ed. Planeta. Barcelona. España. 119 págs.
- Clark, Kenneth. *El Desnudo*. Ed. Alianza (Forma). Madrid. España.
- Constance, Diana (1996). *El desnudo. Cómo dibujar el cuerpo humano*. Ed. La Isla Buenos Aires, Argentina.
- Cruz, Isabel (1984). *Arte. Lo mejor en la historia de la pintura y escultura en Chile*. Colección Chile a Color. Ed. Antártica. 504 págs.
- Duchens, Myriam (1996). *Historia de la Pintura Chilena*. (100 Diapositivas). Centro de estudios Abate Molina.
- Edwards, Roberto (1991). *Cuerpos Pintados*. Ed. Lord Cochrane. Santiago de Chile.
- Eisner Elliot W. (1995). *Educación la Visión Artística*. Ed. Paidós. Barcelona.
- Errázuriz, Virginia, Carvajal, Paula (1999). *Seis formas de ver módulo de Artes Visuales*. Ministerio de Educación, Programa Mece-Media.
- Errázuriz, L. Hernán (1994). *Historia de un Área Marginal. La enseñanza artística en Chile 1797-1993*. Eds. Universidad Católica de Chile. 207 págs.
- Essers Volkmar (1992). *Matisse*. Ed. Taschen. Alemania.
- Familler Christine (1992). *Máscaras*. Ediciones CEAC (Hobby Creativo), Barcelona. España.
- Fisher, Doris (1985). *El Arte en Chile*. (1ª parte) Col. "Apuntes" N° 27. Ed. Lord Cochrane. Santiago. 108 págs.
- (1985). *El Arte en Chile*. (2ª parte) Col. "Apuntes" N° 28, Ed. Lord Cochrane. Santiago de Chile. 111 págs.
- Francastel, P. y G. (1978). *El Retrato*. Ed. Cátedra. Madrid. España.
- Gardner, Howard (1990). *Educación Artística y Desarrollo Humano*. Ed. Paidós. Barcelona. España. 106 págs.
- García-Huidobro, V. (1996). *Manual de Pedagogía Teatral*. Ed. Los Andes.
- Gennari, Mario (1994). *Educación Estética. Arte y Literatura*. Ed. Paidós. Barcelona España.
- Gillon, Werner (1997). *Breve Historia del Arte Africano*. Alianza Ed. (Forma). Madrid. España.
- Growe, Bernd (1994). *Edgar Degas 1834-1917*. Ed. Taschen. Colonia, Alemania.

