



**PROGRAMA DE ESTUDIO**  
**ARTES VISUALES**  
**EDUCACIÓN PARA PERSONAS JÓVENES Y**  
**ADULTAS**

FORMACIÓN DIFERENCIADA HUMANISTA- CIENTIFICA

Nivel 1 y Nivel 2 de Educación Media

Aprobado por el Consejo Nacional de Educación

UCE-MINEDUC  
Marzo 2022

Programa de Estudio Artes Visuales para Educación de Personas Jóvenes y Adultas  
Nivel 1 y 2 de Educación Media  
Aprobado por el Consejo Nacional de Educación mediante el Acuerdo N°019/2022

Equipo de Desarrollo Curricular  
Unidad de Currículum y Evaluación  
Ministerio de Educación 2022

#### IMPORTANTE

En el presente documento, se utilizan de manera inclusiva términos como “el docente”, “el estudiante”, “el niño”, “el compañero” y sus respectivos plurales (así como otras palabras equivalentes en el contexto educativo) para referirse a hombres y mujeres.

Esta opción obedece a que no existe acuerdo universal respecto de cómo aludir conjuntamente a ambos sexos en el idioma español, salvo usando “o/a”, “los/las” y otras similares, y ese tipo de fórmulas supone una saturación gráfica que puede dificultar la comprensión de la lectura

## ÍNDICE

Presentación.....	5
Nociones básicas .....	6
Consideraciones generales .....	12
Orientaciones pedagógicas Programas de estudio EPJA .....	16
Presentación Artes Visuales.....	26
Propósitos Formativos .....	26
Enfoque de la asignatura .....	26
Organización curricular.....	27
Orientaciones para el Docente .....	30
Visión panorámica módulos del nivel .....	36
Visión panorámica Objetivos de Aprendizaje y conocimientos esenciales ARTES VISUALES .....	37
Módulos electivos.....	38
Módulo obligatorio 1 .....	39
Visión panorámica .....	39
Propósito Módulo obligatorio 1.....	40
Ruta de Aprendizaje del Módulo obligatorio 1 .....	41
Actividad de desempeño 1 .....	42
Actividad de desempeño 2 .....	46
Actividad de desempeño 3 .....	52
Actividad de desempeño 4 .....	55
Módulo obligatorio 2.....	60
Visión panorámica .....	60
Propósito Módulo obligatorio 2.....	61
Ruta de Aprendizaje del Módulo obligatorio 2 .....	62
Actividad de desempeño 1 .....	63
Actividad de desempeño 2 .....	69
Actividad de desempeño 3 .....	73
Actividad de desempeño 4 .....	76

Visión panorámica .....	80
Propósito Módulo obligatorio 3.....	81
Ruta de Aprendizaje del Módulo obligatorio 3.....	82
Actividad de desempeño 1 .....	83
Actividad de desempeño 2 .....	92
Actividad de desempeño 3 .....	96
Actividad de desempeño 4 .....	100
Módulo Obligatorio 4 .....	104
Visión Panorámica .....	104
Propósito Módulo obligatorio 4.....	105
Ruta de Aprendizaje del Módulo obligatorio 4.....	106
Actividad de desempeño 1 .....	107
Actividad de desempeño 2 .....	111
Actividad de desempeño 3 .....	117
Actividad de desempeño 4 .....	122
MÓDULOS ELECTIVOS DE ARTES VISUALES .....	125
Módulo Electivo 3 “Aprendizaje basado en Proyectos”.....	126
Visión panorámica .....	126
Módulo Electivo 2 “Aprendizaje basado en Resolución de Problemas” .....	134
Visión panorámica .....	134
ANEXO 1 .....	142
ANEXO 2 .....	144
ANEXO 3 .....	149

## Presentación

Las Bases Curriculares para EPJA establecen Objetivos de Aprendizaje (OA) de habilidades y actitudes que se integran con conocimientos esenciales para la comprensión de grandes ideas consideradas relevantes en cada asignatura. El presente Programa de estudio es una propuesta de organización curricular que define y desarrolla actividades de desempeño para que los estudiantes construyan los aprendizajes establecidos para cada nivel de enseñanza.

Al Ministerio de Educación le corresponde la tarea de elaborar Programas de estudio que orienten la implementación de las Bases Curriculares para aquellos establecimientos que no han optado por la elaboración de programas propios. Estos programas constituyen un complemento coherente y alineado con las Bases Curriculares y son una herramienta para apoyar a los docentes en el logro de los Objetivos de Aprendizaje y propósitos formativos declarados en cada asignatura y nivel.

Los Programas de estudio constituyen una propuesta que los establecimientos pueden implementar, o ser un referente para aquellos establecimientos que deseen elaborar Programas de estudio propios. En este sentido, responden a las múltiples realidades educativas que se derivan de los distintos contextos en los cuales se imparte la modalidad, y que dan origen a una diversidad de aproximaciones didácticas, metodológicas y organizacionales, que se expresan en el desarrollo de distintos proyectos educativos, todos válidos mientras permitan el logro de los Objetivos de Aprendizaje.

Los Programas de estudio proponen al docente una organización de los Objetivos de Aprendizaje, conocimientos esenciales y grandes ideas de acuerdo con el tiempo disponible dentro del año escolar, y constituyen una orientación acerca de cómo desarrollar una comprensión profunda y significativa. Se trata de una estimación temporal aproximada y de carácter propositivo y que, por tanto, puede ser adaptada por los docentes de acuerdo a la realidad de sus estudiantes y de su establecimiento.

Para apoyar la implementación de las Bases, los Programas proporcionan orientaciones disciplinares, didácticas y criterios de evaluación formativa que pueden utilizarse como apoyo para las actividades de desempeño sugeridas. Las actividades de desempeño son actividades que permiten a los estudiantes poner en “uso” el conocimiento esencial; para esto, aplican los procedimientos que definen a las habilidades y actitudes declaradas en los Objetivos de aprendizaje. Las actividades de desempeño, en consecuencia, permiten construir aprendizajes y recoger evidencias de comprensión. Estas actividades se enriquecen con recomendaciones de recursos didácticos complementarios y bibliografía para profesores y estudiantes; se enmarcan en un modelo pedagógico cuyo enfoque es el de la comprensión, lo que implica establecer conexiones desde la experiencia del estudiante, al interior de cada disciplina y también con otras áreas del conocimiento. Las actividades de desempeño de los Programas ilustran un modelo para que cada docente, en su establecimiento, pueda construir nuevas actividades acordes con las diversas realidades.

## Nociones básicas

### OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE HABILIDADES Y ACTITUDES NUCLEARES

Los Objetivos de Aprendizaje definen los aprendizajes terminales esperables para una asignatura determinada en cada nivel escolar, y evidencian de forma clara y precisa cuál es el aprendizaje que el estudiante debe lograr. Los Objetivos de Aprendizaje de estas Bases Curriculares refieren a las habilidades y actitudes fundamentales de cada asignatura, y se constituyen en el núcleo del aprendizaje.

Las habilidades son definidas como procesos estratégicos centrales para realizar tareas y para solucionar problemas con precisión y adaptabilidad. Favorecen la transferencia educativa, es decir, la capacidad para utilizar el conocimiento y aplicarlo a nuevos contextos.

Las actitudes, por su parte, son disposiciones frente a objetos, ideas o personas, que incluyen componentes afectivos, cognitivos y valorativos, y que inclinan a las personas a determinados tipos de acciones. Las actitudes que conforman los OA refieren a los cuatro ámbitos del marco de Habilidades para el siglo XXI, y su inclusión responde a criterios de pertinencia para ser trabajadas integradamente con las habilidades. En los niveles de Básica, se prioriza el desarrollo de actitudes que fomentan la autonomía y la proactividad, y en los niveles de Media actitudes que fomentan la responsabilidad personal y social de los estudiantes.

Las actitudes y las habilidades se integran en la construcción de los Objetivos de Aprendizaje nucleares, lo que evidencia su interdependencia y su importancia para una formación integral, que permita a los estudiantes contar con una combinación de valores, disposiciones, habilidades y conocimientos para enfrentar los desafíos del futuro<sup>1</sup>.

### CONOCIMIENTOS ESENCIALES

Los conocimientos esenciales refieren a una red conceptual coherente y rica en conexiones, que permite construir la comprensión sobre los fenómenos y el mundo. El conocimiento entendido como comprensión, permite a los estudiantes refinar, transformar o reemplazar ideas preexistentes que han adquirido en su experiencia vital y cotidiana, y moverse con flexibilidad entre visiones generales y detalles, generalizaciones y ejemplos sobre los fenómenos que estudian.

Los conocimientos esenciales son prioritarios e imprescindibles, pues constituyen una base que permite avanzar de manera progresiva en el aprendizaje de cada asignatura, y construir nuevos conocimientos.

---

<sup>1</sup> OECD (2020). Op. Cit., pág. 5.

## PROPÓSITO FORMATIVO

Los propósitos formativos de cada asignatura definen las finalidades educativas que se busca desarrollar a partir de los Objetivos de Aprendizaje y conocimientos esenciales en cada nivel. Entregan el para qué del aprendizaje y buscan evidenciar cómo cada asignatura contribuye al logro de los Objetivos generales de la Educación Media, definidos en la Ley General de Educación.

En estas Bases Curriculares, las grandes ideas operan como propósito formativo de cada nivel, orientando la comprensión y la articulación de los Objetivos de Aprendizaje y los conocimientos esenciales.

## ENFOQUE DE LA ASIGNATURA

Explican los principales principios, teorías y conceptos disciplinares desde los cuales se han construido los aprendizajes de la asignatura. Se presenta una visión actualizada de dichos elementos de acuerdo con el desarrollo de las disciplinas. En el enfoque de la asignatura se explicitan también los énfasis teóricos y perspectivas disciplinares desde las cuales se espera que los docentes y estudiantes aborden los conocimientos, habilidades y actitudes incluidos en los Objetivos de Aprendizaje. Asimismo, en esta sección se explican los enfoques didácticos que permiten orientar la implementación de la asignatura en el aula. Esto último se sustenta en los conceptos, teorías y principios pedagógicos de la enseñanza de cada disciplina.

## HABILIDADES Y ACTITUDES PARA EL SIGLO XXI

La existencia y el uso de la tecnología en el mundo global, multicultural y en constante cambio ha determinado nuevos modos de acceso al conocimiento, de aplicación de los aprendizajes y de participación en la sociedad. Estas necesidades exigen competencias particulares, identificadas internacionalmente como Habilidades del siglo XXI, y responden a los diversos requerimientos del mundo actual, como el aprendizaje de nuevas maneras de pensar, de aprender, de relacionarse con los demás, de comunicarse, de usar la tecnología, de trabajar, de participar en la sociedad, de desarrollarse como persona y de desarrollar la creatividad, entre otros<sup>2</sup>.

Las Habilidades para el siglo XXI corresponden al foco formativo central que propende a la formación integral de los estudiantes. Corresponden a un marco de habilidades y actitudes transversales a todas las asignaturas y a partir de las cuales cada una define sus propios aprendizajes disciplinares. Se presentan organizadas en torno a tres ámbitos: Maneras de pensar, Maneras de trabajar y Maneras de vivir en el mundo.

---

<sup>2</sup>El conjunto de habilidades seleccionadas para las Bases Curriculares de EPJA corresponden a una adaptación de distintos modelos (Binkley et al., 2012; Fadel et al., 2016). Se han organizado en cuatro categorías: Maneras de pensar, Maneras de trabajar, Herramientas para trabajar y Maneras de vivir en el mundo.

## MANERAS DE PENSAR

### Desarrollo de la creatividad y la innovación

Las personas creativas poseen habilidades de pensamiento divergente, producción de ideas, fluidez, flexibilidad y originalidad. El pensamiento creativo implica abrirse a diferentes ideas, perspectivas y puntos de vista, ya sea en la exploración personal o en el trabajo en equipo. La enseñanza para la creatividad implica asumir que el pensamiento creativo puede desarrollarse en todas las instancias de aprendizaje y en varios niveles: imitación, variación, combinación, transformación y creación original. Por ello, es importante que los docentes consideren que, para lograr la creación original, es necesario haber desarrollado varias habilidades y que la creatividad también puede enseñarse mediante actividades más acotadas según los diferentes niveles.

### Desarrollo del pensamiento crítico

El pensamiento crítico permite discriminar entre informaciones, declaraciones o argumentos, evaluando su contenido y pertinencia. Permite cuestionar la información, tomar decisiones y emitir juicios, como asimismo reflexionar críticamente acerca de diferentes puntos de vista, tanto de los propios como de los demás, ya sea para defenderlos o contradecirlos sobre la base de evidencias. Contribuye así, además, a la autorreflexión y corrección de errores, y favorece la capacidad de estar abierto a los cambios y de tomar decisiones razonadas. El principal desafío en la enseñanza del pensamiento crítico es la aplicación exitosa de estas habilidades en contextos diferentes de aquellos en que fueron aprendidas.

### Desarrollo de la metacognición

Corresponde al concepto de “aprender a aprender”. Se refiere a ser consciente del propio aprendizaje y de los procesos para lograrlo, lo que permite autogestionarlo con autonomía, adaptabilidad y flexibilidad. El proceso de pensar acerca del pensar involucra la reflexión propia sobre la posición actual, fijar los objetivos a futuro, diseñar acciones y estrategias potenciales, monitorear el proceso de aprendizaje y evaluar los resultados. Incluye tanto el conocimiento que se tiene sobre uno mismo como estudiante o pensador, como los factores que influyen en el rendimiento. La reflexión acerca del propio aprendizaje favorece su comunicación, por una parte, y la toma de conciencia de las propias capacidades y debilidades, por otra. Desde esta perspectiva, desarrolla la autoestima, la disciplina, la capacidad de perseverar y la tolerancia a la frustración.

### Desarrollo de actitudes

- Pensar con perseverancia y proactividad para encontrar soluciones innovadoras a los problemas.
- Pensar con apertura a distintas perspectivas y contextos, asumiendo riesgos y responsabilidades.
- Pensar con consciencia, reconociendo que los errores ofrecen oportunidades para el aprendizaje.
- Pensar con flexibilidad para reelaborar las propias ideas, puntos de vista y creencias.
- Pensar con reflexión propia y autonomía para gestionar el propio aprendizaje, identificando capacidades, fortalezas y aspectos por mejorar.
- Pensar con consciencia de que los aprendizajes se desarrollan a lo largo de la vida y enriquecen la experiencia.
- Pensar con apertura hacia otros para valorar la comunicación como una forma de relacionarse con diversas personas y culturas, compartiendo ideas que favorezcan el desarrollo de la vida en sociedad.



## MANERAS DE TRABAJAR

### Desarrollo de la comunicación

La comunicación, ya sea escrita, oral o multimodal, requiere generar estrategias y herramientas que se adecuen a diversas situaciones, propósitos y contextos socioculturales, con el fin de transmitir lo que se desea de manera efectiva. La comunicación permite desarrollar la empatía, la autoconfianza, la valoración de la interculturalidad, así como la adaptabilidad, la creatividad y el rechazo a la discriminación.

### Desarrollo de la colaboración

La colaboración entre personas con diferentes habilidades y perspectivas faculta al grupo para tomar mejores decisiones que las que se tomarían individualmente. Además, el trabajo colaborativo entre pares determina nuevas formas de aprender y de evaluarse a sí mismo y a los demás, lo que permite visibilizar los modos en que se aprende; esto conlleva nuevas maneras de relacionarse en torno al aprendizaje.

La colaboración implica, a su vez, actitudes clave para el aprendizaje en el siglo XXI, como la responsabilidad, la perseverancia, la apertura de mente hacia lo distinto, la aceptación y valoración de las diferencias, la autoestima, la tolerancia a la frustración, el liderazgo y la empatía.

### Desarrollo de Actitudes

- Trabajar colaborativamente en la generación, desarrollo y gestión de proyectos y la resolución de problemas, integrando las diferentes ideas y puntos de vista.
- Trabajar con responsabilidad y liderazgo en la realización de las tareas colaborativas y en función del logro de metas comunes.
- Trabajar con empatía y respeto en el contexto de la diversidad, eliminando toda expresión de prejuicio y discriminación.
- Trabajar con autonomía y proactividad en trabajos colaborativos e individuales para llevar a cabo eficazmente proyectos de diversa índole.

## HERRAMIENTAS PARA TRABAJAR

### Desarrollo de la alfabetización digital

Promueve el desarrollo del pensamiento computacional, la autonomía y el trabajo en equipo, la creatividad, la participación en redes de diversa índole, y el interés por ampliar los propios intereses y horizontes culturales, por medio del uso responsable de la tecnología para hacer frente a nuevos desafíos, como la ciberseguridad y el autocuidado. La utilización de la tecnología como herramienta de trabajo implica dominar las posibilidades que ofrece, como asimismo darle un uso creativo e innovador que, a la vez, promueva el pensamiento crítico. A partir de esto, la alfabetización digital apunta también a la resolución de problemas en el marco de la cultura digital que caracteriza al siglo XXI, aprovechando las herramientas que nos da la programación, el pensamiento computacional, la robótica e internet,

entre otros, para desarrollar habilidades que permitan crear contenidos digitales, informarnos a partir de la tecnología y vincularnos con los demás utilizando la tecnología.

### **Desarrollo del uso de la información**

Dice relación con la eficacia y eficiencia en la búsqueda, el acceso, el procesamiento, la clasificación, la integración, la gestión, la evaluación crítica, el uso creativo y ético, y la comunicación, de la información. Implica formular preguntas, indagar y generar estrategias para seleccionar, organizar y comunicar la información. Tiene además siempre en cuenta tanto los aspectos éticos y legales que la regulan, como el respeto a los demás y a su privacidad. Promueve también el acceso, uso responsable, aplicación eficaz y evaluación crítica de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), y su uso creativo de acuerdo con distintos propósitos, atendiendo a las características y convenciones de diversos contextos multiculturales.

### **Desarrollo de Actitudes**

- Aprovechar las herramientas disponibles para aprender y resolver problemas.
- Interesarse por las posibilidades que ofrece la tecnología para el desarrollo intelectual, personal y social del individuo.
- Valorar las TIC como una oportunidad para informarse, investigar, socializar, comunicarse y participar como ciudadano.
- Actuar responsablemente al gestionar el tiempo para llevar a cabo eficazmente los proyectos personales, académicos y laborales.
- Actuar de acuerdo con los principios de la ética en el uso de la información y de la tecnología, respetando la propiedad intelectual y la privacidad de las personas.

### **MANERAS DE VIVIR EN EL MUNDO**

#### **Desarrollo de la ciudadanía local y global**

La ciudadanía se refiere a la participación del individuo en su contexto desde una perspectiva política, social, territorial, cultural, económica, medioambiental, entre otras dimensiones. Por ello, es necesaria la interacción eficaz con las instituciones públicas y la participación en iniciativas que apoyen la cohesión social. La participación también implica reflexionar y tener un juicio crítico acerca de los mensajes de los medios de comunicación masiva, de modo de adoptar una postura razonada ante ellos. La conciencia de ser ciudadano promueve el sentido de pertenencia y la valoración y ejercicio de los principios democráticos, como los derechos humanos y la igualdad, así como asumir sus responsabilidades como tal. En este sentido, el respeto a los demás, a su privacidad, y a las diferencias valóricas, religiosas y étnicas cobra gran relevancia; se relaciona directamente con una actitud empática, de mentalidad abierta y de adaptabilidad.

### **Desarrollo del plan de vida y carrera**

La construcción y consolidación de un proyecto de vida y de una carrera, oficio u ocupación, requiere la capacidad de adaptarse a los cambios para poder desenvolverse en distintos roles y contextos. Para el logro de objetivos personales, es necesario establecer metas, crear estrategias para conseguirlas, desarrollar la autogestión, actuar con iniciativa y compromiso, ser autónomo para ampliar los aprendizajes, ser autocrítico, reflexionar críticamente y estar dispuesto a integrar las retroalimentaciones recibidas. Por otra parte, para lograr estas metas se requiere interactuar con los demás de manera flexible, con la capacidad de trabajar en equipo y negociar para la búsqueda de soluciones. Esto permite el desarrollo de liderazgo, responsabilidad, ejercicio ético del poder y el respeto a las diferencias en ideas y valores.

### **Desarrollo de responsabilidad personal y social**

La responsabilidad personal y social se interrelacionan constantemente. En lo personal, el respeto por los demás y el rechazo a la discriminación, la conciencia acerca de la propia cultura y las relaciones de esta con las del mundo, el compromiso con la propia vida y el contexto inmediato, y el control de la agresión, la violencia y la autodestrucción permiten que las personas se desarrollen de una manera integral. Por otra parte, el compromiso con la propia persona se traduce, a su vez, en una manera sana y activa de relacionarse con los demás, generando confianza en los otros y comunicándose de una manera asertiva, empática, libre de prejuicios, que acepte los distintos puntos de vista y contribuyendo a mejorar la sociedad en la que vive. Estas habilidades apuntan a ser consciente de sí mismo y de los otros, y realizar acciones concretas que den cuenta de la responsabilidad que tiene el individuo con su vida y con su entorno.

### **Desarrollo de Actitudes**

- Perseverar en torno a metas con miras a la construcción de proyectos de vida y al aporte a la sociedad y al país con autodeterminación, autoconfianza y respeto por uno mismo y por los demás.
- Participar asumiendo posturas razonadas en distintos ámbitos: cultural, social, político, medioambiental, entre otros.
- Tomar decisiones razonadas y que contribuyan al bien común, respetando los derechos humanos, la diversidad y la multiculturalidad.
- Actuar con honestidad, responsabilizándose por las propias acciones y decisiones con conciencia de las implicancias que estas tienen sobre uno mismo y los otros.