- Guisinde, Martín (1982). *Los indios de Tierra del Fuego*. Tres Volúmenes. Ed. Centro: Argentina de Etnología americana. Buenos Aires.
- Hernández, Fernando (1997). *Cultura Visual y Educación*. Publicaciones MCEP. (Morón) Sevilla. España. 397 págs.
- Hogarth, Burne (1996). *El Dibujo Anatómico a su Alcance*. (Evergreens) Ed. Taschen. Alemania.
- Honnet, Klaus (1993). *Arte Contemporáneo*. Ed. Benedikt. Taschen Koln. Alemania. 238 págs.
- Ivelic, Milan (1978). *La Escultura Chilena*. Serie El Patrimonio Cultural Chileno MINEDUC Depto. Extensión cultural. Santiago. Chile.
- Ivelic, Milan (1988). *Chile Arte Actual*. Eds. Universitarias de Galaz, Gaspar. Valparaíso. Universidad Católica de Valparaíso. Chile. 367 págs.
- Kettermann, Andrea (1994). *Frida Kahlo*. Ed. Taschen. Colonia, Alemania. 96 págs.
- Krystof, Doris. *Amadeo Modigliani*. Ed. Taschen. 97 págs.
- Lajo, Rosina (1995). *Léxico de Arte*. Eds. Akal. España. 221 págs.
- Langford, Michael. *Fotografía paso a paso*. Ed. Blume. España s/f.
- Lucie-Smith, Edward (1994). *Arte Latinoamericano del s. XX*. Eds. Destino. España. 216 págs.
- Massone, Mauricio (1982). *Cultura Selknam*. MINEDUC Depto. de Extensión Cultural.
- MINEDUC Departamento de Extensión Cultural. *Colección El Patrimonio Plástico Chileno*. (12 diapositivas, cada título).
- Diapolibros: (1986). *La figura humana en la pintura Chilena*. (1985). *Temas populares en la pintura Chilena*. (1985). *La pintura religiosa en la colonia*. (1986). *Pintura Ingenua en Chile*.
- Víctor Carvacho (1989). *Samuel Román*. Diapolibro con 24 diapositivas. Stgo. Chile. 16 págs.
- Consuelo Larraín (1989). *Marta Colvin*. Diapolibro con 24 diapositivas. Stgo. de Chile. 24 págs.
- Enrique Solanich (1989). *Juan Egenau*. Diapolibro con 24 diapositivas. Stgo. de Chile. 23 págs.
- Rojas Abrigo, Alicia (1986). *Mirando la Pintura Chilena*. MINEDUC Dpto. de Extensión Cultural Stgo. de Chile. Diapolibro con 100 diapositivas, 30 págs.
- Ministerio de Educación (1998). *Taller de video para profesores, manual*. División de Cultura, Área de cine y audiovisuales, Santiago, Chile.
- Mouesca, Jacqueline (1992). *Cine Chileno*, División de Cultura, Ministerio de Educación.
- Museo de Arte Precolombino (1994). *Tierra de Humo. Imágenes fotográficas 1882-1950*. Colección Mal de Ojo. LOM ediciones Ltda. y Museo de Arte Precolombino.
- Néret, Gilles (1994). *Dalí*. Ed. Taschen. Alemania.
- Néret, Gilles (1993). *Gustav Klimt 1862-1918*. Ed Taschen. Colonia, Alemania.
- Néret, Gilles (1994). *Tamara de Lempicka*. Ed. Taschen. Colonia, Alemania.
- Opie, Mary-Jane (1995). *Escultura*. Ed. Blume. España. 64 págs.
- Paquet, Marcel (1994). *René Magritte*. (Serie menor) Ed. Taschen. Colonia, Alemania. 96 págs.
- Parramón, José M. (1984). *Cómo Dibujar la Cabeza Humana y el Retrato*. Ediciones Parramón. Barcelona. España.
- Parramón, José M. (1984). *Cómo Dibujar la Figura Humana*. Ediciones Parramón. Barcelona. España.

Parramón, José M. (1986). *El Autorretrato*. Ediciones Parramón. Barcelona. España.

Parramón, José M. (1986). *Cómo Dibujar la Anatomía del Cuerpo Humano*. Ediciones Parramón. Barcelona. España.

Portillo, Rafael (1995). *El teatro en tus manos. Iniciación a la práctica escénica*. Ed. Complutense. Madrid. España. 223 págs.

Rodwell, Jenny (1987). *Pintar retratos*. Ed. Blume. Madrid. España.

SALVAT Editores (1975). *El Rostro Humano en el Arte. En: Historia del Arte*. Navarra, España (10 vol.).

Saul, Ernesto (1991). *Artes Visuales 20 años 1970-1990*. MINEDUC Depto. de Planes y Programas Culturales. División cultural. 190 págs.

Schneider, Norbert (1995). *El Arte del Retrato*. (Serie Mayor) Ed. Alemania.

Smith, Ray (1996). *Escuela de arte: Dibujar la figura humana*. Ed. Blume, Barcelona. 59 págs.

Stantone, Jane (1994). *Dibujar y pintar retratos*. Ed. Blume. Barcelona. 59 págs.

Walther, Ingo (1994). *Picasso*. Edit. Taschen. Alemania.

Walther, Ingo (1992). *Gauguin*. Ed. Taschen. Alemania.

Willoughby, Trevor (1994). *Dibujar la figura humana*. Ed. Blume. Barcelona. 59 pág.

Wolfgang Georg (1998). *Egon Schiele*. Ed. Taschen. Colonia, Alemania.

SITIOS WEB EN LOS CUALES SE PUEDE ENCONTRAR MAYOR INFORMACIÓN

(Es posible que algunas direcciones hayan dejado de existir o se modifiquen después de la publicación de este programa).

- <http://www.enlaces.cl> que contiene un Centro de Recursos con información relacionada.

- <http://www.mav.cl/>
- <http://mistral.culture.fr/louvre/>
- <http://www.geocities.com/Athens/Delphi/5230/>
- <http://www.brujula.cl/artes/museos/>
- <http://members.aol.com/concharw/index1.htm>

REVISTAS, DOCUMENTOS Y OTROS

Aisthesis. Revista Chilena de investigaciones estéticas “Estética y educación” N° 29. 1996. Instituto de Estética Facultad de Filosofía PUC.

El Arte de Nuestro Tiempo. Colección Historia del Arte y de la Cultura. Ed. Jurídica Andrés Bello. (Carpeta con 60 diapositivas).

UNESCO (1996) *Arte Iberoamericano 1900-1990*. Ed. CD Arte (CD-ROM)

MUSEO NACIONAL DE BELLAS ARTES

Cuenta con una colección de 80.000 unidades de información especializada sobre arte chileno y universal (archivo biográfico, libros, revistas, catálogos, documentos, diapositivas, fotografías, videos y artículos de prensa).

También se dispone de una base de datos que incluye biografía del artista, foto, obras, premios, exposiciones, bibliografía, índice de su colección y artículos de prensa. Esta se puede consultar a través de internet. La dirección electrónica para consultar el Archivo de los Artistas Plásticos Chilenos es:

<http://www.dibam.renib.cl>:

Fono fax (562) 6327326

E-Mail: dduarte@oris.renib.cl:

DIVISIÓN DE CULTURA MINISTERIO DE EDUCACIÓN

El Departamento de Programas Culturales de esta División ha publicado diversos libros sobre las manifestaciones artísticas en Chile, que

incluyen las artes visuales, el cine, la literatura y la música. También edita periódicamente catálogos correspondientes a las exhibiciones que se desarrollan en la Galería Gabriela Mistral.

Por su parte, el área de Cine y Artes Audiovisuales de la División de Cultura cuenta con un programa de Desarrollo Audiovisual que, entre otras actividades, realiza Talleres de Video para profesores. También dispone de una Mediateca en Santiago, con material educativo y cultural en videos, diapositivas y reproducciones de arte. En regiones, existen videotecas en cada Departamento de Cultura de las Se-

cretarías Regionales Ministeriales de Educación. Para mayor información visite la página web: www.mineduc.cl/cultura.

SOCIEDAD INTERNACIONAL DE EDUCACIÓN POR EL ARTE (INSEA)

Cuenta con un espacio web donde se exponen trabajos desarrollados en distintos países, a nivel de la educación primaria y secundaria. Consultar: <http://cspace.unb.ca/idea/>

Glosario

ATMÓSFERA PICTÓRICA

Constituye el colorido y las tonalidades propias que caracterizan una pintura. La significación cromática que adquiere la obra puede generar en el espectador sensaciones que denotan calidez, frialdad, humedad, etc.

AUTORRETRATO

Retrato de una persona hecho por ella misma.

CARICATURA

Figura en la que se deforma el aspecto de una persona.

Forma de representación en la cual los caracteres somáticos y los rasgos fisionómicos se exageran con fines humorísticos o para enfatizar algunas expresiones.

CÓMIC

Palabra inglesa traducida al español como “tira cómica” o “historieta”.

Secuencia de viñetas o representaciones gráficas que reproduce personajes en distintas circunstancias o situaciones. En general, sus principales características podrían enumerarse así:

- Narración ordenada en series de cuadros relacionados entre sí.
- Continuidad de un mismo personaje principal en una serie publicada periódicamente.
- Uso de globos con textos en su interior.
- Uso de las “onomatopeyas” que sugieren al lector el ruido de una acción o el sonido emitido por un animal, máquina, etc.

ELEMENTOS DEL LENGUAJE VISUAL

Punto, línea, forma, color, valor (luz y sombra), textura.

Punto: Elemento básico (origina la línea) de la imagen visual. Es el resultado del primer contacto de un instrumento (lápiz, pincel, buril, etc.) con una superficie.

Línea: Es todo trazo que tiene sentido de longitud. “Es la huella de un punto en movimiento.” (Kandinsky)

Según su *estructura* puede ser:

- Simple: Recta
Curva
Mixta (combinación de rectas y curvas)
- Compuesta: Quebrada (varias rectas en ángulo)
Ondulada (varias curvas)

Según su *posición* en el espacio puede ser:

- Horizontal
Vertical
Oblicua o inclinada

La expresividad de la línea se puede manifestar en la *valorización*, que se obtiene, por ejemplo, engrosando, adelgazando, quebrando, segmentando o punteando la línea original en algunas zonas.

El relleno de una superficie con líneas y puntos se llama *achurado*.

FORMA

Es el aspecto propio de cada cuerpo (o imagen) que nuestra vista capta, diferenciándolo de los demás.