## Consideraciones generales

Las consideraciones que se presentan a continuación son relevantes para una óptima implementación de los Programas de Estudio, se vinculan estrechamente con los enfoques curriculares, y permiten abordar de mejor manera los Objetivos de Aprendizaje de las Bases Curriculares.

### El estudiante de Educación para Jóvenes y Adultos

#### PERFIL DE EGRESO

La formación habilita al estudiante para conducir su propia vida en forma autónoma, plena y responsable, de modo que pueda desarrollar planes de vida y proyectos personales, continuar su proceso educativo formal mediante la educación superior, o incorporarse a la vida laboral.

Los estudiantes que egresan de la modalidad de Jóvenes y Adultos han desarrollado los conocimientos, habilidades y actitudes definidas en el currículum nacional y transfieren sus aprendizajes a distintos ámbitos: social, cultural, cívico, laboral, intelectual y personal. A partir de dichos aprendizajes, son capaces de alcanzar sus metas académicas y laborales, y de construir un proyecto de vida de acuerdo con sus necesidades e intereses, actuando con autonomía, responsabilidad.

Considerando el marco de Habilidades del siglo XXI y los Objetivos generales de la Ley General de Educación, las Bases Curriculares para la EPJA definen un conjunto de 10 competencias que reúnen habilidades, actitudes y conocimientos que los estudiantes han adquirido al finalizar el Segundo Nivel de Educación Media de la modalidad. Estas competencias se organizan según los ámbitos de las Habilidades del siglo XXI, y su relación de tributación con las habilidades y actitudes nucleares de los Objetivos de Aprendizaje se puede visualizar en las tablas que se adjuntan en los anexos (Ver Anexos 1 y 2). La competencia 1 se refiere al dominio disciplinar de las asignaturas que los estudiantes deberán dominar al finalizar el Nivel 2 de Educación Media, por lo que no refiere al ámbito de las HSXXI.

#### Dominio disciplinar

1. Aplica conocimientos y habilidades disciplinares de las áreas del lenguaje, las matemáticas, las ciencias, la historia y la geografía y el idioma extranjero inglés en contextos que impliquen aprendizaje y desarrollo personal.

#### Maneras de pensar

2. Gestiona el proceso de aprendizaje personal por medio de habilidades de metacognición, reflexión y comunicación, demostrando autonomía, motivación y una sólida autoestima y confianza en las propias capacidades para mejorar y enriquecer su desarrollo personal y cognitivo.
3. Identifica problemas, elabora argumentos, considera nuevas ideas, y propone soluciones creativas e innovadoras ante los desafíos que enfrenta.

4. Piensa de manera crítica y elabora puntos de vista y opiniones propias, utilizando evidencia y con una actitud abierta, dispuesta a cuestionar los supuestos y a reconsiderar las propias visiones.

### **Maneras de trabajar**

5. Trabaja de manera colaborativa con otros en la resolución de problemas y en el desarrollo de proyectos, demostrando habilidades interpersonales de comunicación, gestión y monitoreo del trabajo, y capacidad para asumir roles, reconocer fortalezas y aceptar debilidades, y una actitud perseverante para alcanzar los objetivos propuestos.
6. Se comunica efectivamente con otros en lengua materna y en una lengua extranjera, con diferentes propósitos y en diversos contextos, por medio de habilidades de comunicación oral, escrita y no verbal, demostrando capacidad de escuchar y comprender distintos mensajes, y una valoración positiva del lenguaje como fuente de enriquecimiento cultural y personal.

### **Herramientas para trabajar**

7. Utiliza internet y las herramientas digitales de manera efectiva y eficiente, demostrando habilidades de búsqueda, selección, manejo y producción de información, y capacidad para resolver tareas, reconociendo los aspectos éticos y legales involucrados en el acceso y uso de la información en ambientes digitales.
8. Demuestra compromiso y capacidad de autogestionar el aprendizaje en las diversas instancias de formación que enfrenta, por medio de habilidades que le permitan desenvolverse en distintos roles y contextos y planificar un proyecto de vida personal y laboral en el tiempo, desarrollando una disposición favorable al aprendizaje a lo largo de la vida.

### **Maneras de vivir en el mundo**

9. Se relaciona de manera respetuosa, empática y constructiva con otros en las diversas instancias de intercambio y colaboración que enfrenta, demostrando conciencia y reconocimiento de la propia cultura y la de los demás, y una actitud de rechazo a la violencia, a la agresión y a la discriminación.
10. Demuestra conciencia de los derechos y responsabilidades ciudadanas al relacionarse con sus pares, con la comunidad y con las instituciones públicas, practicando habilidades de interacción eficaz, de participación y toma de decisiones, mostrando un compromiso con el bien común, la cohesión social, los Derechos Humanos y los principios de la democracia, a nivel local y global.

## CONTEXTUALIZACIÓN CURRICULAR

La contextualización curricular es el proceso de apropiación y desarrollo del currículum en una realidad educativa concreta. Este se lleva a cabo considerando las características particulares del contexto escolar (por ejemplo, el medio en que se sitúa el establecimiento educativo, la cultura, el proyecto educativo institucional de la escuela y la comunidad escolar, el tipo de formación diferenciada que se imparte - Humanístico-Científica o Técnico Profesional), lo que posibilita que el proceso educativo adquiera significatividad para los estudiantes desde sus propias realidades y facilita, así, el logro de los Objetivos de Aprendizaje.

El marco de Habilidades y Actitudes que define esta propuesta permite desarrollar actitudes y habilidades que facilitan formas de pensar, de vivir en el mundo, formas de trabajar y herramientas para trabajar que definen el perfil del estudiante EPJA y que pueden ser utilizados como estrategias para atender a las necesidades de contextualización las diferencias que se presentan en las aulas. Los Programas de estudio son una propuesta de diseño de clases, de actividades y de evaluaciones flexible, que pueden modificarse, ajustarse y transferirse a diferentes realidades y contextos, considerando, entre otros:

**Diversidad etaria;** debido a que la edad de los estudiantes de Educación para Jóvenes y Adultos puede variar de los 15 a más de 50 años, las actividades propuestas se han diseñado desde un principio de flexibilidad que permita en las aulas ajustarse a las distintas necesidades y posibilidades de estudiantes que no han iniciado o interrumpido su trayectoria formativa por un corto o un largo período de tiempo.

**Tipos de establecimientos:** considerando las distintas posibilidades originadas por el tipo de establecimiento en las que se implementa la modalidad; Tercera jornada, Centros de Educación Integrada de Adultos, Establecimientos Educativos al interior de Recintos Penitenciarios y al interior de Unidades Militares, la ilustración didáctica de las actividades propuestas en el programa sugiere el uso de recursos y procedimientos tanto análogos como virtuales.

**Trayectorias formativas:** considerando que por razones diversas las trayectorias formativas de los estudiantes EPJA se interrumpen, y en consecuencia, la progresión de aprendizajes de las asignaturas que forman parte del Plan de Formación General en sus distintos Niveles de Educación Básica y Educación Media: Lenguaje y Comunicación/Lengua y Literatura, Matemática, Ciencias e Historia, Geografía, Ciencias Sociales y Educación Ciudadana, pueden estar afectadas, de modo que para la implementación de los programas de estudio se necesite realizar procesos previos de nivelación que permitan a los estudiantes avanzar en su trayectoria formativa. La implementación del programa se ha diseñado en un tiempo estimativo que, de acuerdo con el plan de estudio, puede ajustarse a las necesidades formativas de los estudiantes.

## INCLUSIÓN Y DIVERSIDAD

En el trabajo pedagógico, es importante comprender que la diversidad se entiende en términos culturales, sociales, étnicos, religiosos, de género, de estilos de aprendizaje y de niveles de conocimiento y/o de trayectorias escolares. Esta diversidad enriquece los escenarios de aprendizaje y está asociada a los siguientes desafíos:

- Desarrollar aprendizajes significativos que se relacionen con el contexto y la realidad de los estudiantes.
- Generar oportunidades inclusivas para desarrollar el aprendizaje en todos los estudiantes.
- Favorecer y potenciar metodologías integradoras y colaborativas tales como Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y Aprendizaje Basado en la Resolución de Problemas (ABRP).

Atender a la diversidad de estudiantes, en sus contextos, implica reconocer las necesidades educativas de los estudiantes para diseñar experiencias de aprendizaje considerando tiempos, recursos y estrategias para que cada estudiante logre un aprendizaje de calidad. La experiencia y conocimiento que tengan los docentes sobre su asignatura y las estrategias que promuevan un aprendizaje profundo, son herramientas para tomar decisiones pertinentes y oportunas respecto de las necesidades de sus alumnos.

Para los estudiantes con necesidades educativas especiales, el conocimiento de los profesores, el apoyo y las recomendaciones de los especialistas contribuyen a que todos desarrollen al máximo sus capacidades. Algunas orientaciones para considerar:

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

## Orientaciones pedagógicas Programas de estudio EPJA

Todas las actividades siguen los pasos que caracterizan el proceso de aprendizaje en los jóvenes y adultos: identificar la necesidad del aprendizaje; crear una estrategia y recursos para alcanzarlos; desarrollar la estrategia y evaluarla. Para aprender, necesitan saber cuál es el propósito de su aprendizaje, aplicar lo aprendido en la vida profesional; y ser agentes de su propio aprendizaje, utilizando su experiencia.

La etapa inicial del aprendizaje es de gran importancia, ya que, si bien el estudiante puede no estar siempre consciente de lo que necesita aprender, la motivación y el compromiso por el aprendizaje como un medio para adquirir autonomía y aprender a aprender, pueden operar como incentivos poderosos para encontrar un sentido al aprendizaje escolar. Asimismo, es relevante que los estudiantes participen en el proceso de diseño del aprendizaje. La literatura señala que, en los estudiantes adultos, compartir el control de las estrategias de aprendizaje lo hace más eficaz.<sup>3</sup> Hacer participar a los estudiantes adultos como agentes de su aprendizaje, satisface su necesidad de conocer y estimula su autoconcepto como alumnos independientes<sup>4</sup>.

### Organización modular del Programa de estudio

Los Programas de estudio para las Bases Curriculares de la Educación de Jóvenes y Adultos, proponen una estructura modular que organiza los Objetivos de Aprendizaje de habilidades y actitudes, los conocimientos esenciales y las grandes ideas de cada asignatura de acuerdo con las Bases Curriculares aprobadas para la modalidad.

**Los módulos se definen como bloques unitarios de aprendizaje que integran habilidades, actitudes y conocimientos requeridos para adquirir desempeños flexibles en una determinada área o asignatura.**

Todas las asignaturas, tanto del plan de Formación General como de Formación Instrumental cuentan con Programas de estudio modulares para su implementación. En cuanto a la estructura, cada asignatura se organiza por nivel en cuatro módulos obligatorios y cuatro módulos electivos. Los módulos obligatorios organizan los Objetivos de Aprendizaje, conocimientos esenciales y grandes ideas de cada nivel, y los módulos electivos ofrecen oportunidades de profundizar en el desarrollo del OA y en la comprensión de las grandes ideas del nivel, por medio del desarrollo de proyectos o la resolución de problemas.

### MÓDULOS OBLIGATORIOS:

En coherencia con las Bases Curriculares, los módulos obligatorios organizan los Objetivos de Aprendizaje, los conocimientos esenciales y las grandes ideas del nivel. Cada módulo presenta cuatro actividades de aprendizaje y evaluación que desarrollan, como foco principal, las habilidades y actitudes

<sup>3</sup> Knowles, M. S., Holton III, E. F., & Swanson, R. A. (2014). *The adult learner: The definitive classic in adult education and human resource development*. Routledge, pág. 148.

<sup>4</sup> *Ibíd.*



de los Objetivos de Aprendizaje del nivel. En las Bases Curriculares para EPJA, las habilidades son entendidas como conocimientos procedimentales que desarrollan destrezas de pensamiento y hábitos de mente que permiten pensar en los contenidos en profundidad. Desarrollar habilidades permite a los estudiantes aprender a pensar sobre el conocimiento, ponerlo “en movimiento para hacer conexiones y predicciones”, darle forma “para crear nuevos productos y resultados creativos”, como señala David Perkins<sup>5</sup>.

### Organización del aprendizaje en los Módulos obligatorios

Los módulos obligatorios organizan el aprendizaje en torno al desarrollo de una actividad de desempeño y actividades de evaluación que se integran. Los elementos que componen estos módulos son:

- **Visión panorámica del Módulo**

La visión panorámica de cada módulo se presenta la gran idea, los objetivos de aprendizaje y conocimientos esenciales que se necesitan desarrollar para cumplir el propósito formativo del módulo. Por último, se identifica el tiempo semanal y en horas de clase propuesto para abarcar su implementación.

- **Propósito del módulo**

El propósito del módulo responde a tres interrogantes: ¿qué se espera que los estudiantes comprendan?, ¿cómo se evidenciará que los estudiantes han comprendido? y ¿cómo tributa el módulo al marco formativo de las Habilidades y Actitudes del SXXI? Para responder a la primera interrogante se explica brevemente la gran idea que se pretende construir en el módulo. Luego se relacionan explicativamente las habilidades, actitudes y conocimientos esenciales que pondrá en uso el estudiante para finalmente detallar cómo estos se integran y tributan al marco de Habilidades y actitudes del SXXI.

- **Ruta de aprendizaje**

Secuencia de 4 actividades de desempeño que describen sintéticamente qué habilidades – procedimientos estratégicos- y actitudes desarrollará el estudiante para poner en uso los conocimientos esenciales declarados en el módulo. Cada desempeño se construye identificando qué hace el estudiante – habilidad o procedimiento aplicado- y el conocimiento esencial que se moviliza. El conjunto de actividades de desempeño se integra coherentemente para dar cuenta del propósito formativo general declarado en el módulo.

- **Actividades de desempeño**

Para organizar el desarrollo de las actividades propuestas se utilizan criterios didácticos transversales que guíen flexiblemente a los docentes, de modo que puedan transferir la propuesta a sus diferentes contextos. Los criterios utilizados se distinguen por su función didáctica, es decir, la finalidad formativa que se persigue a través de ello:

---

<sup>5</sup> Perkins, D. Prólogo a Swartz, R. et al. (2017). Op. Cit., pág. 8.

- Situación experiencial, permite enmarcar de forma situada un determinado aprendizaje, activando y enganchando el conocimiento previo con el nuevo conocimiento.
- Construcción del conocimiento, permite ilustrar cómo mediar, a través de una propuesta de selección de recursos y estrategias la adquisición y organización de nuevos conocimientos.
- Práctica guiada, modela paso a paso la mediación que realiza el docente, a través de actividades individuales, plenarias o colaborativas que desarrollan los estudiantes, para profundizar en la comprensión de un determinado conocimiento.
- Práctica independiente, detalla las actividades individuales y/o colaborativas que desarrollan los estudiantes para realizar desempeños flexibles que permitan profundizar y evidenciar su comprensión. Permite al docente monitorear el proceso de aprendizaje.
- Integración, corresponde a una actividad de síntesis que realiza el estudiante individualmente para evidenciar la comprensión del propósito declarado para la actividad. Por ejemplo, mediante el uso de ticket de salida.
- Orientaciones al docente: en esta sección se aclaran y precisan conceptos disciplinares que se han movilizado a la largo del módulo. Se realizan sugerencias complementarias al docente sobre el trabajo con adultos y/o estrategias didácticas que puedan facilitar su labor. Se sugieren seleccionar estrategias para guiar la retroalimentación y la evaluación formativa compartiendo criterios, estrategias de retroalimentación y rúbricas.

## MÓDULOS ELECTIVOS

Los módulos electivos ofrecen oportunidades de profundizar en el desarrollo de las habilidades y actitudes de los Objetivos de Aprendizaje del nivel y en la comprensión de las grandes ideas. Se desarrollan por medio de metodologías de Aprendizaje basado en Proyectos y Aprendizaje basado en Resolución de problemas; se organizan en torno a un tema que es planteado como problema o desafío y que permite ampliar el conocimiento esencial, profundizar en la comprensión de las grandes ideas y conectar con los intereses y experiencias de los estudiantes.

Los problemas y desafíos podrán ser adaptados a los contextos, intereses y experiencias vitales de los estudiantes.

Se sugiere considerar los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda para el Desarrollo Sostenible de la UNESCO como foco para orientar los problemas y proyectos a desarrollar en los módulos electivos. Estos temas son<sup>6</sup>:

1. Fin de la pobreza
2. Hambre cero
3. Salud y Bienestar

<sup>6</sup> Recuperado de: <https://link.curriculumnacional.cl/https://es.unesco.org/sdgs>

4. Educación de calidad<sup>7</sup>
5. Igualdad de género
6. Agua limpia y saneamiento
7. Energía asequible y no contaminante
8. Trabajo decente y crecimiento económico
9. Industria, innovación e infraestructura
10. Reducción de las desigualdades
11. Ciudades y comunidades sostenibles
12. Producción y consumo responsables
13. Acción por el clima
14. Vida submarina
15. Vida de ecosistemas terrestres
16. Paz, justicias e instituciones sólidas
17. Alianzas para lograr los objetivos. Esta metodología debe permitir generar un compromiso activo del estudiante con el aprendizaje, lo cual se logrará si es que este aprendizaje: conecta con sus necesidades o inquietudes, y sabe de antemano cuál será este aprendizaje (*qué* aprender), lo considera importante (*por qué* aprender) y sabe *cómo* ocurrirá este aprendizaje (plan de trabajo) e idealmente participa en su planeamiento.

#### Estructura del aprendizaje en los Módulos electivos

En coherencia con lo que plantean las Bases Curriculares, los módulos electivos ofrecen oportunidades para el desarrollo de metodologías de trabajo colaborativo y que aborden desafíos cognitivos y del entorno. En particular, los Programas de estudio desarrollan las metodologías de Aprendizaje basado en Proyectos y Aprendizaje basado en la Resolución de Problemas como propuestas que permiten desarrollar habilidades y poner en uso el conocimiento, integrar aprendizajes y promover la curiosidad y la búsqueda activa y creativa de respuestas. Estas metodologías buscan que los estudiantes puedan transferir el conocimiento a distintas áreas y/o situaciones de la vida real, por medio de aprendizajes significativos y relevantes. En cada nivel se ilustran dos ejemplos, uno de ABP y otro de Resolución de problemas, que podrán servir de modelo para que los docentes puedan construir nuevos proyectos o problemas.

Tanto en la Resolución de problemas como en ABP se busca conectar los problemas y preguntas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de UNESCO, para reforzar su relevancia y transversalidad.

#### Aprendizaje Basado en Proyectos

Consiste en la organización de los estudiantes en torno a una pregunta o desafío originado a partir de un problema real o que sea significativo para los estudiantes, que puede ser concreto o abstracto. En la medida que el problema es más complejo moviliza e integra diferentes áreas de conocimiento, promoviendo de esta manera la interdisciplinariedad. Para su desarrollo, es deseable que los docentes se organicen y planifiquen el trabajo de manera conjunta entre docentes de diferentes asignaturas.

---

<sup>7</sup> Las Bases Curriculares de EPJA se encuentran alineadas con este Objetivo N°4, en tanto apuntan al Aprendizaje a lo largo de la vida, y a una educación de calidad para todos.

Existe una serie de elementos que son requisitos para que el diseño de un proyecto permita maximizar el aprendizaje y la participación de los estudiantes, de manera que aprendan cómo aplicar el conocimiento al mundo real, cómo utilizarlo para resolver problemas, responder preguntas complejas y crear productos de alta calidad<sup>8</sup>. Estos elementos son:

- **Conocimiento esencial, comprensión y habilidades:**

El proyecto se enfoca en profundizar en la comprensión del conocimiento, ya que permite desarrollar a la vez los Objetivos de Aprendizaje y las habilidades del Siglo XXI que se requieren para realizar el proyecto.

Se basa en un problema significativo para resolver o una pregunta para responder, en el nivel adecuado de desafío para los alumnos, que se implementa mediante una pregunta de conducción abierta y atractiva.

- **Indagación sostenida:**

El proyecto implica un proceso activo y profundo a lo largo del tiempo, en el que los estudiantes generan preguntas, encuentran y utilizan recursos, hacen preguntas adicionales y desarrollan sus propias respuestas.

- **Autenticidad:**

El proyecto tiene un contexto del mundo real, utiliza procesos, herramientas y estándares de calidad del mundo real y tiene un impacto real, ya que creará algo que será utilizado o experimentado por otros, y/o está conectado a las propias preocupaciones, intereses e identidades de los estudiantes.

Es importante saber en qué contexto del mundo real puede encontrarse el problema como el planteado y por qué el proyecto puede ser significativo para los estudiantes.

- **Voz y elección del estudiante:**

El proyecto permite a los estudiantes tomar algunas decisiones sobre los productos que crean, cómo funcionan y cómo usan su tiempo, guiados por el docente.

- **Gestión y auto organización:**

El proyecto exige a los estudiantes desarrollar el trabajo en equipo, la comunicación y la resolución de problemas; tomar decisiones sobre el diseño y la implementación del proyecto en sus distintas etapas. Esto implica identificar las competencias y procedimientos que son necesarios para desarrollar un plan de trabajo adecuado al proyecto, y una exploración activa de los recursos y actividades con que cuentan para su desarrollo. Asimismo, reconocer las fortalezas y debilidades con que cuenta cada uno de los miembros para su desarrollo.