Sus principales características son:

Configuración: Consiste en la disposición de las partes que componen el exterior de un cuerpo y le dan su aspecto propio y peculiar, es decir, “la forma que tiene la forma”.

Contorno: Conjunto de líneas que limitan una forma.

Tamaño: Diferencia de dimensiones que poseen las distintas formas.

Las formas según su origen pueden ser:

Naturales: Animales, vegetales y minerales.

Artificiales: Creadas por el hombre para su utilidad o distracción.

También podemos mencionar otros tipos de formas, por ejemplo:

Formas concretas (figurativas)

Formas abstractas (no figurativas)

Formas geométricas

COLOR

Experiencia sensorial que, para producirse, requiere básicamente de tres elementos: un emisor energético (la luz); un medio que module esa energía (la superficie de los objetos) y un sistema receptor específico (la retina). De este modo, la impresión que produce en la retina la luz reflejada por una superficie, es el color.

Los colores pueden organizarse en el círculo o rosa cromática. Así tenemos, por ejemplo:

- a) *Colores primarios* (rojo, amarillo, azul): dan origen a los demás colores y no se pueden obtener de ninguna mezcla.
- b) *Colores secundarios* (verde, anaranjado, violeta): derivados de la mezcla, en igual proporción, entre dos primarios.
- c) *Colores terciarios:* Mezcla de un color primario con alguno de sus secundarios inmediatos. Se nombran a partir del color primario que lo compone, adjetivizando el secundario que lo acompaña. Por ejemplo, azul-violáceo.
- d) *Neutros o acromáticos* (sin color): son el blanco y el negro, los cuales permiten neutralizar la claridad u oscuridad de un color. Al agregar un acromático a un color o tinte obtenemos una *tonalidad* o un valor tonal. En cambio, el *valor* –grado de luminosidad por mayor o menor saturación del color– se logra diluyendo la pintura. El *matiz* es la mo-

dificación que experimenta un color al agregarle otro en pequeña cantidad, mientras el color de base no pierda su identidad.

Las *gammas cromáticas* son escalas o sucesión de colores agrupados según su relación con la luz. Así tenemos *gama cálida*, los más luminosos (rojo, anaranjado, amarillo, etc.), *gama fría*, los que reflejan poca luz (azul, violeta, verde, etc.). Las *armonías cromáticas* se constituyen por consonancia, agrado o avenencia de los elementos, como las por *analogía*, que utilizan colores que se parecen entre sí, o aquéllas por *contraste*, que combinan los colores opuestos en la rosa cromática, los cuales se denominan *complementarios*.

LUZ Y SOMBRA

La luz es un fenómeno físico regulada por leyes precisas. La luz puede ser de dos clases:

- a) *natural*, que proviene del sol. Según su intensidad se considera brillante o difusa. Teóricamente se propaga en línea recta y produce sombras paralelas.
 - b) *artificial*, que proviene de fuentes luminosas artificiales (ampolletas, reflectores, velas, etc.). Se propaga radialmente y produce sombras que se proyectan en torno al foco luminoso.
- La *luminosidad* es la cualidad que tienen los cuerpos de reflejar más o menos luz. Los cambios que presenta un objeto o escena, a causa de la distinta iluminación que se le aplica, se llama *variación lumínica*.

Los distintos modos de iluminar un objeto o escena pueden ser:

- a) *Frontalmente:* la fuente luminosa se coloca frente al modelo. Crea una impresión plana, pues el relieve tiende a desaparecer en la luz.
- b) *A contraluz:* la luz se sitúa detrás del objeto. Produce un efecto muy recortado y duro, dejando la silueta del objeto contra el fondo luminoso.
- c) *Ascendente:* la luz proviene de abajo (luz de candilejas o aternal). El resultado es de dramatismo, situaciones de terror y misterio.

- d) *Lateral*: luz que viene de un lado. Resalta las texturas.
- e) *Cenital*: viene desde arriba, desde lo alto. Es muy efectista.

VALOR

Medida o grado de intensidad luminosa. La escala va desde el claro al oscuro, sea de un color, una tinta o un tono.

TEXTURA

Cualidad que presenta o sugiere toda materia o superficie. Su apreciación corresponde al tacto (táctil) o a la vista (visual).

Táctil: Se aprecia por medio del tacto. Es la textura natural o real propia de los cuerpos.

Visual: se aprecia a través de la vista. Se sugiere sobre una superficie, al disponerse los elementos plásticos de modo que produzcan una sensación óptica de rugosidad, finura, agrietamiento, pulimento, etc. La textura visual, por ejemplo, es propia del dibujo y la pintura.

ENTORNO

Ambiente. Aquello que rodea.

Totalidad de los valores sensibles del marco vital: sistema de objetos naturales y artificiales, conjunto de los estímulos sensoriales, formas, colores, olores, sabores, ruidos, yuxtaposición y superposición de las “cualidades” percibidas, mediante las cuales el espacio es ocupado, sujeto a ritmo, modulado, diferenciado, determinado como espacio “familiar” para quien lo habita.

En una composición, se refiere al conjunto de las cosas, elementos, etc. que se relacionan con un ser o un objeto sin formar parte de él.

Delineación de las cosas que aparecen fuera del contorno de una figura.

ESTILO

Conjunto de características formales que expresan y encauzan la actividad artística de una época. (Por ejemplo, estilo Impresionista) o de una

personalidad determinada (por ejemplo, estilo de Monet.).

EXPRESIÓN CORPORAL

Gestos, actitudes o representaciones que corresponden a la manifestación de un particular estado de ánimo o sentimiento que se infiere de los movimientos mismos que se realizan con el cuerpo.

EXPRESIÓN FACIAL

Apariencia externa del rostro que hace referencia a un hecho sentido, vivido, a una experiencia activa que de alguna manera afecta a la persona. Se traduce en “estructuras expresivas” formales, que permiten transmitir las intenciones del sujeto y, al mismo tiempo, el comunicarse.

FISONOMÍA

Aspecto particular del rostro de una persona. El *semblante* se refiere a este mismo aspecto, pero revela el estado de ánimo de la persona.

GESTO

Actitud mimica, movimiento del rostro o del cuerpo de características significativas que transmiten el pensamiento, la personalidad o la finalidad de la actitud individual. Cuando se exagera la contorsión del rostro, se convierte en *mueca o morisqueta*.

ÍCONO

Imagen sagrada, hierática, pintada sobre madera (tela o metal) típica del arte Bizantino. En la actualidad, corresponde a imágenes visuales que pueden ser reconocidas como signos que mantienen relación de semejanza con un objeto representado. “Originariamente tienen cierta semejanza con el objeto al que se refieren” (Peirce).

ICONOGRAFÍA

Descripción de imágenes, retratos, cuadros, estatuas o monumentos.

Disciplina que estudia y documenta históricamente las características de las imágenes y de las figuras pintadas, esculpidas, etc., independientemente de sus cualidades artísticas.

ICONOLOGÍA

Ciencia que estudia el significado y el sentido simbólico y alegórico que las imágenes o figuras asumen en una obra.

IDEALIZAR

Tendencia que sobrevalora las características, atributos y rasgos de una persona, situación, hecho, etc.

En el arte del retrato, por ejemplo, implica distorsionar la realidad, de manera que el personaje retratado puede adquirir, gracias al trabajo creador del artista, cualidades que no posee en la vida real.

INTROSPECCIÓN

Observación que uno hace de su propia conciencia, de sus sensaciones o de sus estados de ánimo, con la finalidad de investigarlos.

KOLLÓN

Máscara de espectáculo mapuche confeccionada generalmente de madera y adornada con crines de caballo, usada en algunas fiestas, especialmente en el Rucatún (construcción de la ruca).

MÁSCARA

Objeto que cubre y esconde el rostro, no permitiendo mostrar el semblante de quien la lleva. Este modo de disfrazarse generalmente confiere otra identidad a la persona. En algunos países las máscaras son motivo de diversión, de caricatura o de sátira social. A través de la historia se puede apreciar que ha cumplido múltiples funciones:

- *mágico-religiosas*: en el paleolítico superior se realizaban ceremonias propiciatorias para la caza. En la Gruta Trois Frères, en Francia,

se encuentra el Gran Hechicero, poseído por el espíritu de la máscara que lo cubre.