- **Evaluación y Retroalimentación:**

El proyecto brinda oportunidades para que los estudiantes reflexionen sobre qué y cómo están aprendiendo. Incluye procesos de evaluación formativa y retroalimentación para que los estudiantes den y reciban comentarios sobre su trabajo, con el fin de revisar sus ideas y productos o realizar una investigación adicional.

---

<sup>8</sup> Adaptación de: John Larmer, John Mergendoller, Suzie Boss (ASCD 2015). *Setting the Standard for Project Based Learning: A Proven Approach to Rigorous Classroom Instruction*.

- **Producto público.**

El proyecto requiere que los alumnos demuestren lo que aprenden, creando un producto que se presenta u ofrece a personas que se encuentran más allá del aula.

Considerando estos elementos, los Programas proponen un diseño de ABP con la siguiente estructura:

Estructura	Descripción
Problema central:	Se describe el problema que origina el proyecto.
Propósito:	Refiere al propósito formativo del proyecto, es decir, qué se espera que aprendan los estudiantes gracias a la realización de este.
Objetivos de Aprendizaje:	Identifica y/o registra qué objetivos de Aprendizaje de la asignatura y de otras asignaturas del nivel del plan de estudio de EPJA se integran para el desarrollo del proyecto.
Preguntas:	Se proponen preguntas orientadoras, que servirán para diseñar las etapas del proyecto. Son preguntas centrales y generales.
Tipo de proyecto:	Identifica el tipo de proyecto de acuerdo con las asignaturas que participan: STEM, interdisciplinario, etc.
Producto:	identifica el producto que se espera construir colaborativamente en el proyecto para dar respuesta concreta al problema.
Habilidades y actitudes del siglo XXI:	Identifica cuáles son las habilidades y actitudes que se desarrollarán, y a qué ámbito pertenecen.
Etapas:	Se realiza un cronograma con las distintas etapas del proyecto, identificando: características de cada etapa, qué hará el estudiante, cómo lo realizará. Se apoya con recursos y/o ilustraciones cada etapa.
Evaluación:	Se comparten criterios de evaluación y rúbricas que guíen y permitan monitorear el desarrollo de los aprendizajes durante la realización del proyecto. Los criterios y las rúbricas deben verificar los aprendizajes de los objetivos que se identificaron para el proyecto, de manera descriptiva y por nivel de logro.
Difusión final:	Describir cómo se difundirá el producto, incluyendo a la comunidad escolar y/o local.
Recursos:	Nombra recursos, clasificándolos según su tipo.

### Aprendizaje Basado en la Resolución de Problemas

El modelo de Aprendizaje basado en la Resolución de Problemas que presentan los Programas de estudio se organiza en torno a un problema o desafío cognitivo para el cual se busca encontrar una solución, por medio del uso del conocimiento y el desarrollo de habilidades. En los Programas, un problema se define por una situación o pregunta que presenta restricciones y cuya respuesta no es evidente.

Al resolver problemas, los estudiantes utilizan procesos y estrategias relacionadas con el análisis crítico, la investigación, la evaluación y la comunicación; planifican su trabajo y reflexionan sobre la solución que mejor responde a las restricciones que presenta el problema o desafío cognitivo. Como resultado, ponen en uso el conocimiento, lo amplían adquiriendo nuevos conceptos, principios e información, y desarrollan nuevas destrezas de pensamiento crítico y creativo<sup>9</sup>.

La resolución de problemas permite motivar y despertar el interés del estudiante, desarrolla la autonomía y el trabajo en equipo; esto requiere que las situaciones o problemas sean significativos y relevantes, y que puedan visualizar las posibles soluciones. Esta metodología requiere que el docente adquiera un rol activo como guía para monitorear el desarrollo del proceso y orientar el trabajo de los estudiantes.

El modelo que proponen los Programas de estudio para el desarrollo del Aprendizaje Basado en la Resolución de Problemas se compone de los siguientes elementos:

Elementos de la estructura	Descripción
Título	Se plantea como una afirmación o pregunta que sintetiza el problema o desafío.
Propósito	Busca despertar el interés, predisponer al estudiante para el aprendizaje basado en problemas.
Preparación	Busca contextualizar a los estudiantes en la situación que se planteará y/o familiarizarlos con la resolución de problemas y su sistema de trabajo.
Presentación del problema	Se expone el problema, considerando la contextualización del mismo en una situación significativa. Se define con claridad y precisión cuál es el problema; se distinguen conceptos centrales y restricciones que constituyen el problema.
Posibles soluciones	Se describe cómo se mediará estratégicamente el trabajo colaborativo: el uso de estrategias para mediar disposiciones actitudinales positivas que les permitan a los estudiantes involucrarse con el problema y buscar soluciones (por ejemplo, la perseverancia), y estrategias de mediación para compartir las soluciones; se ilustran soluciones posibles que puede tener el problema.

<sup>9</sup> R. Swartz “El Aprendizaje basado en el Pensamiento. Cómo desarrollar en los alumnos las competencias del SXXI (2017). Edit. SM Figura 7-11. Pág. 232. Adaptación.

Investigación	Describe cómo mediar el trabajo de investigación y el desarrollo de habilidades de indagación y evaluación; se ilustran recursos que se puedan utilizar y conocimientos disciplinares que se movilizan en la solución del problema.
Evaluar la solución del problema:	Describe cómo mediar estratégicamente las soluciones propuestas al problema, considerando las habilidades y la evaluación de las posibles soluciones.
Comunicación	Describe cómo se mediará la comunicación individual y/o colaborativa del problema, según códigos de comunicación pertinentes y característicos de las disciplinas.

## Orientaciones para evaluar los aprendizajes

La evaluación, como un aspecto intrínseco del proceso de enseñanza-aprendizaje, se plantea en estos programas con un foco formativo al servicio del aprendizaje de los estudiantes. Para que esto ocurra, se plantea recoger evidencias que permitan describir con precisión la diversidad existente en el aula para tomar decisiones pedagógicas y retroalimentar a los estudiantes. La evaluación desarrollada con foco pedagógico favorece la motivación de los estudiantes a seguir aprendiendo; asimismo, el desarrollo de la autonomía y la autorregulación potencia la reflexión de los docentes sobre su práctica y facilita la toma de decisiones pedagógicas pertinentes y oportunas que permitan apoyar de mejor manera los aprendizajes.

Para implementar una evaluación con un foco formativo, se requiere:

- Diseñar experiencias de evaluación que ayuden a los estudiantes a poner en práctica lo aprendido en situaciones que muestren la relevancia o utilidad de ese aprendizaje.
- Evaluar solamente aquello que los alumnos efectivamente han tenido la oportunidad de aprender mediante las experiencias de aprendizaje mediadas por el profesor.
- Procurar que se utilice diversas formas de evaluar, que consideren las distintas características, ritmos y formas de aprender, necesidades e intereses de los estudiantes, evitando posibles sesgos y problemas de accesibilidad para ellos.
- Promover que los alumnos tengan una activa participación en los procesos de evaluación; por ejemplo: al elegir temas sobre los cuales les interese realizar una actividad de evaluación o sugerir la forma en que presentarán a otros un producto; participar en proponer los criterios de evaluación; generar experiencias de auto- y coevaluación que les permitan desarrollar su capacidad para reflexionar sobre sus procesos, progresos y logros de aprendizaje.
- Que las evaluaciones sean de la más alta calidad posible; es decir, deben representar de la forma más precisa posible los aprendizajes que se busca evaluar. Además, las evidencias que se levantan y fundamentan las interpretaciones respecto de los procesos, progresos o logros de aprendizajes de los estudiantes, deben ser suficientes como para sostener de forma consistente esas interpretaciones evaluativas.

El profesor puede utilizar diferentes métodos para evaluar los OA. Para esto, se sugiere emplear una variedad de medios y evidencias, como portafolios, registros anecdóticos, proyectos de investigación grupales e individuales, informes, presentaciones, entre otros. La forma en que se diseñe este tipo de evaluaciones y el modo en que se registre y comunique la información que se obtiene de ellas debe permitir que dichas evaluaciones integren lo formativo y sumativo para retroalimentar tanto la enseñanza como el aprendizaje.

El uso formativo de la evaluación debiera preponderar en las salas de clases, utilizándose de manera sistemática para reflexionar sobre el aprendizaje y la enseñanza, y para tomar decisiones pedagógicas pertinentes y oportunas que busquen promover el progreso del aprendizaje de todos los estudiantes, considerando la diversidad como un aspecto inherente a todas las aulas.

El proceso de evaluación formativa que se propone implica articular el proceso de enseñanza-aprendizaje en función de responder a las siguientes preguntas: **¿A dónde voy?** (qué objetivo de aprendizaje espero lograr), **¿Dónde estoy ahora?** (cuán cerca o lejos me encuentro de lograr ese aprendizaje) y **¿Qué estrategia o estrategias pueden ayudarme a llegar a donde tengo que ir?** (qué pasos tengo que dar para acercarme a ese aprendizaje). Este proceso continuo de establecer un objetivo de aprendizaje, evaluar los niveles actuales y luego trabajar estratégicamente para reducir la distancia entre los dos, es la esencia de la evaluación formativa. Una vez que se alcanza una meta de aprendizaje, se establece una nueva meta y el proceso continúa.

Para promover la motivación para aprender, el nivel de desafío y el nivel de apoyo deben ser los adecuados –en términos de Vygotsky (1978), estar en la zona de desarrollo próximo de los estudiantes–, para lo cual se requiere que todas las decisiones que tomen los profesores y los propios estudiantes se basen en la información o evidencia sobre el aprendizaje recogidas continuamente<sup>10</sup>.

Como parte de la evaluación formativa, los Programas proponen en cada actividad un conjunto de criterios que permiten evaluar el desempeño de los estudiantes en un determinado aprendizaje. Estos criterios permiten identificar el lugar en que se encuentran los estudiantes en el desarrollo de las habilidades y la construcción de conocimientos, entregando información que permita al docente tomar decisiones pedagógicas para avanzar hacia el logro de los aprendizajes propuestos<sup>11</sup>.

Los criterios de evaluación describen el dominio de conceptos, de procedimientos y actitudes en los estudiantes. En su conjunto, permiten evaluar la comprensión y la disposición o inclinación a actuar de acuerdo al marco de Habilidades y actitudes del siglo XXI. Cuando se integran en el desarrollo de la clase, los criterios de evaluación permiten generar un mejoramiento continuo del aprendizaje<sup>12</sup>.

<sup>10</sup> Mineduc (2017). *Presentación de Criterios de evaluación, calificación y promoción al Consejo Nacional de Educación*. Fundamentos a la propuesta de actualización de criterios y normas de Evaluación, Calificación y Promoción Escolar de estudiantes de Educación Regular presentada por la Unidad de Currículum y Evaluación al Consejo Nacional de Educación. Santiago, pág. 74.

<sup>11</sup> Para la construcción de los criterios, se han tenido a la vista las orientaciones que plantea la Mesa Covid Universitaria y la normativa vigente para la atención a la diversidad, la inclusión y la flexibilidad en la repuesta educativa contenida en la ley 20.845 de inclusión escolar (Art. 1°, núm. i), y como referente los principios del Decretos 83 de 2015 y Decreto 67 de 2018.

<sup>12</sup> Propuestas Educación Mesa Social Covid-19 (2021). *Recomendación para una evaluación pertinente en tiempos de crisis*. Santiago de Chile. Santiago, pág.65.



## Referencias

John Larmer, John Mergendoller, Suzie Boss. *Setting the Standard for Project Based Learning: A Proven Approach to Rigorous Classroom Instruction*, (ASCD 2015).

Knowles, M. S., Holton III, E. F., & Swanson, R. A. (2014). *The adult learner: The definitive classic in adult education and human resource development*. Routledge.

Lemov, D. (2014). *Teach like a champion 2.0: 62 techniques that put students on the path to college*. John Wiley & Sons.

Mineduc (2017). *Presentación de Criterios de evaluación, calificación y promoción al Consejo Nacional de Educación*. Fundamentos a la propuesta de actualización de criterios y normas de Evaluación, Calificación y Promoción Escolar de estudiantes de Educación Regular presentada por la Unidad de Currículo y Evaluación al Consejo Nacional de Educación. Santiago

Propuestas Educación Mesa Social Covid-19 (2021). *Recomendación para una evaluación pertinente en tiempos de crisis*. Santiago de Chile. Santiago, pág. 65

R. Swartz "El Aprendizaje basado en el Pensamiento. Cómo desarrollar en los alumnos las competencias del SXXI (2017). Edit. SM Figura 7-11. Pág. 232. Adaptación.

Universidad del Desarrollo, Centro de Innovación. Aprendizaje Basado en Problemas (ABP). Recurso web disponible en:

<https://link.curriculumnacional.cl/https://innovaciondocente.udd.cl/metodologias-activas/>

UNESCO (2015). *La Agenda para el Desarrollo Sostenible*.

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/development-agenda/>

## Presentación Artes Visuales

### Propósitos Formativos

La asignatura de Artes Visuales para Nivel 1 y Nivel 2 de Educación Media, busca fortalecer y estimular habilidades propias del pensamiento creativo de los estudiantes como medio para expresarse, crear y proponer soluciones innovadoras a problemas de distinta índole, aportando a la calidad de vida de las personas. En este ámbito, se pretende que los estudiantes conozcan y comprendan los diferentes componentes del lenguaje visual y audiovisual como una herramienta clave para convivir y dialogar con un entorno poblado por estímulos visuales y audiovisuales como es el caso del mundo digital y virtual, apropiándose conscientemente tanto de procedimientos análogos para la creación como de las herramientas digitales que ofrecen las TIC, para utilizarlas en sus trabajos y proyectos visuales y audiovisuales. También tiene como propósito enseñar y desarrollar habilidades propias de la apreciación estética, lo que implica tanto ejercitar la percepción sensible y la observación, como el conocimiento y manejo de criterios estéticos para el análisis, la reflexión y la formulación de juicios acerca de obras visuales y audiovisuales propias y de otros.

Asimismo, desde el aprendizaje de las habilidades necesarias para comunicar y difundir creaciones visuales y audiovisuales propias y de otros se pretende contribuir a la construcción y consolidación de los proyectos de vida de los estudiantes, preparándolos para enfrentar desafíos relacionados con diversas áreas profesionales y técnicas en las que las artes visuales y/o audiovisuales tienen presencia.

En el ámbito de desarrollo personal y social, la relación de las artes con los procesos de expresión, creación, apreciación y difusión apoyan el desarrollo del autoconocimiento y la exposición de emociones y sentimientos personales frente a otros, lo que contribuye a promover la conciencia ciudadana por medio del reconocimiento y el respeto de la diversidad cultural y de género, entre otras.

### Enfoque de la asignatura

A continuación, se presentan las principales definiciones conceptuales y didácticas en que se sustenta la asignatura Artes Visuales.

El enfoque de la educación en Artes Visuales que se declara en las Bases Curriculares y se presenta en este Programa de Estudio, se basa en la convicción de que la asignatura tiene por objeto formar personas estéticamente sensibles, que puedan comunicarse, expresarse y crear por medio del lenguaje visual y audiovisual, utilizando medios y procedimientos análogos o digitales, según sus posibilidades y contexto. Del mismo modo, enfatiza el desarrollo de las habilidades necesarias para que los estudiantes puedan disfrutar, apreciar y valorar, como espectadores activos y críticos de obras y manifestaciones visuales y audiovisuales de diferentes épocas y contextos, también de las creaciones propias y de sus pares, de esta manera se conjugan expresión, creación, apreciación estética, y respuesta personal ante las artes visuales y audiovisuales. Asimismo, se contempla el desarrollo de las habilidades de comunicación y difusión, focalizado en la aproximación a los espacios y acciones relacionadas con la difusión de obras y manifestaciones visuales en diferentes contextos y medios.

El proceso de creación se desarrolla desde la identificación y formulación de un propósito expresivo basado en intereses, emociones personales y/o colectivas, la generación de ideas, la experimentación. A su vez, este proceso implica diversas etapas, entre ellas, la planificación y la retroalimentación durante las que el estudiante desarrolla de su capacidad reflexiva aprende de sus errores y adquiere conciencia de sus fortalezas. Finalmente, elabora un producto que responde a desafíos, para ello, toma riesgos creativos basados en la reflexión y el análisis de las opciones que se tienen ante el planteamiento de ideas, la selección de materiales y procedimientos manuales y tecnológicos, el manejo del lenguaje visual o audiovisual entre otros, para lograr productos que pueden tener resultados inesperados. En este sentido, atreverse a probar sin certezas permite nuevas oportunidades de aprendizaje para los estudiantes.

Para desarrollar la apreciación estética, es importante comenzar por ejercitar y guiar la percepción, observación y contemplación de obras visuales y audiovisuales pues la sensibilidad estética es la base que permite disfrutar, reflexionar y formular respuestas personales frente a una obra. Para esto, los estudiantes, pueden trabajar en contacto directo con obras y manifestaciones visuales de distinta índole presentes en el entorno, o a través de medios impresos, audiovisuales o digitales. A su vez, se considera también las habilidades para reflexionar y evaluar el trabajo artístico propio y de sus pares, con el objetivo de mejorar los procesos y construir posturas fundamentadas y respetuosas.

Por su parte enseñar las habilidades de diseño, gestión y comunicación, implica tener presente aspectos como el tipo de manifestación artística, visual o audiovisual a presentar, gestión de permisos, materiales, infraestructura, espacios, tipo de público o audiencia y estrategias de promoción, entre otros. A su vez, se potencia el respeto por la postura de otros y la valoración de la diversidad, lo que puede verse fortalecido si se trabaja de manera interdisciplinaria.

En el aprendizaje y desarrollo de las habilidades consideradas en estas Bases Curriculares, es especialmente relevante promover una relación positiva con el proceso de aprendizaje en todos los estudiantes, favoreciendo instancias de metacognición y retroalimentación sistemáticas acerca de procesos y resultados, como herramientas clave para nuevos aprendizajes.

### Organización curricular

Las Bases Curriculares de Artes Visuales se articulan en torno a Objetivos de Aprendizaje de habilidades y actitudes nucleares, que se entrelazan con conocimientos esenciales del ámbito de los lenguajes artísticos, medios de expresión visual y audiovisual, referentes artísticos del presente y el pasado, impacto de la tecnología en la creación y difusión, entre otros, que favorecen la comprensión de las grandes ideas de la asignatura. Las grandes ideas operan como propósito formativo de cada nivel, orientando la comprensión y la articulación de los Objetivos de Aprendizaje y los Conocimientos esenciales.

## Objetivos de Aprendizaje

Los Objetivos de Aprendizaje de habilidades nucleares de la asignatura se organizan en torno a tres ejes disciplinares:

- Expresar y Crear
- Apreciar y Responder
- Comunicar y Difundir

Los Objetivos de Aprendizaje integran actitudes de los ámbitos que organizan las habilidades del Siglo XXI, de acuerdo con un criterio de pertinencia para ser trabajadas junto con las habilidades.

### Expresar y Crear

Contempla las habilidades que permiten a los estudiantes descubrir, desarrollar y cultivar su potencial expresivo y creativo, para plasmarlo en obras y proyectos artísticos con diferentes propósitos. Las habilidades para la expresión y creación se interrelacionan estrechamente con desarrollar actitudes que permiten al estudiante trabajar con autonomía y proactividad, en la generación de ideas, selección de temas, medios, procedimientos y materiales, y en resolver los problemas que enfrenta al realizar sus trabajos de expresión y creación visual.

### Apreciar y Responder

Incluye las habilidades que permiten a los estudiantes reflexionar, apreciar y responder frente a sus propias creaciones e interpretaciones, las de sus pares y obras artísticas y manifestaciones culturales de diversas épocas y contextos. La apreciación, interpretación y respuesta valorativa de obras visuales y audiovisuales se interrelaciona directamente con el desarrollo de actitudes para pensar con flexibilidad y reelaborar las propias ideas, pues implica apertura ante distintos puntos de vista y creencias que los artistas manifiestan en sus obras y que no siempre coinciden con las del estudiante, lo que contribuye a enriquecer su conocimiento y comprensión tanto de las artes como de la realidad.

### Comunicar y Difundir

Corresponde a las habilidades de divulgación y difusión de obras de los estudiantes, y aquellas necesarias para generar e implementar instancias para que la comunidad tenga contacto con las artes visuales. Desarrollar actitudes para trabajar colaborativamente integrando las diferentes ideas y puntos de vista es clave en la generación, desarrollo y gestión de proyectos, así como en la resolución de problemas de implementación. Por su parte, trabajar con medios digitales y TIC para la difusión y comunicación hace imprescindible el conocimiento y puesta en práctica de los principios de la ética en este ámbito.

En el Nivel 1 y 2 de Educación Media se espera que los estudiantes comprendan que:

1. Las Artes Visuales constituyen un lenguaje para la expresión personal y social en diversos medios.
2. Las Artes Visuales son un medio para crear en múltiples dimensiones de la vida actual.
3. Las Artes Visuales permiten conocer y comprender culturas, contextos y visiones de mundo del pasado y el presente.

### OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Se espera que los estudiantes sean capaces de:

**OA1** Crear obras y proyectos visuales y audiovisuales, con autonomía y proactividad para expresar sensaciones, emociones e ideas, a partir de la apreciación de referentes artísticos y culturales diversos. (Expresar y Crear)

**OA2** Analizar e interpretar propósitos expresivos de obras visuales y audiovisuales, a partir de criterios estéticos, planteando posturas razonadas y mostrando flexibilidad para reelaborar sus ideas, puntos de vista y creencias. (Apreciar y Responder)

**OA3** Diseñar y gestionar colaborativamente proyectos de difusión de obras visuales y audiovisuales propios, empleando diversidad de medios o TIC de acuerdo con los principios de la ética. (Comunicar y Difundir)

### Conocimientos esenciales

- Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.
- Lenguaje visual: elementos y conceptos como: línea, forma, color, textura, volumen.
- Lenguaje audiovisual: elementos visuales y sonoros, elementos sintácticos: escena, secuencia, movimientos de cámara, planos y ángulos de filmación, composición e iluminación. Elementos semánticos como elipsis o metáfora.
- Conceptos: propósitos expresivos, elementos simbólicos, elementos sintácticos, elementos semánticos.
- Difusión de trabajos y proyectos de Artes Visuales y Audiovisuales: planificación y organización de muestras, selección de obras, diseño y elaboración de recursos para la difusión, presentaciones en diferentes formatos y medios, diseño y elaboración de material de difusión.

## Orientaciones para el Docente

### Orientaciones didácticas:

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

El enfoque de la educación en Artes Visuales que orienta el programa se basa en la convicción de que la asignatura tiene por objeto formar personas estéticamente sensibles, que puedan comunicarse, expresarse y crear por medio del lenguaje visual. También disfrutar, apreciar y valorar, como espectadores activos y críticos de obras y manifestaciones visuales de diferentes épocas, contextos y presentes en el entorno, conjugando expresión, creación, apreciación estética, respuesta personal frente a obras y manifestaciones culturales, especialmente del contexto de los estudiantes en las que está presente lo visual. Asimismo, se contempla el desarrollo de las habilidades de comunicación y difusión, focalizado en la aproximación a los espacios y acciones relacionadas con la difusión de obras y manifestaciones visuales en diferentes contextos y medios. En consecuencia, al organizar el proceso de aprendizaje, el docente debe tomar en cuenta los siguientes factores:

- **Integración de los Objetivos de Aprendizaje:** Las actividades modélicas que se ofrecen en este programa consideran, en numerosas oportunidades, el desarrollo de los objetivos de aprendizaje de manera integrada. De igual manera, las actitudes se deben trabajar juntamente con los Objetivos de Aprendizaje.
- **Planificación:** Al inicio de una unidad, es necesario incluir un tiempo para activar las experiencias y conocimientos previos de los estudiantes, pues constituyen el punto de partida para implementar adecuadamente las actividades. Asimismo, considerar un enfoque participativo donde los estudiantes tengan el protagonismo en sus aprendizajes. Durante el desarrollo de las actividades, se debe promover una relación positiva con el aprendizaje en todos los alumnos. Para esto, es necesario que se considere instancias de retroalimentación de los procesos de expresión, creación y apreciación, aprovechando descubrimientos, errores y dificultades como fuente de nuevos aprendizajes y logros. Para orientar y apoyar al estudiantado en la superación y solución de dificultades, es importante que conozcan y comprendan los criterios de evaluación al inicio de cada actividad. Al finalizar cada módulo, se debe considerar un tiempo adecuado para que expongan, justifiquen y enjuicien críticamente sus obras y proyectos visuales, lo que les permite observar sus progresos y valorar sus trabajos y los de sus pares.
- **Desarrollo de la expresión y la creatividad:** Estas habilidades se pueden entender y abordar como un proceso que implica contemplar los espacios y tiempos necesarios para su desarrollo, lo que en el contexto de la Educación de Personas Jóvenes y Adultas es especialmente relevante ya que puede ser necesario apoyar a quienes presentan dificultades, inseguridades o bloqueos en relación con su capacidad para expresar y crear. En estos casos el docente podrá adaptar las actividades sugeridas en el programa, de acuerdo con las características de sus estudiantes y contextos. Se recomienda

también plantear el desafío creativo desde distintos puntos de partida, como: apreciación de obras, experimentación con estímulos o un tema específico levantado desde los intereses manifestados por los estudiantes entre otros, también se puede entregar la opción de que elijan entre diferentes temas el que les sea más significativo o motivante. El desarrollo de ideas se logra activando la imaginación y el pensamiento divergente, el diálogo, un ambiente de respeto y acogida, y se plasma en creaciones individuales y colectivas. La reflexión y la evaluación de ideas permite tener mayor conciencia en la toma de decisiones acerca de los diferentes aspectos de la obra o el proyecto artístico.

El rol docente es acompañar y guiar las diferentes decisiones de los estudiantes, promoviendo la reflexión y la evaluación de las diferentes propuestas creativas; esto permite revisarlas y pulirlas para implementarlas. Al finalizar el proceso, se deben presentar y justificar las obras y proyectos. Esto permite observar progresos, valorar lo realizado y plantearse nuevas ideas o desafíos creativos.

- **Medios y tecnologías:** La interacción y experimentación con múltiples medios y procedimientos de expresión y creación, materiales y recursos tecnológicos, son experiencias enriquecedoras, ya que amplían las posibilidades expresivas y creativas de los estudiantes. En estos niveles, es deseable que las TIC se incorporen en las actividades desde diversas dimensiones: como medio de expresión, creación y comunicación, fuente de información y medio de presentación de sus investigaciones, y en la difusión de obras y manifestaciones propias y de sus pares. Entre las herramientas consideradas están: computador, cámara fotográfica, cámara de video, celular y otras que puedan surgir en el futuro. No obstante, teniendo en consideración las diferentes condiciones de contexto, las actividades de desempeño del programa ofrecen la posibilidad de realizarse de manera análoga cuando no se puede trabajar con recursos tecnológicos digitales.
- **Desarrollo de la apreciación y respuesta frente al arte:** El docente debe diseñar y modelar situaciones de aprendizaje que motiven a sus estudiantes a apreciar estéticamente y responder frente a obras y manifestaciones visuales. Para esto, es necesario dar oportunidad de ejercitar y desarrollar gradualmente, a través del contacto directo o virtual, las habilidades de: experiencia inicial y observación, descripción y consideración de contextos, análisis e interpretación. En este programa se propone la apreciación de obras visuales y audiovisuales. Estas son sugerencias, el profesor puede seleccionar otras que le parezcan adecuadas a su contexto; no obstante, se recomienda que tengan una clara relación con los objetivos y actividades. Asimismo, que hayan sido creadas o interpretadas tanto por hombres como por mujeres y que, en su mayoría, provengan del contexto local y nacional.
- **Aprendizaje colaborativo:** En la elaboración de las múltiples tareas de la asignatura, es importante que el docente favorezca la comunicación y la colaboración entre los estudiantes, tanto al realizar como al apreciar obras visuales. Esto permite profundizar y compartir la construcción de aprendizajes, junto con potenciar habilidades y actitudes transversales, como el respeto por la opinión de los pares y el descubrimiento de la riqueza presente en la diversidad.
- **Sustentabilidad:** Para que valoren y comprendan la importancia de utilizar criterios de sustentabilidad ambiental, social, cultural o económica, el profesor debe tenerlos presente al proponer la selección de materiales y recursos, entregando siempre la opción de reemplazar materiales tradicionales por

otros que cumplan con características como ser reutilizables, reciclables y cuyos procesos de producción aporten a la sustentabilidad. Asimismo, es muy importante que tengan el menor impacto posible en el medioambiente. Otra manera de hacerlo es incluir, dentro del material didáctico de apoyo a la apreciación, obras y manifestaciones visuales que aborden la sustentabilidad en sus temas, materialidad o medio de difusión.

### Orientaciones para la evaluación en Artes Visuales y Audiovisuales

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

En el aprendizaje de las Artes Visuales y Audiovisuales, como en el de todas las asignaturas, es muy importante contar con criterios claros y conocidos por los estudiantes. En este programa, se proporcionan ejemplos de criterios y pautas de evaluación, los que se recomienda contextualizar a la situación de aprendizaje específica.

En el caso de los OA que involucran habilidades de expresión, interpretación y creación, es necesario tener presente que, para fortalecer su logro, es imprescindible visibilizar los procesos desarrollados y, en consecuencia, se debe evaluar tanto la obra o producto del proyecto, como los pasos dados para llegar a este. Estos aprendizajes son progresivos y se logran paulatinamente, por medio de múltiples momentos, formas y agentes de evaluación.

Una dimensión que, en general, presenta dificultades para ser evaluada es la que se refiere a la apreciación. Una forma de evaluar este ámbito es generar oportunidades para realizar autoevaluaciones, evaluación de pares y coevaluaciones, ya sea a modo de reflexiones escritas durante el proceso, o de diálogos orientados por preguntas que apunten al OA cuyo logro se desea evaluar. La evidencia que surge de estas instancias sirve de base para la evaluación realizada por el profesor.

En cuanto a las habilidades y conocimientos de difusión y comunicación, la evaluación del aprendizaje en esta dimensión debe contemplar equilibradamente sus diferentes aspectos. Asimismo, es necesario realizar monitoreo y retroalimentación constante del proceso, apoyándose en instrumentos construidos de acuerdo con los criterios de evaluación, ya sea los entregados en este programa o los elaborados en cada contexto escolar.

Para que la evaluación contribuya efectivamente a lograr los aprendizajes, se debe aplicar gradualmente los criterios o pautas de evaluación, tanto durante el desarrollo del proceso como en la presentación del producto final. En estricto rigor, todas las actividades que se realizan deben ser evaluadas; solo así el docente puede asegurar su pertinencia para el logro de un OA. Estas evaluaciones no deben traducirse necesariamente en una calificación; su fin es proporcionar evidencia acerca del grado de avance en el logro del o los Objetivos de Aprendizaje y apoyar o reorientar el trabajo de los alumnos en caso de ser necesario.



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

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

### Procedimientos de evaluación

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

**Bitácora:** Es un registro de la exploración de ideas, experimentaciones y elaboración de respuestas frente a diferentes desafíos, por medio de imágenes, explicaciones, textos u otros. Para esto, se puede utilizar una croquera, cuaderno o archivador. El docente puede observar estos registros, orientarse en el desarrollo de las habilidades de sus alumnos y verificar si han incorporado los conocimientos y conceptos en los procesos de expresión, creación y reflexión, para así retroalimentar oportunamente apoyándose, por ejemplo, en una pauta tipo escala de apreciación.

**Obras y proyectos:** El proceso de expresión y creación, que se concreta en la creación de producciones artísticas, debe ser evaluado durante todas sus etapas, desde la generación de las ideas hasta el producto final. Es en el proceso de producción donde mejor se puede observar el desarrollo de las habilidades involucradas; por ejemplo: la comprensión e incorporación de conceptos y conocimientos teóricos, la experimentación y aplicación de estrategias o procedimientos, la autonomía u originalidad para resolver desafíos creativos, la capacidad de identificar dificultades y proponer soluciones, entre otras. Los procesos de expresión y creación a veces no pueden traducirse en explicaciones verbales o discursivas; por lo general, se resuelven en el trabajo mismo y muchas veces el resultado final no da cuenta de la riqueza del proceso. Por lo tanto, es necesario que el docente pueda ir registrando el proceso de manera sistemática, por medio de pautas de evaluación o registro, lo que contribuirá a que la evaluación del producto final sea más contextualizada, fundamentada y justa. Para evitar sesgos basados en el talento o la habilidad técnica de algunos alumnos, los criterios e indicadores de evaluación de producción se deben establecer en estrecha coherencia con los OA.

**Portafolio:** Consiste en una carpeta o similar, donde el estudiante, guarda y organiza sus trabajos y proyectos visuales, realizados en un período de tiempo determinado y con propósitos también determinados (en el caso de trabajos de escultura y colaborativos, pueden ser fotografías impresas o se

puede hacer un portafolio digital, en caso de contar con los recursos). Esta herramienta permite evaluar el desarrollo de procesos creativos y reflexivos en períodos más largos de tiempo. Es una evidencia para el profesor y, a la vez, permite una autoevaluación por parte del alumno. Debe ir acompañado de una pauta de evaluación basada en criterios, definidos y compartidos previamente con los estudiantes.

**Presentación:** Permite evaluar proyectos o investigaciones que contemplen presentar información sintetizada y organizada por medio de imágenes y textos. Pueden ser bocetos, dibujos, representaciones tridimensionales, infografías, fotografías, presentaciones digitales y videos, entre otros. Pueden ir apoyados por exposiciones orales o diálogos; no obstante, en la evaluación, estos deberían ser aspectos secundarios. Como todo procedimiento, debe realizarse usando una pauta de evaluación basada en criterios, compartidos previamente con los alumnos.

**Producción de textos:** Es importante y necesario que los estudiantes elaboren textos acerca de sus creaciones y sus apreciaciones de manifestaciones artísticas propias o de otros. Esto les permitirá desarrollar su capacidad de reflexión y comunicación frente a las artes, generando respuestas personales tanto frente a lo que observan en el aula como a las manifestaciones que pueden apreciarse en una visita a centros de difusión de las artes. Estos textos pueden ser descriptivos, interpretativos o analíticos, y pueden presentarse como la respuesta a una pregunta abierta, una pauta de observación, una pregunta de investigación o un ensayo, según corresponda al OA. Cualquiera sea la modalidad, se debe evaluar dichos textos con apoyo de un instrumento que considere criterios, compartidos previamente con los alumnos.

Una recomendación importante es que, al construir una pauta de evaluación, ya sea basada en ítems de valoración o rúbricas, es necesario tener presente que las diferentes dimensiones de un desempeño (obra o proyecto, texto informativo o reflexivo, otro) se ponderen de acuerdo a su relevancia en el OA; esto significa, por ejemplo, que si el OA pone énfasis en la creatividad u originalidad, no puede asignarse a este aspecto el mismo peso (puntaje máximo) que a aspectos menos relevantes en dicho OA, como podría ser la destreza en la ejecución de un procedimiento.

#### **Orientaciones para la contextualización:**

El programa propone cuatro módulos, para las que se considera actividades modélicas. Los docentes deberán contextualizar y adaptar esta propuesta a su realidad educativa por medio de la planificación de las secuencias didácticas que respondan a sus necesidades, teniendo presente que las actividades que se proponga sean variadas y estén en directa relación con los Objetivos de Aprendizaje. Dichas actividades deben promover un clima y una motivación adecuados para la expresión, la creación, la apreciación y la difusión, según corresponda. Para contextualizar, es importante considerar las características, intereses y contextos de los estudiantes, así como también la infraestructura y recursos disponibles en el establecimiento educacional. Esto significa seleccionar temas, recursos, materiales, obras artísticas, manifestaciones culturales y otros provenientes del entorno local.

Es importante que cada profesor sea capaz de adaptar los diferentes elementos de su planificación (por ejemplo: tiempos y apoyos), cuando en su curso tenga estudiantes que presenten algún tipo de discapacidad física, psicológica, cognitiva u otras. Esto es particularmente necesario en el caso de alumnos con capacidades visuales, auditivas o de movilidad limitadas o diferentes. El docente tendrá que buscar

estrategias y adaptaciones pedagógicas que permitan a esos estudiantes, aproximarse y disfrutar del universo de la creación visual desde sus propias capacidades. Para ello, se sugiere consultar y apoyarse en experiencias desarrolladas en centros culturales, museos y otras instituciones relacionadas.

En cuanto a la diversidad cultural, al planificar e implementar las actividades es necesario tener presente las culturas de origen del curso, respetando sus particularidades y aprovechando las posibilidades de enriquecer las experiencias estéticas de los estudiantes. En ambos casos, se debe procurar la participación y apoyo de todos, lo que los preparará para comprender, aceptar y valorar la diversidad.

DECRETO EN TRAMITE

## Visión panorámica módulos del nivel

### Módulos obligatorios

#### M1 Nivel 1 y 2 EM

¿Cómo podemos expresar a través de las Artes Visuales el mundo de hoy?

#### M2 Nivel 1 y 2 EM

¿Por qué el arte es reflejo de la sociedad en que se desarrolla?

#### M3 Nivel 1 y 2 EM

¿Cómo el arte nos abre a diversas visiones del mundo?

#### M4 Nivel 1 y 2 EM

¿Cómo compartimos con otros nuestras creaciones?

### Modulos electivos

#### ME1 Nivel 1 y 2 EM

¿Qué medios son los que utilizo para expresar ?

#### ME2 Nivel 1 y 2 EM

¿Cómo el arte refleja a la sociedad chilena de los siglos XX y XXI?

#### ME3 Nivel 1 y 2 EM

¿Cómo a través de los medios contemporáneos de expresión puedo expresar mi propia visión del mundo?

#### ME4 Nivel 1 y 2 EM

¿Cómo a través de las TICS comparto mi visión de la sociedad?

## Visión panorámica Objetivos de Aprendizaje y conocimientos esenciales ARTES VISUALES

Módulos obligatorios	Módulo 1 Nivel 1 y 2 EM	Módulo 2 Nivel 1 Y 2 EM	Módulo 3 Nivel 1 Y 2 EM	Módulo 4 Nivel 1 Y 2 EM
Gran idea módulo	1. Las Artes Visuales constituyen un lenguaje para la expresión personal y social en diversos medios.	3. La Artes Visuales permiten conocer y comprender culturas, contextos y visiones de mundo del pasado y el presente.	1. Las Artes Visuales constituyen un lenguaje para la expresión personal y social en diversos medios. 2. Las Artes Visuales son un medio para crear en múltiples dimensiones de la vida actual.	2. Las Artes Visuales son un medio para crear en múltiples dimensiones de la vida actual. 3. La Artes Visuales permiten conocer y comprender culturas, contextos y visiones de mundo del pasado y el presente.
Objetivos de Aprendizaje	<b>OA1</b> Crear obras y proyectos visuales y audiovisuales, con autonomía y proactividad para expresar sensaciones, emociones e ideas, a partir de la apreciación de referentes artísticos y culturales diversos. <b>(Eje Expresar y Crear)</b>	<b>OA1</b> Crear obras y proyectos visuales y audiovisuales, con autonomía y proactividad para expresar sensaciones, emociones e ideas, a partir de la apreciación de referentes artísticos y culturales diversos. <b>(Eje Expresar y Crear)</b>  <b>OA2</b> Analizar e interpretar propósitos expresivos de obras visuales y audiovisuales, a partir de criterios estéticos, planteando posturas razonadas y mostrando	<b>OA1</b> Crear obras y proyectos visuales y audiovisuales, con autonomía y proactividad para expresar sensaciones, emociones e ideas, a partir de la apreciación de referentes artísticos y culturales diversos. <b>(Eje Expresar y Crear)</b>  <b>OA2</b> Analizar e interpretar propósitos expresivos de obras visuales y audiovisuales, a partir de criterios estéticos, planteando posturas razonadas y mostrando flexibilidad para reelaborar sus ideas,	<b>OA3</b> Diseñar y gestionar colaborativamente proyectos de difusión de obras visuales y audiovisuales propios, empleando diversidad de medios o TIC de acuerdo con los principios de la ética. <b>(Eje Comunicar y Difundir)</b>

		flexibilidad para reelaborar sus ideas, puntos de vista y creencias. <b>(Eje Apremiar y Responder)</b>	puntos de vista y creencias. <b>(Eje Apremiar y Responder)</b>	
Conocimientos esenciales	<ul style="list-style-type: none"> <li>Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.</li> <li>Lenguaje visual: elementos y conceptos como: línea, forma, color, textura, volumen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.</li> <li>Conceptos: propósitos expresivos, elementos simbólicos, elementos sintácticos, elementos semánticos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Difusión de trabajos y proyectos de Artes Visuales y Audiovisuales: planificación y organización de muestras, selección de obras, diseño y elaboración de recursos para la difusión, presentaciones en diferentes formatos y medios, diseño y elaboración de material de difusión.</li> </ul>
Tiempo lectivo	6 semanas (12 horas)	6 semanas (12 horas)	6 semanas (12 horas)	6 semanas (12 horas)

### Módulos electivos

	Módulo electivo 1 Nivel 1 Y 2 EM	Módulo electivo 2 Nivel 1 Y 2 EM	Módulo electivo 3 Nivel 1 Y 2 EM	Módulo electivo 4 Nivel 1 Y 2 EM
Problema sugerido	¿Qué medios son los que yo utilizo para expresar?	¿Cómo el arte refleja a la sociedad chilena de los siglos XX y XXI?	¿Cómo a través de los medios contemporáneos de expresión puedo expresar mi propia visión del mundo?	¿Cómo a través de las TIC puedo expresar mi propia visión de la sociedad?
Tiempo	6 semanas (12 horas)	6 semanas (12 horas)	6 semanas (12 horas)	6 semanas (12 horas)

## Módulo obligatorio 1

### Visión panorámica

<p><b>Gran idea</b></p> <p>Las Artes Visuales constituyen un lenguaje para la expresión personal y social en diversos medios.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Objetivos de Aprendizaje</b></p> <p><b>OA1</b> Crear obras y proyectos visuales y audiovisuales, con autonomía y proactividad para expresar sensaciones, emociones e ideas, a partir de la apreciación de referentes artísticos y culturales diversos. <b>(Eje Expresar y Crear)</b></p>
<p style="text-align: center;"><b>Conocimientos esenciales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine</li> </ul>
<p>Tiempo estimado 6 semanas (12 horas)</p>

## Propósito Módulo obligatorio 1

En el módulo 1 de la asignatura Artes Visuales del Nivel 1 y 2 de Educación Media, se espera que los estudiantes experimenten con al menos dos procedimientos de Artes Visuales con el fin de que comprendan cómo usarlos para crear trabajos visuales expresando y comunicando sus visiones personales acerca de diversos aspectos de la sociedad y el mundo de hoy.