- *rituales*: representan deidades, espíritus benignos o malignos, seres mitológicos, etc. y pueden ejercer su poder sobre el género humano, ahuyentando los malos espíritus y protegiendo a los vivos. Famosas son aquellas ocupadas en ritos de iniciación en África.
- *funerarias*: preservaban de la disolución el rostro del difunto. En época neolítica se cubría el rostro del muerto con ocre rojo. En Egipto, se aplicaba una máscara sobre el cuerpo momificado, realizada con materiales preciosos: oro y lapislázuli (por ejemplo, Tutankamón). En ambiente romano la usanza era obtener calcos de cera del rostro del muerto para conservar sus rasgos, que posteriormente se esculpían como retratos. La tipología monstruosa prevalece en África y Oceanía. También se usaban horribles máscaras para asustar al enemigo durante las guerras.
- *teatrales*: tuvieron su origen en Grecia, en un ritual semi religioso (los cultos dionisiacos), incluyéndose posteriormente en la tragedia –donde destaca la sobrehumana dignidad de los héroes–, y la comedia, que desarrolló un notorio elemento de comicidad. En Roma fue usada, además, la pantomima. El mundo cristiano incluyó en algunas celebraciones máscaras con semblanza humana para representar a Dios, los ángeles, personificaciones de virtudes, etc. Aquellas que representaban al demonio o la personificación del mal o los pecados aparecían como dragones, monstruos o espantosas formas animalescas. De estas fiestas derivaron los *carnavales*, celebraciones populares que preceden a la cuaresma. En nuestra cultura occidental, el uso de las máscaras ha sobrevivido en espectáculos y costumbres populares (por ejemplo, fiesta de la Tirana y otras de carácter folclórico) y diversos carnavales, como la famosa Diablada de Oruro en Bolivia.

MIMO

Entre los griegos y romanos es aquel que representa la condición de farsante, bufón hábil en imitar a otras personas en la escena o fuera de ella.

Actor, intérprete teatral que se vale exclusiva o preferentemente de gestos faciales, ademanes o movimientos corporales para expresarse.

POSE

Posición, postura, actitud que asume un modelo o figura humana.

POSTURA

Acción, figura, situación o modo en que está puesta una persona, animal o cosa (por ejemplo, *postura arrogante*).

RASGOS

Facciones de la cara.

Expresión característica que distingue a una persona, por ejemplo: alegre, melancólica, etc.

REALISMO

Movimiento estético que hace constituir la belleza artística en la imitación de la naturaleza. Surge en oposición al clasicismo y al romanticismo. Por lo general, representa aspectos de la realidad, datos de la experiencia sensible, desde temas “naturales” (paisajes), hasta los más comunes o populares (el hombre trabajando).

RETRATO

Representación de la figura humana a través de la pintura, la escultura o cualquier otro medio. El retrato puede ser: del rostro, de medio busto o media figura y de cuerpo entero. La pose puede ser: de frente, de perfil o de tres cuartos. Algunos tipos de retrato que podemos considerar son: el tipo clásico o idealizante, en el cual la persona se representa con

todos los atributos de belleza y de nobleza. Otro es el tipo fisionómico, más cercano a la realidad del personaje, en el cual dominan los valores expresivos que caracterizan al sujeto representado.

ROSTRO

Se usa como sinónimo de faz, semblante o cara. Desde el punto de vista físico-biológico es la parte anterior o frontal de la cabeza humana, desde el principio de la frente hasta la punta de la barbilla. Tiene características personales y diferencias que lo distinguen de otros. A través de diversas expresiones, manifiesta los sentimientos de la persona (alegría, tristeza, odio, etc.).

Objetivos Fundamentales y Contenidos Mínimos Obligatorios Primer a Cuarto Año Medio

Objetivos Fundamentales

1^o*Primer Año Medio*

Los alumnos y alumnas desarrollarán la capacidad de:

1. Explorar y registrar visualmente su entorno natural, a través de diversos medios de expresión; reconocer las características geográficas, los materiales y el paisaje, formando la conciencia para preservar el medio ambiente.
2. Apreciar estéticamente, sensibilizándose frente a obras significativas del patrimonio artístico regional, nacional, americano y universal, considerando movimientos relevantes, premios nacionales y grandes maestros.
3. Profundizar en los conceptos y elementos que constituyen el lenguaje plástico-visual, su organización y modos de producción.
4. Expresar ideas, emociones y sentimientos, a partir de la observación sensible del entorno natural; evaluar los trabajos realizados en función de sus características visuales, organizativas, técnicas, expresivas y creativas.

2^o*Segundo Año Medio*

Los alumnos y alumnas desarrollarán la capacidad de:

1. Experimentar con diversos lenguajes, técnicas y modos de creación artístico-visual; evaluar los procesos y resultados en cuanto a la capacidad de expresión personal, originalidad, perseverancia en la investigación, oficio, etc.
2. Apreciar la representación de la figura humana en obras significativas del patrimonio artístico nacional, latinoamericano y universal, considerando movimientos relevantes, premios nacionales y grandes maestros.
3. Reflexionar sobre la experiencia del cuerpo, a partir de la creación personal y la apreciación artística.
4. Valorar diferentes funciones que cumple el arte en nuestra sociedad, reconociendo su capacidad para dar cuenta de las múltiples dimensiones de la experiencia humana.

3^o*Tercer Año Medio*

Los alumnos y alumnas desarrollarán la capacidad de:

1. Explorar y registrar visualmente su entorno cotidiano, la arquitectura y el urbanismo, a través de diversos medios de expresión, ejercitando la percepción y la capacidad creadora.
2. Expresar ideas, emociones y sentimientos, a partir de formas percibidas en la observación sensible del entorno cotidiano; evaluar los trabajos realizados en cuanto a sus características visuales, expresivas, creativas, técnicas y por la capacidad y la perseverancia en los procesos de investigación.
3. Apreciar diversos modos de representación del entorno cultural en obras significativas del patrimonio artístico nacional, latinoamericano y universal, considerando movimientos relevantes, premios nacionales y grandes maestros.
4. Valorar aspectos estéticos, sociales y funcionales en el diseño de objetos de la vida cotidiana.

4^o*Cuarto Año Medio*

Los alumnos y alumnas desarrollarán la capacidad de:

1. Explorar técnicas específicas de los lenguajes audiovisuales; reflexionar críticamente respecto a la dimensión estética y los contenidos de producciones audiovisuales y de televisión.
2. Percibir, experimentar y expresarse con imágenes visuales, por medio de por ejemplo, la gráfica, la fotografía, el video, sistemas computacionales, etc.
3. Pensar críticamente y reflexionar sobre las relaciones arte-cultura-tecnología, a partir de obras significativas del patrimonio artístico nacional, latinoamericano y universal, considerando movimientos relevantes, premios nacionales y grandes maestros.
4. Profundizar en el conocimiento de las principales manifestaciones de las artes visuales en Chile durante las últimas décadas.

Contenidos Mínimos Obligatorios

1^o

Primer Año Medio

Arte, naturaleza y creación

- Diseño y elaboración de proyectos para explorar las características propias del entorno natural, utilizando diversos medios de expresión personal o grupal, p. ej., dibujo, gráfica, fotografía, video, pintura, escultura o instalaciones.
- Percepción y experiencia estética de los aspectos visuales del entorno natural. Reconocimiento de líneas, formas, colores, texturas, ritmos, luces y espacios derivados del mundo orgánico. Investigación de sus posibilidades como recursos de creación artística.
- Realización de proyectos creativos para revelar lo que las alumnas y los alumnos sienten frente a la naturaleza, explorando las posibilidades expresivas de algunos de los siguientes medios: dibujo, gráfica, fotografía, grabado, pintura, teatro, danza y video.
- Búsqueda en diversas fuentes de información de imágenes del entorno natural (paisajes, naturaleza muerta, bodegones, etc.) en obras significativas del patrimonio artístico regional, nacional, americano y universal, reconociendo distintos movimientos y estilos. Análisis y discusión de obras de arte.
- Conocimiento de aportes del arte a la formación de una conciencia ecológica. Las artes visuales en el paisaje y la naturaleza. El reciclaje en la creación artística. Experimentación con materiales naturales y manufacturados, explorando sus posibilidades expresivas.
- Reflexión y evaluación acerca de los procesos y productos artísticos, fomentando una actitud crítica y de apreciación estética. Reconocimiento de las fortalezas y debilidades del trabajo personal o grupal.