El Objetivo de Aprendizaje del módulo 1 desarrolla habilidades propias del proceso de creación en Artes Visuales, como son la experimentación con procedimientos y el desarrollo, evaluación e implementación de ideas originales basadas en propósitos expresivos personales y en la observación de referentes visuales.

El Objetivo de Aprendizaje del módulo 1 desarrolla actitudes del siglo XXI del ámbito de Maneras de Pensar, como la creatividad e innovación, y la retroalimentación, también Maneras de Trabajar promoviendo la comunicación de posturas personales y por último las Maneras de vivir en el mundo al incorporar referentes o tópicos para los trabajos de arte relacionados con problemáticas de la ciudadanía local y global. Asimismo, promueve el trabajo autónomo y una actitud proactiva, que buscan desarrollar en los estudiantes un método de trabajo y una inquietud e interés por aprender y explorar sus propias posturas frente a su comunidad, el país y la humanidad.



## Ruta de Aprendizaje del Módulo obligatorio 1

¿Cómo podemos expresar a través de las Artes Visuales el mundo de hoy?

### Actividad de desempeño 1:

Experimentan diferentes posibilidades de aplicación de un procedimiento gráfico (dibujo y collage y técnicas de impresión) y uno pictórico (tierras de color, anilinas, tempera y pinturas industriales).

### Actividad de desempeño 2:

Crean trabajos visuales con temas de problemas sociales actuales a partir de propósitos expresivos, la selección de procedimientos y el desarrollo de ideas.

### Actividad de desempeño 3:

Evalúan trabajos visuales usando criterios de propósito expresivo, utilización de procedimientos de las artes visuales y creatividad.

### Actividad de desempeño 4:

Comunican sus trabajos, explicitando y argumentando sus ideas, proceso creativo, resultados y las principales decisiones tomadas.

## Actividad de desempeño 1

### Propósito de la actividad:

En esta actividad se espera que los estudiantes experimenten con diferentes procedimientos de dibujo, pintura y collage, descubran y elaboren sus propios materiales, buscando nuevas maneras de trabajarlos con el fin de utilizarlos en trabajos visuales. Asimismo, se busca que observen y analicen características de procedimientos, materiales y soportes visuales de obras gráficas y pictóricas que los estudiantes observan en sus entornos cercanos, o por medio de las redes sociales que ocupan cotidianamente.

### Objetivos de Aprendizaje:

**OA1** Crear obras y proyectos visuales y audiovisuales, con autonomía y proactividad para expresar sensaciones, emociones e ideas, a partir de la apreciación de referentes artísticos y culturales diversos.

**(Eje Expresar y Crear)**

### Conocimiento esencial:

- Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.

### Tiempo estimado

2 horas pedagógicas

### Desarrollo de la actividad:

#### Situación experiencial

El docente presenta a los estudiantes obras gráficas, pictóricas y collages, elaboradas con diferentes procedimientos, materiales y soportes como: ilustraciones, piezas de publicidad, tatuajes, murales, vitrales, collage y estencil, entre otros. Para investigar los conocimientos previos de los estudiantes acerca de ellos realiza las siguientes preguntas:

- ¿Cómo piensan que fueron realizadas las siguientes obras?
- ¿Qué procedimientos o técnicas de las observadas conocen?
- ¿Han trabajado con algunas?, ¿cuáles?
- ¿Con cuál de ellas les gustaría trabajar?
- ¿Cuáles de ellas se pueden trabajar en clases?
- ¿Con cuáles han obtenido mejores resultados?

<p><b>Responsabilidad Personal y Social OA5 Nivel 1 y 2 EM</b></p>
--

## Construcción de conocimiento

Para introducir al nuevo conocimiento, el docente podría utilizar preguntas como:

- De acuerdo con lo observado en las imágenes: ¿existen diferentes maneras de trabajar con los procedimientos?
- ¿Cuáles podrían ser esas maneras?
- ¿Qué otros materiales se podrían usar?
- ¿Se te ocurre otra manera de trabajar con los procedimientos observados?
- ¿Cómo podría lograr algo novedoso?

## Práctica guiada

Para que los estudiantes descubran materiales reutilizables en su entorno cotidiano o de bajo costo, el profesor los invita a comentar qué tipo de elementos presentes en sus contextos podrían servir para realizar experimentar con procedimientos de creación visual y proporciona algunos ejemplos: cartones, revistas, papeles, textiles y envases de todo tipo. Lápices, incluyendo los a pasta y plumones. Pinturas elaboradas con tierras de color o anilina, agua, y un aglutinante como cola fría. Pinceles construidos con retazos de telas o fibras y palos de helado o ramas, esponjas y moldes elaborados a partir de trozos de verdura u hojas, entre otros.

Una vez definidos los materiales, el profesor puede guiar la experimentación con diversos procedimientos dividiendo la sala en 4 áreas. Por ejemplo, un área de pintura, una de dibujo, una de collage y una de impresión con estencil.

Los estudiantes seleccionan dos procedimientos diferentes y se ubican en el área correspondiente a uno de estos, probando diferentes posibilidades. Por ejemplo, si van a trabajar con pintura pueden hacer pruebas pintando con pincel o una esponja, mezclándolo con arena u otro material, y pintando sobre cartón o papel. Es recomendable que cada una de las experiencias sea en un papel o cartón aparte y que quede consignado cómo usó el procedimiento, estas experimentaciones se pueden realizar en papel de diario, trozos de cajas de cartón, o reutilizando hojas impresas. Una vez terminado con una de las áreas, pegan en la bitácora su experiencia y pasan a una segunda área, repitiendo el proceso, pero con un nuevo procedimiento.

Luego, organizados en parejas comentan los mejores resultados desde el punto de vista de la originalidad, el grado de dificultad para ser replicado y utilizado en trabajos posteriores de Artes Visuales.

## Ticket de Salida:

Para verificar aprendizajes, se puede utilizar como ticket de salida el responder por escrito las siguientes preguntas:

¿Cuáles son los resultados más novedosos de mis experimentaciones?, ¿por qué?

¿Qué resultados me parecen factibles de utilizar para realizar trabajos de Artes Visuales?, ¿por qué?

### Orientaciones al docente:

Al seleccionar las imágenes para presentar a los estudiantes, se recomienda que correspondan a sus contextos o estén presentes en las redes sociales que utilizan normalmente. Por ejemplo, murales, afiches y publicidad en las calles; ilustraciones en libros, revistas, tatuajes, videojuegos, animaciones, memes y publicidad; pinturas en estaciones de metro y edificios públicos, entre otros. Para mostrar dichas imágenes se recomienda construir presentaciones digitales, especificando donde se encuentran, los procedimientos, materiales y soportes utilizados, y si es posible conocer sus autores, también incluirlos. Si el establecimiento no cuenta con recursos digitales se pueden realizar láminas con recortes de imágenes de diarios y revistas o imprimir una guía con ejemplos.

Para motivar a los estudiantes a que sean flexibles al trabajar con los recursos, se sugiere que cuando obtengan resultados inesperados, los aprovechen como parte de los nuevos aprendizajes. Una manera efectiva de lograr que progresen en la flexibilidad es que, al evaluar los resultados de las experimentaciones, la retroalimentación destaque la variedad de posibilidades abre la experimentación, así como la innovación en el manejo de soportes, procedimientos y materiales.

Con el fin de contar con evidencias del proceso de aprendizaje es fundamental que cada alumno lleve un cuaderno o carpeta que utilice como bitácora para registrar sus experimentaciones, investigaciones, reflexiones en torno a sus trabajos. A su vez, también es importante tener evidencia de los aprendizajes, para esto se sugiere tener un portafolio manual o digital. Si los estudiantes no cuentan con celulares, el docente puede fotografiar los trabajos e incluirlos en una bitácora digital común o guardar los trabajos en formato físico en una carpeta realizada con papel de diario o cartulina reutilizada.

Para apoyar el desarrollo de las actitudes de autonomía y proactividad en los estudiantes se recomienda que al inicio de la clase el docente comunique el propósito de esta, los desafíos y tareas que se realizarán y cuáles son los resultados esperados. Esto permitirá a los estudiantes tener un mayor control sobre el aprendizaje. Asimismo, es importante generar un ambiente de trabajo adecuado en la sala de clases, monitoreando los tiempos de trabajo autónomo, de discusión y de retroalimentación que favorezcan la proactividad. Si no es posible realizar presentaciones se pueden observar directamente las obras, por ejemplo, un mural que se encuentre en el establecimiento o una escultura o monumento que se pueda observar en el recorrido hacia este, también se pueden utilizar imágenes impresas, de libros y revistas, afiches, entre otros.

### Evaluación formativa:

Para orientar la evaluación formativa de esta actividad, se pueden utilizar algunos de los siguientes criterios para guiar el monitoreo del avance en los aprendizajes:

- Realiza diversas pruebas con distintos procedimientos gráficos, pictóricos y de técnicas mixtas utilizando diferentes soportes y materiales.
- Algunos de los resultados de las experimentaciones son novedosos en relación con los de sus pares y los observados en las imágenes.
- Los resultados de sus experimentaciones son transferibles a la creación de trabajos de Artes Visuales.

### Recursos y sitios web:

Como los ejemplos sobre los que se trabaja en esta actividad corresponden al contexto cercano de los estudiantes, los recursos pueden ser observados directamente o se puede trabajar con Imágenes de murales, afiches y publicidad en las calles; ilustraciones en libros, revistas, tatuajes, videojuegos, animaciones, memes y publicidad; pinturas en estaciones de metro y edificios públicos, entre otros, aportadas por todos.

## Actividad de desempeño 2

### Propósito de la actividad:

En esta actividad se espera que los estudiantes desarrollen y evalúen ideas para sus creaciones visuales a partir de temas de problemáticas sociales actuales. Para esto, plantearán un propósito expresivo, seleccionarán procedimientos, materiales y soportes y representarán las ideas por medio de bocetos, croquis, collages o textos explicativos.

### Objetivos de Aprendizaje:

**OA1** Crear obras y proyectos visuales y audiovisuales, con autonomía y proactividad para expresar sensaciones, emociones e ideas, a partir de la apreciación de referentes artísticos y culturales diversos.

**(Eje Expresar y Crear)**

### Conocimiento esencial:

- Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.

### Tiempo estimado

2 horas pedagógicas

### Desarrollo de la actividad:

#### Situación experiencial

Para comenzar la actividad es importante que el profesor comunique el propósito de esta, las acciones que se realizarán y cuál es el resultado esperado. Esto permitirá a los estudiantes tener una mayor autonomía y compromiso con el proceso de aprendizaje.

El docente presenta a los estudiantes unas seis obras visuales con temas sociales actuales como son: política, igualdad de género, violencia, procesos de migración, inclusión y temas relacionados con la sustentabilidad medioambiental como son: el cuidado del agua, la energía, el cambio climático y el uso sostenible de los ecosistemas terrestres, entre otros. Estas obras pueden estar presentes en los contextos de los estudiantes o ser conocidas por estar en espacios públicos con alta afluencia de público.

Comentan las obras a partir de preguntas como:

- ¿Qué temas y problemas actuales están planteados en las obras?
- ¿Por qué son temas actuales?
- ¿Qué experiencias personales tenemos en estos temas?, ¿cómo lo hemos vivido?
- De las obras observadas:
  - ¿Cuál es la que más me llama la atención? y ¿por qué?
  - ¿Cuál es el tema de la obra?
  - ¿Qué trata de comunicar y expresar su creador?

Educación Ciudadana  
OA 4 Nivel 1 y 2 EM

**Construcción de conocimiento:**

Para que los estudiantes comprendan la diferencia entre tema y propósito expresivo, el profesor los invita a realizar un ejercicio. Para esto, muestra tres retratos y pide a los estudiantes que expliquen sus diferencias. Luego, realiza una síntesis de las respuestas y explica que el tema es “acerca de qué” trata la obra, por ejemplo: paisaje, social, política, historia, otros y el propósito expresivo es “qué aspecto o enfoque del tema” se plantea o manifiesta en la creación artística. Por ejemplo, si el tema es “retratos de personajes importantes”, el propósito expresivo puede ser dignificar al personaje, representarlo del modo más fidedignamente posible, o representar sus debilidades, entre otros. Si el tema es paisaje natural, el propósito expresivo puede ser expresar las emociones de paz que este provoca, mostrar el impacto de la actividad humana en la naturaleza, u otros. En algunos tipos de obras como los retratos o paisajes puede ser más fácil inferir el propósito expresivo que en otras como las obras abstractas o conceptuales, por lo que se sugiere ejemplificar primero con las que presentan menor dificultad. Para terminar el profesor pide a los estudiantes que interpreten el propósito expresivo de las obras escribiendo un texto explicativo. Para esto pueden utilizar el siguiente cuadro, el que puede ser impreso en blanco y negro, como ficha para ser completada por los estudiantes:

			
<i>Napoleón cruzando Los Alpes</i> Louis David	<i>La carta</i> Pedro Lira	<i>Retrato de Romain Rolland</i> Laura Rodig	<i>Boy</i> Ron Mueck
Diferencias entre las obras			
Tema Retratos			
Propósito expresivo	Propósito expresivo	Propósito expresivo	
El mensaje de la obra es...			
Esto se nota porque...			

(Imágenes en wikimediacommons.org)

Los estudiantes seleccionan una de las obras observadas al inicio de la actividad para profundizar su percepción y conocimiento. Cada uno puede escribir un texto acerca de la obra, o el docente puede guiar un diálogo -basado en preguntas como:

- ¿Qué emociones e ideas nos genera la obra?
- ¿Cómo logra el artista generar en el público esas ideas y emociones?
- ¿Cuál es el tema de la obra y por qué es significativo?
- ¿Por qué el artista habrá utilizado esos procedimientos y no otros?
- ¿Qué elementos de lenguaje visual me llaman la atención?
- ¿Cómo los usa el artista para provocar en el público sensaciones emociones e ideas?

Registran sus respuestas en sus cuadernos o bitácoras.

### Práctica guiada

Para guiar el desarrollo de ideas en la creación personal, los estudiantes eligen un tema de actualidad como: violencia, pobreza, igualdad de género, procesos de migración, inclusión, sustentabilidad medioambiental. Se sugiere que el docente explique que el tema seleccionado, será la base para desarrollar un trabajo de Artes Visuales. Para ello, cada estudiante planteará el propósito expresivo por medio de un texto donde explican lo que desean expresar del tema y cómo lo pueden hacer a través de las formas, líneas, color y textura. Es importante que el profesor motive a los estudiantes a dialogar sobre sus propósitos expresivos y los de sus compañeros, para que a continuación ajusten o modifiquen el propósito expresivo y seleccionen procedimientos, materiales y soportes para el trabajo.

Para finalizar esta parte de la actividad, los estudiantes en forma autónoma desarrollan al menos dos ideas para su trabajo por medio de bocetos, croquis, collages o textos.

Luego se organizan en grupos pequeños y evalúan las ideas utilizando una pauta como la que se propone a continuación.



### Pauta de evaluación formativa de ideas entre pares

Los puntajes están relacionados con el nivel de logro de los objetivos planteados. También es importante argumentar las evaluaciones.

Escala sugerida:

- 3 puntos = logrado
- 2 puntos = medianamente logrado
- 1 punto = por lograr
- 0 puntos = no logrado

Pauta de evaluación para el desarrollo de ideas		
Criterios	Puntaje por criterio	Puntaje obtenido por alumno
<b>Originalidad</b>		
Sus ideas son originales y significativamente diferentes a las de sus compañeros.	3	
Sus ideas son originales y diferentes a las de sus compañeros.	2	
Sus ideas son poco originales y muy similares a las de sus compañeros.	1	
Repite ideas de otros y, en consecuencia, no son originales.	0	
<b>Fluidez y flexibilidad</b>		
Plantea dos ideas y estas son diferentes entre sí.	3	
Plantea dos ideas similares entre sí.	2	
Plantea solo una idea.	1	
No plantea ideas	0	
<b>Expresión</b>		
Se evidencia que las ideas son personales y están relacionadas con el propósito expresivo.	3	
Se evidencia que las ideas son personales, pero no están directamente relacionadas con el propósito expresivo.	2	
Se evidencia que las ideas no son personales, pero se relacionan con el propósito expresivo.	1	
Se evidencia que las ideas no son personales, ni están relacionadas con el propósito expresivos.	0	
Las fortalezas de las ideas son:		
Lo que se debe mejorar es:		

### Ticket de Salida:

Para verificar aprendizajes, se puede utilizar como ticket de salida la siguiente acción:  
Presenta sus ideas mejoradas, considerando la evaluación de sus pares y los comentarios del profesor.

### Orientaciones al docente:

Al evaluar las ideas de acuerdo con los criterios de fluidez y flexibilidad es importante que el profesor vaya apoyando a los grupos. Por ejemplo, para desarrollar la fluidez puede sugerir que cada integrante formule al menos dos ideas y que estas sean diferentes entre sí. Para guiar la generación de ideas originales, se recomienda que apoye el proceso de diferenciación de las ideas propias con las de otros por medio de un ejercicio en el que los estudiantes agrupen las diferentes ideas de acuerdo con características que se puedan observar, como: tipo de formas, uso del color, tratamiento de los materiales, otras.

Con el fin de contar con evidencias del proceso de aprendizaje es fundamental que cada alumno lleve un cuaderno o carpeta que utilice como bitácora para registrar sus experimentaciones, investigaciones, reflexiones en torno a sus trabajos. A su vez, también es importante tener evidencia de los aprendizajes, para esto se sugiere tener un portafolio manual o digital. Si los estudiantes no cuentan con celulares, el docente puede fotografiar los trabajos e incluirlos en una bitácora digital común o guardar los trabajos en formato físico en una carpeta realizada con papel de diario o cartulina reutilizada.

Para apoyar el desarrollo de las actitudes de autonomía y proactividad en los estudiantes se recomienda que al inicio de la clase el docente comunique el propósito de esta, los desafíos y tareas que se realizarán y cuáles son los resultados esperados. Asimismo, es importante generar un ambiente de trabajo adecuado en la sala de clases, monitoreando los tiempos de trabajo autónomo, de discusión y de retroalimentación que favorezcan la proactividad. Puede ser necesario apoyar a quienes presentan dificultades, inseguridades o bloqueos en relación con su capacidad para expresar y crear, en estos casos el docente podrá adaptar las actividades sugeridas en el programa, de acuerdo a las características de sus estudiantes y contextos.

### Evaluación formativa:

Para orientar la evaluación formativa de esta actividad, se pueden utilizar algunos de los siguientes criterios para guiar el monitoreo del avance en los aprendizajes:

- Desarrolla ideas creativas para trabajos de artes visuales.
- Evalúa críticamente ideas personales y de sus pares, basados en criterios de creatividad y expresión desde una postura personal y respetuosa.
- Trabaja de forma grupal e individual de forma autónoma, requiriendo ayuda solo cuando es necesario.
- Trabaja durante la clase aprovechando al máximo el tiempo disponible.

## Recursos y sitios web:

### Sugerencias de temas y obras de referencia

**Temas:** violencia, política, género, procesos de migración, inclusión y relacionados con la sustentabilidad medioambiental como: el agua, energía, cambio climático y uso sostenible de los ecosistemas terrestres.

### Obras de referencia:

- El tema de la violencia está presente en las artes desde la antigüedad; por ejemplo, *La batalla de los Lapitas y los Centauros* en el Partenón griego, *El Guernica* de Picasso, *La conquista de México* de Diego Rivera, entre otros y en murales chilenos presentes en espacios públicos.
- La política es un tema recurrente en el arte latinoamericano, con los muralistas mexicanos y los argentinos Antonio Berni y Cándido Portinari y en el arte chileno desde la década del 60 hasta el día de hoy, especialmente en los murales presentes en los espacios públicos.
- El tema de género está presente en artistas feministas latinoamericanas como Regina Silveira, Ana Mendieta, Lygia Clark, Doris Salcedo, Paz Errázuriz, Liliana Porter, Marta Minujin, Luz Donoso, Ana Malfatti y Elba Bairon.
- El tema de procesos migratorios es un tema que abordan artistas de todo el mundo, como el chino WeiWei, el camerunés Togo Barhélémy, la polaca Angelika Markul, los latinoamericanos Xu Solar, Antonio Berni, Torres García y la chilena Catalina Swinburn, también en murales actuales en espacios públicos.
- El tema de la inclusión se puede tomar desde el punto de vista de artistas visuales con discapacidades como Jorge Artus, Judith Scott, Angela de la Cruz y Suzie Hammer o artistas que han trabajado con el tema en sus obras como Stephen Wiltshire.
- Los temas de cambio climático, ambiente y sostenibilidad han sido fuente de inspiración para movimientos de arte contemporáneos como el arte ecológico o ambiental y el Land art. A su vez, existen ejemplos de artistas urbanos que lo abordan, como Christian Rebecchi, Pablo Togni y el chileno Inti Castro.
- Los temas de diversidad étnica e interculturalidad; han sido abordados por artistas como Guadalupe Posada, Wilfredo Lam, la chilena Bruna Truffa y muralistas chilenos como Inti Castro.

## Actividad de desempeño 3

### Propósito de la actividad:

En esta actividad, se espera que los estudiantes realicen sus trabajos visuales, basándose en la idea, el propósito expresivo y la aplicación de los materiales y procedimientos seleccionados.

### Objetivos de Aprendizaje:

**OA1** Crear obras y proyectos visuales y audiovisuales, con autonomía y proactividad para expresar sensaciones, emociones e ideas, a partir de la apreciación de referentes artísticos y culturales diversos.

**(Eje Expresar y Crear)**

### Conocimiento esencial:

- Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.

### Tiempo estimado:

6 horas pedagógicas

### Desarrollo de la actividad:

#### Situación experiencial

Para comenzar la actividad, el profesor explica que el propósito es desarrollar sus trabajos visuales de acuerdo con la idea, el propósito expresivo y los materiales y procedimientos seleccionados en las actividades anteriores. A su vez, los motiva a trabajar de forma autónoma y comunica que su función será la de apoyar, responder dudas y ayudar a resolver problemas que se presenten en la elaboración de los trabajos.

**Responsabilidad  
Personal y Social  
OA5 Nivel 1 y 2 EM**

Luego, explica que para apoyar el desarrollo de las actitudes de autonomía y proactividad usarán una pauta de autoevaluación de avance de trabajo, que permitirá constatar los avances de sus trabajos considerando logros, dificultades y la capacidad para resolver estas últimas, por lo que se recomienda que la completen al finalizar de cada sesión. La pauta permitirá a los estudiantes tener una mayor conciencia sobre su aprendizaje pudiendo ajustar en cada clase las actividades y los tiempos.

### Ejemplo de Pauta de autoevaluación de avance de trabajo

Autoevaluación del avance del trabajo de proyectos en relación con metas planteadas
<p><b>Meta clase 1:</b></p> <p>Logros esperados:</p> <p>Logros obtenidos:</p> <p>Dificultades que se presentaron durante la actividad:</p> <p>Cómo resolví esas dificultades:</p>
<p><b>Sugerencia del profesor:</b></p>
<p><b>Meta clase 2:</b></p> <p>Logros esperados:</p> <p>Logros obtenidos:</p> <p>Dificultades que se presentaron durante la actividad:</p> <p>Cómo resolví esas dificultades:</p>
<p><b>Sugerencia del profesor:</b></p>

Durante las sesiones siguientes desarrollan sus trabajos, completando la pauta al final de cada clase.

#### Orientaciones al docente:

Durante el transcurso del trabajo se recomienda que el docente guíe a los estudiantes, generando un clima de confianza y seguridad, motivándoles a que sean flexibles al trabajar con los recursos y que, cuando obtengan resultados inesperados, los aprovechen como si fueran nuevos aprendizajes, también que los oriente ante dificultades en la ejecución de los procedimientos.

Con el fin de contar con evidencias del proceso de aprendizaje es fundamental que cada alumno lleve un cuaderno o carpeta que utilice como bitácora para registrar sus experimentaciones, investigaciones, reflexiones en torno a sus trabajos. A su vez, también es importante tener evidencia de los aprendizajes, para esto se sugiere tener un portafolio manual o digital. Si los estudiantes no cuentan con celulares, el docente puede fotografiar los trabajos e incluirlos en una bitácora digital común o guardar los trabajos en formato físico en una carpeta realizada con papel de diario o cartulina reutilizada.

Para apoyar el desarrollo de las actitudes de la autonomía y proactividad en los estudiantes se recomienda que al inicio de la clase el docente comunique el propósito de la clase, los desafíos y tareas que se realizarán, como por ejemplo explicar la pauta de autoevaluación y cuál es el resultado esperado. Esto permitirá a los estudiantes tener un mayor control sobre el aprendizaje. Asimismo, es importante generar

un ambiente de trabajo adecuado en la sala de clases, monitoreando los tiempos de trabajo autónomo, y de retroalimentación que favorezcan la proactividad.

#### Evaluación formativa:

Para orientar la evaluación formativa de esta actividad, se pueden utilizar algunos de los siguientes criterios para guiar el monitoreo del proceso de aprendizaje:

- La idea y propósito expresivo planteado en su trabajo es personal y original.
- Evalúa críticamente su idea y la de sus pares, basados en criterios de creatividad y expresividad desde una postura personal y respetuosa.
- Trabaja de forma autónoma, requiriendo de ayuda solamente cuando es necesario.
- Trabaja durante la clase aprovechando al máximo el tiempo disponible.

#### Ticket de Salida:

Los estudiantes realizan como ticket de salida, el registro en la bitácora de sus aprendizajes, logros y/o dificultades asociadas al trabajo realizado y luego, lo comparten brevemente con el curso.

#### Recursos:

Materiales para realizar trabajos.

## Actividad de desempeño 4

### Propósito de la actividad:

En esta actividad, se espera que los estudiantes presenten sus trabajos, explicitando y argumentando sus ideas, el proceso creativo, los resultados y las principales decisiones tomadas. También se espera que justifiquen sus autoevaluaciones y las evaluaciones de sus pares.

### Objetivos de Aprendizaje:

**OA1** Crear obras y proyectos visuales y audiovisuales, con autonomía y proactividad para expresar sensaciones, emociones e ideas, a partir de la apreciación de referentes artísticos y culturales diversos.  
**(Eje Expresar y Crear)**

### Conocimiento esencial:

- Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.

### Tiempo estimado

2 horas pedagógicas

### Desarrollo de la actividad:

#### Situación experiencial

El profesor invita a los estudiantes a realizar una exposición con los trabajos de arte, para esto montarán sus trabajos junto a un texto explicativo. Para guiar el desarrollo del texto se pueden hacer las siguientes preguntas:

Lengua y Literatura  
OA4 Nivel 2 EM

- ¿Cuál es el tema y el propósito expresivo de mi trabajo?
- ¿Por qué elegí el tema y propuse el propósito expresivo?
- ¿Cómo logre expresar lo que quería?
- ¿Cómo utilice las formas, líneas, colores, texturas, materiales y procedimientos para lograr expresar para expresar lo que quería?

#### Construcción de conocimiento

En esta etapa, se recomienda que el profesor presente las pautas de autoevaluación, y de evaluación entre pares, explicando cada uno de los criterios, e invitando a los estudiantes a reflexionar sobre ellos y agregar nuevos si es necesario. Para esto puede realizar las siguientes preguntas:

- ¿Pueden explicar cada uno de los criterios?
- ¿Les parecen suficientes o faltan algunos? ¿Cuáles?
- ¿Están de acuerdo los demás?

Anotan los nuevos criterios en la pizarra, los comentan y los evalúan, indicando si desean incluirlos o no. Para finalizar, los agregan en la pauta de evaluación entre pares, autoevaluación y evaluación del profesor.

### Práctica guiada

Apoyados por el profesor, montan sus trabajos, junto con las ideas y textos explicativos, para luego, reunirse en grupos de a tres y realizar la evaluación entre pares, y la autoevaluación de su trabajo. Para esto pueden utilizar las siguientes pautas:

Pauta de autoevaluación			
Criterios para evaluar	Niveles de logro		
	Logrado	Por lograr	No logrado
En mi texto expliqué mi tema, propósito expresivo y la selección de materiales, procedimientos y soportes.			
El propósito expresivo y el planteamiento de ideas de mi trabajo son originales, en consecuencia, diferentes a los de mis compañeros.			
La utilización de soportes materiales y procedimientos en mi trabajo es original, en consecuencia, diferente a la de mis compañeros.			
El propósito expresivo de mi proyecto es coherente con las ideas planteadas.			
La forma de utilizar los soportes, materiales y procedimientos en mi trabajo es coherente con el propósito expresivo.			
Otro...			
Otro...			
Otro...			
Justifique su autoevaluación desde una postura personal, argumentando con ejemplos del trabajo realizado.			



Pauta de evaluación de pares			
Criterios para evaluar	Niveles de logro		
	Logrado	Por lograr	No logrado
En su texto explica el tema, propósito expresivo y la selección de materiales, procedimientos y soportes.			
El propósito expresivo y el planteamiento de ideas del trabajo son originales y, en consecuencia, diferentes a los de los compañeros.			
La utilización de soportes materiales y procedimientos en el trabajo es original y se diferencia de la de sus pares.			
El propósito expresivo del trabajo es coherente con las ideas planteadas.			
Los medios, soportes, materiales y procedimientos presentes en el trabajo son coherentes con el propósito expresivo.			
Aplica los procedimientos de manera original y de acuerdo con el propósito expresivo del trabajo.			
Otro...			
Otro...			
Otro...			
Justifique su evaluación a sus pares, desde una postura personal, argumentando desde los aspectos evaluados.			

Pauta de evaluación para el profesor			
Criterios para evaluar	Niveles de logro		
	Logrado	Por lograr	No logrado
Proyecto			
En su texto explica el tema, propósito expresivo y la selección de materiales, procedimientos y soportes.			
El propósito expresivo y el planteamiento de ideas del trabajo son originales y, en consecuencia, diferentes a los de los compañeros.			
La utilización de soportes materiales y procedimientos en el trabajo es original y se diferencia de la de sus pares.			
El propósito expresivo del trabajo es coherente con las ideas planteadas.			
Los medios, soportes, materiales y procedimientos presentes en el trabajo son coherentes con el propósito expresivo.			
Aplica los procedimientos de manera original y de acuerdo con el propósito expresivo del trabajo.			
Otro...			
Otro...			
Otro...			

### Ticket de Salida:

Para verificar aprendizajes, se pueden utilizar como ticket de salida las siguientes preguntas:

- ¿Qué emociones e ideas generó mi trabajo en mis compañeros?
- ¿Cómo se relacionan, en mi trabajo, el propósito expresivo, el tema y el uso de materiales, procedimientos y soportes?
- ¿El texto que escribí ¿da cuenta de mi trabajo?

### Orientaciones al docente:

Para generar los nuevos criterios de evaluación que se incluirán en las pautas, se recomienda que el profesor guíe el diálogo y fomente una actitud respetuosa entre los estudiantes, también que se asegure de que los nuevos criterios son pertinentes con los aprendizajes que se evaluarán.

Para el montaje de la presentación de sus trabajos se sugiere que el docente entregue recomendaciones acerca de cómo aprovechar el espacio, y aspectos como la distribución y pulcritud en la ejecución del montaje. Para la realización de la práctica guiada de la actividad de evaluación, el docente puede organizar los grupos para aprovechar el tiempo disponible, por ejemplo, asignando grupos que se evalúen entre sí, ya que si el curso es numeroso tal vez no puede lograrse que todos evalúen a todos. Asimismo, destinar un tiempo breve al final de la sesión para sintetizar los aprendizajes claves de esta experiencia.

También es necesario que cada estudiante registre sus evaluaciones en su bitácora personal; esto le permite revisarlas y tener claridad acerca de lo que se debe mejorar. Asimismo, es importante que registren sus resultados para incluirlos en el portafolio.

### Evaluación formativa:

Los siguientes criterios de evaluación, entre otros, pueden ser utilizados para evaluar formativamente durante el desarrollo de la actividad:

- El texto explicativo del trabajo da cuenta de él, justificando el tema, propósito expresivo e ideas planteadas.
- Evalúa críticamente su trabajo y de sus pares, basados en criterios de creatividad y desde una postura personal y respetuosa.
- En su trabajo se evidencia que la idea es personal y creativa.

### Recursos y sitios web:

Los recursos para los trabajos dependerán del tipo de trabajo propuesto.

#### Páginas web para buscar información e imágenes de artistas chilenos

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.artistasvisualeschilenos.cl/>
- <https://link.curriculumnacional.cl/http://www.portaldearte.cl/>
- <https://link.curriculumnacional.cl/http://www.memoriachilena.gob.cl/>

#### Páginas web para buscar información e imágenes de artistas del mundo

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.artehistoria.com/es>
- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.epdlp.com/>
- <https://link.curriculumnacional.cl/https://historia-arte.com/>
- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.oxfordartonline.com/>
- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.wikiart.org/>
- <https://link.curriculumnacional.cl/https://es.wikipedia.org/wiki/>
- <https://link.curriculumnacional.cl/https://artsandculture.google.com/>

## Módulo obligatorio 2

### Visión panorámica

<b>Gran idea</b>	
La Artes Visuales permiten conocer y comprender culturas, contextos y visiones de mundo del pasado y el presente.	
<b>Objetivos de Aprendizaje</b>	
<p><b>OA1</b> Crear obras y proyectos visuales y audiovisuales, con autonomía y proactividad para expresar sensaciones, emociones e ideas, a partir de la apreciación de referentes artísticos y culturales diversos. <b>(Eje Expresar y Crear)</b></p> <p><b>OA2</b> Analizar e interpretar propósitos expresivos de obras visuales y audiovisuales, a partir de criterios estéticos, planteando posturas razonadas y mostrando flexibilidad para reelaborar sus ideas, puntos de vista y creencias. <b>(Eje Apreciar y Responder)</b></p>	
<b>Conocimientos esenciales</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.</li> <li>• Lenguaje visual: elementos y conceptos como: línea, forma, color, textura, volumen.</li> </ul>	
Tiempo estimado	
6 semanas (12 horas)	

## Propósito Módulo obligatorio 2

En el módulo 2 de la asignatura Artes Visuales del Nivel 1 y 2 de Educación Media, se espera que los estudiantes analicen e interpreten obras visuales a partir de criterios estéticos y elementos de lenguaje visual, como base para comprender la sociedad actual por medio de las Artes Visuales.

El Objetivo de Aprendizaje del Módulo 2 desarrolla habilidades propias del proceso de apreciación estética, como el análisis a partir de criterios y la interpretación de propósitos expresivos de obras de arte. La comprensión y apreciación de obras permitirá a los estudiantes tener una posición informada y crítica frente a las Artes Visuales desde la perspectiva del arte como reflejo de la sociedad en que se desarrolla.

Asimismo, el Objetivo de Aprendizaje del módulo 2 involucra el desarrollo de actitudes del siglo XXI en el ámbito Maneras de Pensar, como el pensamiento crítico que permite cuestionar a la obra de arte y visualizarla desde su complejidad, favoreciendo la reflexión crítica desde diferentes puntos de vista, En relación con el ámbito maneras de trabajar promueve el emitir y contrastar opiniones de forma respetuosa, el trabajo autónomo y una actitud proactiva. En cuanto a las maneras de vivir en el mundo, las temáticas de las obras reflejan problemáticas de la ciudadanía local y global.

## Ruta de Aprendizaje del Módulo obligatorio 2

¿Por qué el arte es reflejo de la sociedad en que se desarrolla?

**Actividad de desempeño 1:** Analizan pinturas y/o videos de temas sociales, considerando criterios estéticos como: propósito expresivo, sensaciones, emociones e ideas que generan, utilización de materiales, procedimientos y elementos de lenguaje visual.

### Actividad de desempeño 2:

Desarrollan ideas para trabajos creativos utilizando como referentes obras cuyas temáticas reflejan problemas sociales de diferentes épocas y lugares.

### Actividad de desempeño 3:

Crean trabajos de arte utilizando como referentes obras cuyas temáticas reflejan problemas sociales de diferentes épocas y lugares.

### Actividad de desempeño 4:

Evalúan obras de sus compañeros considerando criterios estéticos como: propósito expresivo, sensaciones, emociones e ideas que generan, utilización de materiales, procedimientos y elementos de lenguaje visual.



## Actividad de desempeño 1

### Propósito de la actividad:

En esta actividad, se espera que los estudiantes analicen obras de arte de diferentes épocas e interpreten sus propósitos expresivos a partir de criterios estéticos como: tema o concepto, elementos contextuales, materiales, procedimientos y soportes y aplicación del lenguaje visual. A partir de estos, se espera que fundamenten sus interpretaciones demostrando su capacidad para reelaborarlas.

### Objetivos de Aprendizaje:

**OA2** Analizar e interpretar propósitos expresivos de obras visuales y audiovisuales, a partir de criterios estéticos, planteando posturas razonadas y mostrando flexibilidad para reelaborar sus ideas, puntos de vista y creencias. **(Eje Apremiar y Responder)**

### Conocimiento esencial:

- Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.
- Lenguaje visual: elementos y conceptos como: línea, forma, color, textura, volumen.

### Tiempo estimado

3 horas pedagógicas

### Desarrollo de la actividad:

#### Situación experiencial

El docente explica el propósito de la actividad a los estudiantes y les muestra obras que representan ideas o hechos que han transformado la sociedad como:

*La Libertad Guiando al Pueblo* de Eugene Delacroix, *Guernica* de Pablo Picasso, *El Grito* de Edvard Munch, *Las dos Fridas* de Frida Kahlo, *Workers* de Tarsila do Amaral y *Elvis Presley* de Andy Warhol. (Estos son ejemplos, se pueden usar otras obras). Luego, los invita a dialogar en grupos pequeños. Para esto el profesor puede utilizar preguntas como:

- ¿Cuáles de estas obras conocían?
- ¿Cuáles son mis primeras impresiones de ellas?
- ¿Qué me recuerdan o me evocan alguna idea o experiencia personal?
- ¿Que habrán tratado de expresar y comunicar los artistas a través de estas obras?

Lengua y Literatura  
OA 2 Nivel 2 EM

### Construcción de conocimiento

Para que los estudiantes puedan construir el conocimiento en torno al análisis e interpretación de obras de arte, el profesor puede mostrar la imagen de una pintura mural y modelar el aprendizaje por medio de la elaboración del siguiente ordenador gráfico.

Ejemplo que se puede mostrar a los estudiantes:



### Guía para el análisis e interpretación de obras de arte.

Investigando	
<p><b>Autor</b> ¿Quién es, cuándo y dónde desarrolla su obra?</p> <p><b>Banksy</b> Es un artista urbano británico, cuya identidad se desconoce. Sin embargo, según un estudio de la Universidad Queen Mary de Londres, Banksy podría ser Robin Gunningham, residente de Bristol y habría nacido 1973 o 1974. Comienza su labor como grafitero y muralista durante el <i>boom</i> del aerosol en Bristol a finales de los 80. Su trabajo, en su gran mayoría son piezas satíricas sobre política, cultura popular, moralidad y etnias. En sus grafitis, combina la escritura con imágenes utilizando procedimientos de impresión como son el estarcido y las plantillas grafitis. Sus obras se han popularizados al ser visibles en varias ciudades del mundo, especialmente en Londres.</p> <p style="text-align: right;">Fuente: <a href="https://link.curriculumnacional.cl/https://es.wikipedia.org/wiki/Banksy">https://link.curriculumnacional.cl/https://es.wikipedia.org/wiki/Banksy</a></p>	<p><b>Obra</b> Lo que otros dicen de la obra</p> <p><b>Niña con globo</b> Creado en el año 2002, en South Park (Londres), el muro muestra una pequeña niña que pierde un balón en forma de corazón. Al lado de la ilustración de la niña, hecha en blanco y negro, en la que destaca el detalle del corazón en rojo, se encuentra una frase: "There is always hope" (siempre hay esperanza). Hecho con la técnica del estencil, la obra Girl with Balloon (Chica con globo) ha sido replicada varias veces y constituye uno de los trabajos más reconocidos de Banksy.</p> <p style="text-align: right;">Fuente: <a href="https://link.curriculumnacional.cl/https://www.culturagenial.com/es/obras-banksy/">https://link.curriculumnacional.cl/https://www.culturagenial.com/es/obras-banksy/</a></p>



<p><b>Interpretando</b></p> <p><b>Mis primeras impresiones</b></p> <p>¿Cuáles son mis primeras impresiones acerca de la obra?</p> <p>Me da la sensación <i>de volver a la infancia</i>.</p> <p>Me produce emociones como <i>ternura y añoranza de la niñez</i>.</p> <p>Me recuerda <i>cuando salía con mi papá a la feria y me compraba un globo o un dulce</i>.</p> <p><b>Propósito expresivo de la obra:</b></p> <p>Esta obra representa a una niña que ha perdido su globo y podría significar la tristeza de perder algo valioso.</p>
<p><b>Describiendo y analizando</b></p> <p><b>Tema</b></p> <p>¿Qué tema o concepto aborda la obra?</p> <p><i>La infancia</i></p> <p><b>Material, procedimiento y soporte</b></p> <p>¿Qué materiales, procedimientos y soportes están presentes en la obra y cómo han sido utilizados?</p> <p>El soporte es el muro.</p> <p>Los procedimientos son estencil y pintura.</p> <p>Material: pintura, plantilla de estencil, pincel.</p> <p><b>Uso de elementos de lenguaje visual</b></p> <p>¿Cómo están trabajados los elementos de lenguaje en la obra? (líneas, colores, formas y texturas)</p> <p>En cuanto al color: es una pintura monocroma ya que tiene muy pocos colores: rojo, blanco, negro y el color del muro. Llama la atención que el color más llamativo es el rojo del globo con forma de corazón, en cuanto a la figura de la niña esta trabajada solo en negro sobre el color del muro, probablemente es así porque está utilizando la técnica de estencil. Al lado derecho en blanco esta la frase <i>There is always hope</i> (Siempre hay esperanza). Las formas son figurativas y dinámicas.</p> <p><b>Elementos simbólicos</b></p> <p>¿Qué elementos simbólicos reconozco en la obra y qué significan?</p> <p>El corazón es un elemento que se asocia con el amor y el hecho de que está volando puede significar la pérdida y, como es la niña la que lo pierde, puede significar la pérdida en la niñez o tal vez soltar la niñez.</p> <p><b>Elementos contextuales</b></p> <p>¿Qué elementos de la obra me hablan del contexto?</p> <p>El lugar donde está realizado, un muro en un lugar muy sombrío.</p> <p>En una ciudad que parece vieja y fría.</p> <p>Se visualiza una escena con mucho viento.</p> <p>La niña está sola, no hay otras personas a su alrededor.</p>

### Relación entre los diferentes elementos

- ¿Qué relaciones se pueden establecer entre el tema o concepto del mural, el propósito expresivo del artista, los materiales, procedimientos y soportes, el lenguaje visual, los elementos simbólicos y el contexto?