2^o

Segundo Año Medio

Arte, persona y sociedad

- Investigación y reflexión en torno a distintas modalidades de representar lo femenino y lo masculino en las artes visuales. Diseño y elaboración de proyectos personales o grupales sobre el tema, utilizando algunos de los siguientes medios de expresión: dibujo, gráfica, fotografía, grabado, pintura, escultura, instalaciones, video, multimedia.
- Conocimiento y valoración de imágenes de la experiencia humana en las artes visuales, p. ej., celebraciones y ritos, la maternidad y la familia, el trabajo, la guerra y la muerte, acontecimientos históricos, dimensiones sociales, la vida cotidiana y las costumbres.
- Proyección de la identidad personal utilizando distintos medios de expresión artística y recursos simbólicos. Búsqueda en diversas fuentes de información para apreciar formas de representar el cuerpo humano, el rostro, el autorretrato y la máscara, en obras significativas del patrimonio artístico nacional, americano y universal. Análisis y discusión de obras de arte.
- Reconocimiento, por medio del registro y elaboración de imágenes (dibujo, fotocopia, fotografía, video, etc.) de las funciones estéticas, sociales y prácticas del diseño, en respuesta a necesidades de la corporeidad, por ejemplo, vestuario, ornamentación y objetos.
- Valoración de los aportes del arte a la vida personal, social y juvenil, expresión artística en torno al tema. Relaciones entre arte, comunidad, folclor e identidad cultural.
- Reflexión y evaluación acerca de los procesos y productos artísticos, fomentando una actitud crítica y de apreciación estética. Reconocimiento de las fortalezas y debilidades del trabajo personal o grupal.

3^o

Tercer Año Medio

Arte, entorno y cotidianeidad

- Representación de las características del entorno cotidiano juvenil, a través de proyectos personales o grupales, explorando las posibilidades expresivas y técnicas que ofrecen algunos de los siguientes medios: bocetos, fotografía, pintura, video y otros.
- Expresión de sentimientos, emociones e ideas, a través de diversos lenguajes artísticos, usando como recurso de imaginación la percepción sensible del entorno cultural cotidiano.
- Búsqueda en diversas fuentes de información para apreciar distintas formas de representar el entorno cultural-cotidiano en obras significativas del patrimonio artístico nacional, latinoamericano y universal. Análisis y discusión de obras de arte.
- Exploración del diseño en la vida cotidiana, como manifestación de los cambios culturales: percepción y registro de elementos mecánicos, artefactos electrónicos, sistemas de producción y consumo, materiales y tecnologías. Diseño y elaboración de objetos, experimentación con materiales diversos. Apreciación y experiencia estética de formas, colores, texturas, movimientos, sonidos, espacios y estructuras del ámbito cotidiano.
- Observación, valoración y registro del espacio y el volumen, de acuerdo a distintos tipos de arquitectura y urbanismo. Investigación en terreno: viviendas, áreas urbanas, rurales, plazas, patios, parques, centros culturales, etc.
- Reflexión y evaluación acerca de los procesos y productos artísticos, fomentando una actitud crítica y de apreciación estética. Reconocimiento de las fortalezas y debilidades del trabajo personal o grupal.

4^o

Cuarto Año Medio

Arte, cultura y tecnología

- Investigación y creación artística, a través del diseño y la elaboración de proyectos personales o grupales, conociendo aspectos técnicos y expresivos de algunos recursos actuales para la producción de imágenes: cómics, graffiti, murales, fotografías, fotocopias, videos, multimedia, diseño gráfico, etc.
- Expresión de sentimientos emociones e ideas, empleando como fuente de creación artística la percepción y la experiencia de vida adolescente en relación a las tecnologías emergentes: sistemas electrónicos, automatización, robótica, etc.
- Búsqueda en diversas fuentes de información para apreciar movimientos artísticos contemporáneos y su relación con las tecnologías emergentes en obras significativas del patrimonio artístico nacional, latinoamericano y universal. Reconocimiento de las principales tendencias del arte y de la producción de imágenes en la actualidad. Análisis y discusión de obras de arte.
- Identificación de distintas corrientes de las artes visuales en Chile durante las últimas décadas en: medios de comunicación, multimedia, bibliotecas, museos, galerías, instituciones culturales, etc., con el objeto de elaborar proyectos sobre el tema utilizando imágenes, bocetos, textos.
- Apreciación crítica y creación de mensajes audiovisuales y gráficos, considerando aspectos técnicos, estéticos y valóricos, en algunos de los siguientes medios: video, cine, multimedia, afiches, folletos, graffiti, cómics, etc.
- Reflexión y evaluación acerca de los procesos y productos artísticos, fomentando una actitud crítica y de apreciación estética. Reconocimiento de las fortalezas y debilidades del trabajo personal o grupal.

*“...haz capaz a tu escuela de todo lo grande
que pasa o ha pasado por el mundo.”*

Gabriela Mistral



www.mineduc.cl