Tanto el lugar donde se ubica, y su contexto, como los materiales y colores utilizados nos dan la sensación de tristeza y abandono. La imagen del globo, que es la única con color se está escapando. Al lado de esta escena que genera tristeza aparece la frase en blanco. *There is always hope* (Siempre hay esperanza).

Es común en la obra de este grafitero combinar texto e imagen y, en este caso, el texto la complementa, y aporta a su significado.

### Nueva interpretación

¿Cuál es mi interpretación final del propósito expresivo del mural?

Esta obra nos habla de tristeza, pero a la vez nos dice que siempre hay esperanza. La niña pierde el globo que puede ser el símbolo del amor, ya que es lo único de color, y a su izquierda aparece el texto que afirma que la esperanza no se pierde. El texto ayuda a que sea un mensaje más alegre.

### Práctica guiada

El profesor invita a los estudiantes a observar los murales del Museo a Cielo Abierto de San Miguel, luego a analizar e interpretar de forma autónoma y en grupos pequeños uno de ellos. Para esto:

- Observan y comentan sus propósitos expresivos y el uso de elementos de lenguaje visual.
- Los estudiantes se organizan en parejas o tríos y seleccionan uno de los murales.
- Buscan información de la obra y su autor.
- Explican las sensaciones, emociones e ideas que les genera la observación del mural.
- Infieren el propósito expresivo basados en las sensaciones, emociones e ideas que la observación del mural les generó.
- Describen el tema o concepto que se aborda en el mural.
- Describen el uso de los materiales, procedimientos y soportes.
- Describen el uso de los elementos de lenguaje visual.
- Describen los elementos simbólicos y sus significados.
- Identifican elementos simbólicos presentes en el mural indicando su significado.
- Identifican y analizan elementos contextuales en la obra y los relacionan con su investigación,
- Analizan las relaciones entre tema o concepto que aborda el mural, materiales, procedimientos y soportes y elementos y conceptos del lenguaje visual que se utilizan en ella.
- Analizan relaciones entre los significados de elementos simbólicos, el contexto y el propósito expresivo.
- Realizan una nueva interpretación del propósito expresivo considerando lo anterior.

### Guía para el análisis e interpretación de obras de arte.

Investigando	
Autor	Obra

Interpretando
Nuestras primeras impresiones
Propósito expresivo de la obra:

Describiendo y analizando
Tema
Material, procedimiento y soporte
Uso de elementos de lenguaje visual
Elementos simbólicos
Elementos contextuales
Relación entre los diferentes elementos

Nueva interpretación
----------------------

#### Ticket de Salida:

El organizador gráfico que puede ser acompañado de las siguientes preguntas:

- ¿Hay diferencias entre la interpretación inicial y la final?, ¿cuáles?
- ¿Por qué cree que sucedió eso?

### Orientaciones al docente:

Para apoyar el desarrollo de las actitudes de autonomía y proactividad en los estudiantes se recomienda que al inicio de la clase el docente comunique el propósito de esta, los desafíos y tareas que se realizarán y cuáles son los resultados esperados. Esto permitirá a los estudiantes tener un mayor control sobre el aprendizaje. Asimismo, es importante generar un ambiente de trabajo adecuado en la sala de clases, monitoreando los tiempos de trabajo autónomo, de discusión y de retroalimentación que favorezcan la proactividad.

En el caso del desarrollo de la actitud de flexibilidad para reelaborar ideas, puntos de vista y creencias en Artes Visuales, es necesario dar tiempo y explicar que frente a la interpretación de obras visuales no hay una respuesta única, ni totalmente correcta o incorrecta. Puede ser necesario apoyar a quienes presentan dificultades, inseguridades o bloqueos en relación con su capacidad para expresar y crear. En estos casos el docente podrá adaptar las actividades sugeridas en el programa, de acuerdo con las características de sus estudiantes y contextos.

La obra propuesta en el programa para ser analizada puede ser reemplazada por otra, por ejemplo, un mural presente en el espacio público cercano al establecimiento, o un mural de un artista chileno como Mono González o Inti.

Con el fin de contar con evidencias del proceso de aprendizaje es necesario que cada alumno lleve una bitácora personal para registrar el desarrollo de ideas, la interpretación de propósitos expresivos, y las reflexiones en torno a los aprendizajes logrados. Lo que contribuye a facilitar la evaluación.

### Evaluación formativa:

Para orientar la evaluación formativa de esta actividad, se pueden utilizar algunos de los siguientes criterios para guiar el monitoreo del avance en los aprendizajes:

- Infieren propósitos expresivos del mural a partir de las emociones, sensaciones e ideas que le genera.
- Analizan relaciones entre el uso de los procedimientos y materiales, y los propósitos expresivos de la obra.
- Analizan la aplicación del lenguaje visual en relación con el tema o concepto del mural.
- Analizan elementos contextuales del mural.
- Analizan elementos simbólicos presentes en el mural e interpretan sus significados.
- Interpretan propósitos expresivos a partir de las descripciones y análisis realizados.

### Recursos y sitios web:

Para encontrar imágenes e información acerca del Museo a Cielo Abierto de San Miguel se puede consultar:

<https://link.curriculumnacional.cl/https://www.museoacieloabiertoensanmiguel.cl/>

## Actividad de desempeño 2

### Propósito de la actividad:

En esta actividad, se espera que los estudiantes desarrollen y evalúen ideas para murales a partir del planteamiento de un propósito expresivo y la selección de procedimientos, materiales y soportes. Asimismo, se espera que las ideas estén basadas en temas relacionados con problemáticas propias de los estudiantes.

### Objetivos de Aprendizaje:

**OA1** Crear obras y proyectos visuales y audiovisuales, con autonomía y proactividad para expresar sensaciones, emociones e ideas, a partir de la apreciación de referentes artísticos y culturales diversos.  
(Eje Expresar y Crear)

### Conocimiento esencial:

- Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.
- Lenguaje visual: elementos y conceptos como: línea, forma, color, textura, volumen.

### Tiempo estimado:

2 horas pedagógicas

### Desarrollo de la actividad:

#### Situación experiencial

El docente presenta a los estudiantes murales con temas actuales como: etapas de la vida (Infancia, juventud y adultez, inmigración, pobreza, temas de género, inclusión, agua, energía, sustentabilidad medioambiental, cambio climático y uso sostenible de ecosistemas terrestres, entre otros. Las comentan a partir de preguntas como.

- ¿Los temas planteados por los muralistas tienen que ver con tu vida?
- ¿Cuáles de ellos son actuales?
- ¿Cuáles te llaman poderosamente la atención? y ¿por qué?
- Si tuvieras que realizar un mural, ¿qué temas seleccionarías?

Educación Física y salud
OA3 Nivel 1 y 2 EM

#### Construcción de conocimiento

Para que los estudiantes profundicen en el conocimiento de uno de los murales el docente podría utilizar preguntas como:

- ¿Qué emociones e ideas genera el mural?
- ¿Cómo el artista logra generar esas ideas y emociones?
- ¿Por qué el muralista habrá utilizado esos procedimientos y no otros?

- ¿Qué elementos de lenguaje visual me llaman la atención?
- ¿Cómo los usa el artista para provocar en el público sensaciones emociones e ideas?

### Práctica guiada

El docente invita a los estudiantes a desarrollar ideas para la creación de un mural en forma grupal, para esto, ellos plantean temas de su interés y los anotan en la pizarra, luego los agrupan y clasifican en un máximo de 8 temas.

Los estudiantes se organizan en grupos de 3 a 5 alumnos, y eligen un jefe de grupo, quien dirige una conversación para seleccionar uno de los temas.

Luego, son invitados a seleccionar materiales y procedimientos para realizar los murales y desarrollar ideas de forma individual y luego colectivamente, usando el tema elegido y los materiales y procedimientos seleccionados. Para esto, desarrollan las siguientes acciones:

- Comentan acerca de materiales que pueden ser reutilizados para elaborar los murales, por ejemplo: cartones, cartulinas, papeles gruesos y trozos grandes de plástico, si no se cuenta con un muro. Para pintar se pueden elaborar pinturas de bajo costo como tierra de color o anilina mezcladas con agua y cola fría y usar papeles de colores, y restos de géneros, entre otros.
- Seleccionan los materiales y procedimientos y plantean un propósito expresivo de forma individual a partir del tema elegido.
- Desarrollan ideas de acuerdo con el tema, propósito expresivo y la selección de materiales y procedimientos por medio de bocetos, croquis y collages, entre otros; indicando procedimientos, materiales y soportes a utilizar.
- Comparten y evalúan sus ideas dentro del grupo, utilizando criterios de originalidad, expresión y coherencia con el tema y propósito expresivo.
- De acuerdo con la evaluación, seleccionan parte de las ideas o las combinan, generando la idea final para los murales.
- Presentan la idea final a los otros grupos y la evalúan. Para esto pueden utilizar la siguiente pauta

### Ejemplo de Pauta de evaluación entre pares

Los puntajes están relacionados con el nivel de logro de los objetivos planteados. Es importante argumentar las evaluaciones.

Escala sugerida:

- 3 puntos = logrado
- 2 puntos = medianamente logrado
- 1 punto = por lograr
- 0 puntos = no logrado

PAUTA DE EVALUACIÓN PARA EL DESARROLLO DE IDEAS		
Criterios	Puntaje por criterio	Puntaje obtenido por alumno
<b>Originalidad</b>		
Su idea es significativamente diferente a las de sus compañeros, es original.	3	
Su idea es diferente a la de sus compañeros, es original.	2	
Su idea es similar a la de sus compañeros, es poco original.	1	
Repite ideas de otros y, en consecuencia, no es original.	0	
<b>Expresión</b>		
Se evidencia que la idea es del grupo y está relacionada con el propósito expresivo y el tema.	3	
Cumple con dos de los requerimientos	2	
Cumple con uno de los requerimientos.	1	
No cumple con los requerimientos.	0	
Las fortalezas de la idea son:		
Lo que se puede mejorar de ella es:		

#### Ticket de Salida:

Para verificar aprendizajes, se puede utilizar como ticket de salida lo siguiente:

- Presentan sus ideas mejoradas, considerando la evaluación de sus pares y los comentarios del profesor.

#### Orientaciones al docente:

Al evaluar las ideas de acuerdo con los criterios de fluidez y flexibilidad es importante que el profesor vaya apoyando a los grupos. Por ejemplo, para desarrollar la fluidez puede sugerir que se proponga al menos dos ideas, que estas sean diferentes entre sí y sean coherentes con el propósito expresivo. Para guiar la generación de ideas originales, se recomienda que apoye el proceso de diferenciación de las ideas propias con las de otros por medio de un diálogo o presentación de las ideas, también puede apoyar este proceso con imágenes de obras como *Llama Andina* del artista portugués "Bordalo II" que crea esculturas de animales reutilizando materiales y que realizó en Chile en 2018.

Con el fin de contar con evidencias del proceso de aprendizaje es recomendable que cada alumno lleve un registro del desarrollo de ideas, las evaluaciones de sus compañeros y el profesor, y las modificaciones que realiza a sus ideas a partir de estas.

Para apoyar el desarrollo de las actitudes de autonomía y proactividad en los estudiantes se recomienda que al inicio de la clase el docente comunique el propósito de esta, los desafíos y tareas que se realizarán y cuáles son los resultados esperados. Esto permitirá a los estudiantes tener un mayor control sobre el aprendizaje. Asimismo, es importante generar un ambiente de trabajo adecuado en la sala de clases, monitoreando los tiempos de trabajo autónomo, de discusión y de retroalimentación que favorezcan la proactividad. Puede ser necesario apoyar a quienes presentan dificultades, inseguridades o bloqueos en relación con su capacidad para expresar y crear. En estos casos el docente podrá adaptar las actividades sugeridas en el programa, de acuerdo con las características de sus estudiantes y contextos.

#### Evaluación formativa:

Para orientar la evaluación formativa de esta actividad, se pueden utilizar algunos de los siguientes criterios para guiar el monitoreo del avance en los aprendizajes:

- Desarrollan ideas originales y creativas para trabajos de artes visuales.
- Evalúan críticamente ideas personales y de sus pares, basados en criterios de creatividad y desde una postura personal y respetuosa.
- Seleccionan materiales reciclados, reutilizados o de bajo costo de acuerdo con el propósito expresivo.
- Reformulan sus ideas a partir de acuerdos grupales, de ser necesario.
- Trabajan de forma autónoma, solo requiriendo ayuda cuando es necesario.
- Trabajan durante la clase aprovechando al máximo el tiempo disponible.

#### Recursos y sitios web:

Pauta de evaluación entre pares.

Lápices, recortes, y bitácora e, entre otros. Sugerencias de temas y obras



## Actividad de desempeño 3

### Propósito de la actividad:

En esta actividad, se espera que los estudiantes lleven a cabo sus ideas utilizando el propósito expresivo y los procedimientos planteados.

### Objetivos de Aprendizaje:

**OA1** Crear obras y proyectos visuales y audiovisuales, con autonomía y proactividad para expresar sensaciones, emociones e ideas, a partir de la apreciación de referentes artísticos y culturales diversos.  
**(Eje Expresar y Crear)**

### Conocimiento esencial:

- Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.
- Lenguaje visual: elementos y conceptos como: línea, forma, color, textura, volumen.

### Tiempo estimado:

5 horas pedagógicas

### Desarrollo de la actividad:

#### Situación experiencial

Para comenzar la actividad, el profesor explica que desarrollarán sus trabajos utilizando la idea y los materiales y procedimientos que plantearon en la actividad anterior.

#### Construcción de conocimiento

Para que los estudiantes profundicen en el conocimiento de la elaboración de murales el docente podría utilizar preguntas como:

- ¿Qué materiales son los más adecuados para la realización del mural?
- ¿Cómo utilizaré los materiales y procedimientos para plasmar mejor mis ideas y emociones?
- Al traspasar la idea al formato de mayor tamaño propio del mural, ¿es necesario realizar ajustes?
- ¿La manera en que uso los elementos del lenguaje visual es coherente con el propósito expresivo?

#### Práctica guiada

Para apoyar el proceso de elaboración del mural, se sugiere que los estudiantes trabajen con una pauta de evaluación de avance que completen, al inicio y al final de cada clase. El guiar la práctica por medio de esta rutina de trabajo les permitirá ir ajustando en cada clase las actividades y los tiempos, teniendo presentes metas, logros, problemas y posibles soluciones. A continuación, se proporciona un ejemplo de pauta.

### Ejemplo Pauta de autoevaluación de avance de trabajo

Autoevaluación del avance del trabajo de proyectos en relación con metas planteadas
<p>Meta clase 1:</p> <p>Logros esperados:</p> <p>Logros obtenidos:</p> <p>Dificultades que se nos presentaron durante la actividad:</p> <p>Cómo resolvimos esas dificultades:</p>
<p>Sugerencia del profesor:</p>
<p>Meta clase 2:</p> <p>Logros esperados:</p> <p>Logros obtenidos:</p> <p>Dificultades que se presentaron durante la actividad:</p> <p>Cómo resolví esas dificultades:</p>
<p>Sugerencia del profesor:</p>

Desarrollan sus murales de acuerdo con las ideas planteadas. El profesor acompaña, retroalimenta y apoya en la solución de dificultades técnicas permanentemente.

#### Ticket de Salida:

Para verificar aprendizajes, se puede utilizar como ticket de salida lo siguiente:

Los estudiantes presentan su trabajo terminado.

#### Orientaciones al docente:

Por lo acotado del tiempo se sugiere realizar el mural sobre una superficie del tamaño de un pliego y no en formato real. Las propuestas de murales pueden ser guardadas para aprovecharlas en alguna actividad del establecimiento.

Es muy importante motivar a los estudiantes a que sean flexibles al trabajar con los recursos y que, cuando obtengan resultados inesperados, los aprovechen como si fueran nuevos aprendizajes. Al desarrollar sus trabajos es importante que el profesor vaya apoyando y guiando a cada grupo.

Es recomendable que cada alumno lleve un registro de sus reflexiones en torno a sus trabajos. También es importante tener un portafolio manual o digital para guardar y organizar sus trabajos y registros fotográficos, el que puede ser elaborado por el docente. Ambos elementos son evidencias del proceso de aprendizaje indispensables para evaluar el proceso y el producto.

Para apoyar el desarrollo de las actitudes de la autonomía y proactividad en los estudiantes se recomienda que al inicio de la clase el docente comunique el propósito de la clase, las tareas a realizar que se utilizarán y cuál es el resultado esperado. Esto permitirá a los estudiantes tener un mayor control sobre el aprendizaje. Asimismo, es importante generar un ambiente de trabajo adecuado en la sala de clases, monitoreando los tiempos de trabajo autónomo, y de retroalimentación que favorezcan la proactividad.

#### Evaluación formativa:

Para orientar la evaluación formativa de esta actividad, se pueden utilizar algunos de los siguientes criterios para guiar el monitoreo del avance en los aprendizajes:

- Realizan su trabajo, basados en criterios de creatividad, expresión y en coherencia con la idea propuesta.
- Trabaja de forma autónoma, solo requiriendo ayuda cuando es necesario.
- Trabaja durante la clase aprovechando al máximo el tiempo disponible.

#### Recursos y sitios web:

Pauta de autoevaluación de avance de trabajo.

Bitácora u otro medio de registro

Materiales para realizar trabajos.

- 1 pliego de papel grueso o cartón forrado o cartón de cajas reutilizado.
- Materiales para pintar propuestos en el desarrollo de ideas.

## Actividad de desempeño 4

### Propósito de la actividad:

En esta actividad, se espera que los estudiantes presenten sus trabajos, explicitando y argumentando sus ideas, resultados y las principales decisiones tomadas. Asimismo, se espera que analicen los trabajos de sus compañeros e interpreten sus propósitos expresivos a partir de criterios estéticos como: tema o concepto, elementos contextuales, materiales y procedimientos y aplicación del lenguaje visual.

### Objetivos de Aprendizaje:

**OA2** Analizar e interpretar propósitos expresivos de obras visuales y audiovisuales, a partir de criterios estéticos, planteando posturas razonadas y mostrando flexibilidad para reelaborar sus ideas, puntos de vista y creencias. **(Eje apreciar y Responder)**

### Conocimiento esencial:

- Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.
- Lenguaje visual: elementos y conceptos como: línea, forma, color, textura, volumen.

### Tiempo estimado:

2 horas pedagógicas

### Desarrollo de la actividad:

#### Situación experiencial

Los estudiantes analizan e interpretan sus trabajos terminados, y los presentan al curso. Para esto usan un ordenador gráfico en el que podrán registrar sus apreciaciones, experiencias y valoraciones, tanto de sus propios trabajos como los de sus compañeros.

Educación Ciudadana  
OA5 Nivel 2 EM

#### Construcción de conocimiento

Para que los estudiantes profundicen en el conocimiento del análisis, interpretación y presentación de trabajos de artes visuales, como los murales, el docente los invita a recordar los aspectos involucrados en el desarrollo del proceso de creación, apoyándose en la pauta de autoevaluación de avance del trabajo, dialogando acerca de los distintos aspectos que esta considera, y agregando otros que les parezca necesario consignar luego del cierre del proceso.

### Práctica guiada

El docente explica o modela el uso del ordenador gráfico que usarán para analizar e interpretar sus propios trabajos de Artes Visuales. (Este es una adaptación al utilizado en la actividad N°1 para analizar e interpretar obras de arte).

Luego, con la ayuda del profesor, organizan una exposición de los trabajos, que posteriormente recorren, observan y comentan. La exposición debe contener un texto explicativo del trabajo.

Se recomienda que el docente distribuya los grupos de manera que todos los murales sean analizados e interpretados por otro grupo. Para esto pueden usar el siguiente organizador gráfico.

#### Pauta para el análisis e interpretación de murales de sus compañeros

Nombre del mural:	Autores:
Interpretando	
Nuestras primeras impresiones ¿Cuáles son nuestras primeras impresiones acerca de la obra?	
Propósito expresivo del mural:	
Describiendo y analizando	
Tema ¿Qué tema o concepto aborda el mural?	
Material, procedimiento y soporte ¿Qué materiales y procedimientos están presentes el mural y cómo han sido utilizados?	
Uso de elementos de lenguaje visual ¿Cómo están trabajados los elementos de lenguaje en el mural? (líneas, colores, formas y texturas)	
Elementos simbólicos ¿Qué elementos simbólicos reconozco en el mural y qué significan?	
Elementos contextuales ¿Qué elementos de la obra me hablan del contexto?	

Relaciones entre los diferentes elementos

¿Qué relaciones se pueden establecer entre el tema o concepto del mural, los materiales, procedimientos y soportes, y el lenguaje visual?

¿Qué relaciones se pueden establecer entre significado de elementos simbólicos, contexto y propósito expresivo del mural?

Nueva interpretación

¿Cuál es nuestra interpretación del propósito expresivo del mural?

### Ticket de Salida:

Para verificar aprendizajes, se pueden utilizar como ticket de salida las siguientes preguntas:

- ¿Cómo se relacionan en nuestro mural el propósito expresivo, tema y uso de materiales y procedimientos?
- ¿Da cuenta de nuestro mural el texto que escribimos?
- ¿Logramos analizar e interpretar el mural de nuestros compañeros?

### Orientaciones al docente:

Para el montaje de la presentación de los trabajos se sugiere que el docente entregue recomendaciones acerca de cómo aprovechar el espacio y aspectos como la distribución y pulcritud en la ejecución del montaje.

En esta actividad se recomienda que el profesor fomente una actitud respetuosa entre los estudiantes, también que explique con claridad los criterios y su relación con los aprendizajes que se evaluarán. Para ello, puede modelar la aplicación de estos a modo de ejercicio. También, en la realización de la práctica guiada, se puede organizar los grupos para aprovechar el tiempo disponible, asignando grupos que se evalúen entre sí. Se recomienda destinar un tiempo breve al final de la sesión para sintetizar los aprendizajes claves de esta experiencia.

También es necesario que cada estudiante registre sus evaluaciones; esto le permite revisarlas y tener claridad acerca de lo que puede mejorar. Asimismo, es importante que registren sus resultados para incluirlos en el portafolio.

#### Evaluación formativa:

Los siguientes criterios de evaluación, entre otros, pueden ser utilizados para evaluar formativamente:

- Escriben un texto explicativo de sus murales dando cuenta de sus contenidos expresivos y de los procedimientos y materiales utilizados.
- Analizan estéticamente e interpretan propósito expresivo de murales de sus pares.

#### Recursos:

Evaluación formativa:

Pauta para el análisis e interpretación de murales.

Pautas de autoevaluación de avance del trabajo completadas anteriormente.

Materiales para montar la presentación de los murales, de acuerdo con el formato y soportes utilizados.

DECRETO EN TRÁMITE

# Módulo obligatorio 3

## Visión panorámica

### Grandes ideas

Las Artes Visuales constituyen un lenguaje para la expresión personal y social en diversos medios.

Las Artes Visuales son un medio para crear en múltiples dimensiones de la vida actual.

### Objetivos de Aprendizaje

**OA1** Crear obras y proyectos visuales y audiovisuales, con autonomía y proactividad para expresar sensaciones, emociones e ideas, a partir de la apreciación de referentes artísticos y culturales diversos. **(Eje Expresar y Crear)**

**OA2** Analizar e interpretar propósitos expresivos de obras visuales y audiovisuales, a partir de criterios estéticos, planteando posturas razonadas y mostrando flexibilidad para reelaborar sus ideas, puntos de vista y creencias. **(Eje Apreciar y Responder)**

### Conocimientos esenciales

- Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.
- Conceptos: propósitos expresivos, elementos simbólicos, elementos sintácticos, elementos semánticos.

Tiempo estimado

6 semanas (12 horas)



## Propósito Módulo obligatorio 3

En este módulo de la asignatura Artes Visuales del Nivel 1 y 2 de Educación Media, se espera que los estudiantes descubran que las artes visuales y audiovisuales permiten conocer otras sociedades, para lo que analizarán el uso de elementos de lenguaje visual e interpretarán propósitos expresivos de obras de cine. Así como también comprender que por medio de las artes audiovisuales pueden expresar y compartir sus percepciones acerca de la propia sociedad, las que concretarán en la creación de cortometrajes cuyos temas den cuenta de ello. Asimismo, se espera que experimenten con elementos del lenguaje audiovisual, de manera análoga o digital, con el fin de usarlos para sus creaciones de nanometrajes, performance o representaciones.

Los Objetivos de Aprendizaje del módulo 3 desarrollan habilidades propias del proceso de creación en Artes Audiovisuales, como experimentación con elementos de lenguaje audiovisual, desarrollo para la creación audiovisual y su implementación. Asimismo, se desarrollan habilidades propias de la apreciación estética, como el análisis de obras audiovisuales a partir de su propósito expresivo y de la utilización del lenguaje audiovisual.

Los Objetivos de Aprendizaje del módulo 3 desarrollan habilidades del siglo XXI del ámbito de Maneras de Pensar, como la creatividad e innovación y el pensamiento crítico. A su vez, promueve actitudes como, pensar con flexibilidad para reelaborar las propias ideas, puntos de vista y creencias, y pensar con reflexión propia y autonomía para gestionar el propio aprendizaje, identificando capacidades, fortalezas y aspectos a mejorar.

## Ruta de Aprendizaje del Módulo obligatorio 3

¿Cómo el arte nos abre a diversas visiones de mundo?

**Actividad de desempeño 1:** Crean un nanometraje o performance, experimentando con elementos del lenguaje audiovisual tales como: movimiento de cámara, planos y ángulos de filmación, composición, sonido e iluminación.

### Actividad de desempeño 2:

Analizan e interpretan propósitos expresivos de cortometrajes a partir de las sensaciones y emociones que generan y la utilización de elementos del lenguaje audiovisual.

### Actividad de desempeño 3:

Crean un cortometraje documental o performance en el que se explicita una visión personal acerca de algún tema o problema social, utilizando los elementos del lenguaje audiovisual o corporal en función del propósito expresivo.

### Actividad de desempeño 4:

Evalúan cortometrajes usando criterios de propósito expresivo, utilización de elementos de lenguaje audiovisual y la relación entre estos.

## Actividad de desempeño 1

### Propósito de la actividad:

Crear nanometrajes a partir de experiencias personales y la experimentación con elementos de lenguaje audiovisual. Asimismo, se espera que los estudiantes tomen riesgos creativos al plantear temas y trabajar con el lenguaje audiovisual.

### Objetivos de Aprendizaje:

**OA1** Crear obras y proyectos visuales y audiovisuales, con autonomía y proactividad para expresar sensaciones, emociones e ideas, a partir de la apreciación de referentes artísticos y culturales diversos. (Eje Expresar y Crear)

### Conocimiento esencial:

- Lenguaje audiovisual: elementos visuales y sonoros, elementos sintácticos: escena, secuencia, movimientos de cámara, planos y ángulos de filmación, composición e iluminación.
- Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.

### Tiempo estimado:

4 horas pedagógicas

### Desarrollo de la actividad:

#### Situación experiencial

Con la ayuda del docente y en grupos pequeños, los estudiantes dialogan acerca de sus conocimientos previos con respecto al cine y los videos basados en preguntas como:

- ¿Qué película o video es tu favorita?
- ¿Por qué la eliges?
- ¿Qué emociones, sensaciones o ideas sientes al ver tu película o video favorito?
- ¿Por qué crees que se te generan?
- ¿Recuerdas alguna película o video en que hayas aprendido de otras culturas o sociedades?

#### Construcción del conocimiento:

El docente solicita a los estudiantes que, por medio de un texto, dibujos o un organizador gráfico resuman las semejanzas y diferencias que pueden establecer entre fotografías y películas o videos. Luego comparten voluntariamente sus comparaciones. El docente recoge las semejanzas y diferencias identificadas por los estudiantes y las sintetiza procurando que quede claro que existe un lenguaje propio del cine y del video llamado “lenguaje audiovisual”, que permite trabajar una obra en movimiento y que se deben combinar sus elementos, para expresar o comunicar el argumento de la

película o video y que estos elementos deben ser trabajados y estudiados previamente a la filmación. Para reforzar la construcción de conocimientos en relación con el lenguaje audiovisual el profesor puede realizar una presentación con ejemplos como los que se proponen en Recursos.

Luego el docente muestra una selección de 3 o 4 nanometrajes, videoclip y/o videos publicitarios y pregunta a los estudiantes sobre las principales diferencias que se observan entre lo visualizado y las características de una película. Se sugiere que el docente guie la conversación para que los estudiantes establezcan conclusiones sobre el tiempo de duración y la presentación sintética de una idea o narración. Vuelven a mirar las piezas audiovisuales e identifican conceptos y elementos de lenguaje audiovisual, como tipos de movimientos de cámara, ángulos y planos de filmación, iluminación y sonido.

### Práctica guiada

Con la supervisión y apoyo del docente buscan en sus celulares videoclips o nanometrajes, eligen algunos y en forma autónoma escriben un texto explicativo en sus bitácoras acerca de cómo los elementos contextuales y el uso de elementos de lenguaje visual generan sensaciones y emociones en el espectador. Para esto, se pueden utilizar las siguientes preguntas:

- ¿Qué sensaciones o emociones genera el contexto de la obra audiovisual? ¿Por qué cree que sucede esto?
- ¿Qué sensaciones genera el uso de determinados ángulos y planos de filmación?
- ¿Qué sensaciones o emociones genera el uso de determinados sonidos y colores?
- ¿Cuál es el propósito expresivo del nanometraje o video clip? ¿Por qué piensas esto?

Luego, utilizando lo aprendido y basados en un hecho o minirrelato, crean un nanometraje, acompañados por el profesor, en caso de no contar con recursos para la filmación, se puede adaptar a la creación de una performance, utilizando lenguaje corporal y sonido:

- Se reúnen en grupos pequeños y cada uno de los integrantes cuenta una experiencia personal en un máximo 3 minutos mientras los otros escuchan.
- Comentan las experiencias, seleccionando una de ellas, para luego transformarla en un minirrelato en el que se puede modificar, agregar o quitar algunos elementos.
- A partir del minirrelato, proponen un propósito expresivo para su nanometraje o performance.
- Basados en su minirrelato y el propósito expresivo de su nanometraje escriben un guion, dividiendo la historia en escenas, determinando los recursos, sonidos y locaciones que necesitarán para filmarlo, y las maneras de utilizar la cámara, o en su defecto organizando el espacio en que se desarrollará la escena representada en la performance. Para esto pueden utilizar el siguiente ordenador gráfico:

### Ordenador gráfico para desarrollar un guion para un audiovisual

Guion para un nanometraje o performance						
Nombre del Nanometraje:					Uso de la cámara (opcional)	
Escena (descripción)	Diálogo (si corresponde)	Locación recursos	Tiempo	Sonido	Planos (Gran plano general, plano medio, primer plano, primerísimo primer plano)	Ángulo (Normal, picado, contrapicado, cenital)
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						

Para modelar cómo se hace un guion el profesor invita a los estudiantes que en forma conjunta observen un nanometraje y desarrollen su guion especificando cada una de las partes. Por ejemplo:

### Ejemplo de Ordenador gráfico completado para desarrollar un guion para un audiovisual

Guion para un nanometraje						
Nombre del Nanometraje: Mamushka (Ver en recursos)					Uso de la cámara	
Escena (descripción)	Diálogo (si corresponde)	Locación recursos	Tiempo	Sonido	Planos (Gran plano general, plano medio, primer plano, primerísimo primer plano)	Ángulo (Normal, picado, contrapicado, cenital)
Título Momento inicial		Vista aérea de la Plaza Baquedano	Del segundo 0 al 10	Música instrumental	Gran plano	Cenital
1.- Mujer aparece y realiza una pregunta a otra mujer.	¿Qué están filmando? Una película que dura 15 segundos	Calle	Del segundo 10 al 17	Sonido ambiental de fondo.	Primer plano	Normal
2.- Cámara realiza un paneo y muestra el equipo de filmación	Luz cámara, sonido y acción	Calle	17 21	Voces a bajo volumen	Primer plano	Paneo

3.- Mujer aparece y realiza una pregunta a otra mujer.	¿Qué están filmando? Una película que dura 7,5 segundos	Calle	21 31	Sonido ambiental de fondo.	Primer plano	Normal
4.- Cámara realiza un paneo y muestra el equipo de filmación	Luz cámara, sonido y acción	Calle	31 - 33	Voces a bajo volumen	Primer plano	Paneo
5.- Mujer aparece y realiza una pregunta a otra mujer.	¿Qué están filmando? Una película que dura 3,75 segundos Imposible ¿Por qué? Porque no queda tiempo	Calle	33-42	Sonido ambiental de fondo.	Primer plano	Normal
6. Créditos	Créditos		42-49	Música ambiental		

- A partir del minirrelato, proponen un propósito expresivo para su nanometraje
- Basados en su minirrelato y el propósito expresivo de su nanometraje escriben un guion, dividiendo la historia en escenas, determinando los recursos, sonidos y locaciones que necesitarán para filmarlo y las maneras de utilizar la cámara.

Utilizando como base su guion, graban las escenas y sonidos para su nanometraje de acuerdo con lo planteado en el guion; luego lo editan, considerando el minirrelato, imágenes, sonidos y la retroalimentación del docente. O, preparan la presentación de su performance.

Para finalizar la actividad, comparten sus videos con el curso, explicando cómo influye el empleo de los medios y del lenguaje audiovisual en el significado de los nanometrajes observados. A su vez indican fortalezas y elementos a mejorar en relación con el uso de los elementos y conceptos del lenguaje audiovisual.

#### Ticket de Salida:

Entrega del nanometraje listo.

### Observaciones al docente:

Si los estudiantes no disponen de celulares para realizar el nanometraje este puede ser presentado a los compañeros por medio de una performance de aproximadamente 4 minutos. Para planificarlo se puede utilizar el siguiente guion.

### Guion para una performance

Nombre de la performance:

Escena (descripción)	Diálogo	Acciones de los personajes	Recursos	Tiempo	Sonido

Se recomienda que los alumnos analicen videos de corta duración, que sean estéticamente significativos y en que se use variados tipos de tomas. Pueden ser nanometrajes, cortometrajes, videoclips y videos publicitarios, entre otros. (Ver sugerencias en los Recursos). Si no es factible el uso de proyectores multimedia, estos se pueden grabar y mostrar en televisión o buscar ejemplos de videos publicitarios que conozcan los estudiantes.

Para grabar sus videos, pueden usar las cámaras que tienen los celulares, tablet u otros dispositivos digitales. Para editarlos, es importante contar con softwares para edición de videos, como Windows MovieMaker, Virtual Dub, Wax, Avidemux, VideoPad, Blender, ZS4 Video Editor, CinefxJahshaka, Lightworks, entre otros.

Al evaluar los guiones y los nanometrajes, cabe observar que presenten elementos innovadores y una variedad de tomas, ángulos y planos de filmación.

Es necesario que cada alumno registre el desarrollo de ideas y las reflexiones en torno a sus trabajos.

### Evaluación formativa:

Los siguientes criterios de evaluación pueden ser utilizados para evaluar formativamente:

- Describen elementos y conceptos de lenguaje audiovisual presentes en videos y nanometrajes.
- Desarrollan un guion para su nanometraje o performance a partir de un minirrelato y el propósito expresivo.
- En el nanometraje o performance realizada se observan diferentes modos de trabajar con el lenguaje audiovisual.
- El nanometraje presenta una variedad de tomas, ángulos y planos de filmación.

- Los nanometrajes o performance son originales en relación con el tratamiento del tema y el uso del lenguaje audiovisual.
- El nanometraje o performance genera sensaciones y emociones en los espectadores.

## Recursos

### Video clips:

Pink Floyd Another brick in the wall

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.youtube.com/watch?v=YR5ApYxkU-U>

A-HA Take on me

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.youtube.com/watch?v=djV11Xbc914&list=PLXogPMnvZ7sQqWN1pDfYVeGsrkWYRa6Ex&index=4>

Peter Gabriel Sledgehammer

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.youtube.com/watch?v=OJWJE0x7T4Q&list=PLXogPMnvZ7sQqWN1pDfYVeGsrkWYRa6Ex&index=5>

The Smashing Pumpkins Tonight

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.youtube.com/watch?v=NOG3eus4ZSo&list=PLXogPMnvZ7sQqWN1pDfYVeGsrkWYRa6Ex&index=1>

Robbie Williams Rock DJ

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.youtube.com/watch?v=BnO3nijfYmU&list=PLXogPMnvZ7sQqWN1pDfYVeGsrkWYRa6Ex&index=44>

Natalia Lafourcade Hasta la raíz

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.youtube.com/watch?v=IKmPci5VXz0>

Coldplay Up & Up

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.youtube.com/watch?v=BPNTC7uZYrI>

Coldplay Higher power

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.youtube.com/watch?v=3lfnR7OhZY8>

Coldplay Magic

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://link.curriculumnacional.cl/www.youtube.com/watch?v=Qtb11P1FWnc>

Adele Rolling in the Deep

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.youtube.com/watch?v=rYEDA3JcQqw>

### Nanometrajes

Preso

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.youtube.com/watch?v=mEYhqb1YzdY>

Mamushka

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.youtube.com/watch?v=OZldT9TYNYM>

1er lugar Nanometraje 2007

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.youtube.com/watch?v=uX3VKFiF020>



### Curiositycube

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.youtube.com/watch?v=tKo92b0puZE>

### Clases en cuarentena

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.youtube.com/watch?v=Fk3LPNTLsw4>

### Piña doble

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.youtube.com/watch?v=Vqvx5dasYRc>

### Los Vecinos (Cortometraje)

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.youtube.com/watch?v=4FWt-0mP9IE>

### Presentación concurso Despierta tu imaginación con el futuro

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.youtube.com/watch?v=sC2UkTx6gB8>

### Softwares para trabajar con videos e imágenes

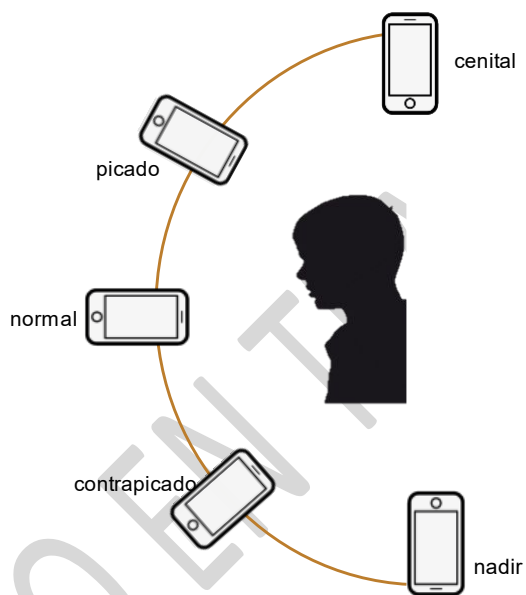
(Estos son gratuitos y se pueden bajar de internet).

- Windows Movie Maker
- Virtual Dub
- Wax
- Avidemux
- VideoPad

## Ejemplos para utilizar en la realización de una presentación de Lenguaje Audiovisual

El **espacio** está determinado por el encuadre, que es la parte que vemos a través del visor de la cámara y es lo que ve el espectador. (En un celular o tablet el visor es la pantalla). El encuadre se utiliza para transformar la realidad cotidiana en un hecho cinematográfico. Para realizar un encuadre es necesario considerar los ángulos de filmación y planos de filmación.

### 1.- Ángulos de filmación



### 2.- Planos de filmación

<p>Gran plano general</p>	<p>Plano medio</p>	<p>Plano americano</p>	<p>Primer plano</p>	<p>Primerísimo primer plano</p>
---------------------------	--------------------	------------------------	---------------------	---------------------------------

### Sonido

El sonido o banda sonora de una película o video aporta a su expresividad. Dependiendo del ritmo musical y los instrumentos que participen, el resultado puede expresar diferentes sensaciones.


### Montaje o edición

En el cine la palabra utilizada es montaje y consiste en unir trozos de película para crear distintas secuencias siguiendo un guion cinematográfico. En el del video la palabra es edición y en estas se unen las diversas tomas y sirve para asegurarse de que cada uno de los detalles necesarios para una puesta en escena estén bien.



### Iluminación

La iluminación permite cambiar el significado visual de una película, es un factor expresivo que ayuda a crear y aumentar la expresión artística de la imagen. La calidad de la iluminación puede generar diferentes sensaciones como la de dureza que se consigue a través de sombras claramente definidas y la de suavidad que, al contrario, se consigue mediante una iluminación más difusa y menos directa. Asimismo, a través de la dirección de la iluminación se pueden conseguir distintos efectos (por ejemplo, las películas de terror usan mucho la iluminación de rostros desde abajo).

			
Apocalypse Now	Harry Potter	El Señor de los Anillos	La Joven de la Perla

### Color

		
Tess	El resplandor	Sub-Terra

En el cine se pueden utilizar diferentes tipos o gamas de colores de acuerdo con lo que se desea expresar, entre los tipos están el pictórico en que se busca imitar los colores de los cuadros, el psicológico que crea diferentes efectos anímicos y el histórico que intenta reproducir la atmósfera cromática de una época, entre otros.

## Actividad de desempeño 2

### Propósito de la actividad:

En esta actividad, se espera que los estudiantes analicen una obra de cine e interpreten su propósito expresivo a partir de criterios estéticos como: sensaciones, emociones e ideas que genera, tema, elementos contextuales y uso de elementos de lenguaje audiovisual. A partir de esto, se espera que fundamenten sus interpretaciones demostrando su capacidad para reelaborarlas y el pensamiento crítico.

### Objetivos de Aprendizaje:

**OA2** Analizar e interpretar propósitos expresivos de obras visuales y audiovisuales, a partir de criterios estéticos, planteando posturas razonadas y mostrando flexibilidad para reelaborar sus ideas, puntos de vista y creencias. **(Eje Apreciar y Responder)**

### Conocimiento esencial:

Lenguaje audiovisual: elementos visuales y sonoros, elementos sintácticos: escena, secuencia, movimientos de cámara, planos y ángulos de filmación, composición e iluminación. Elementos semánticos como elipsis o metáfora.

### Tiempo estimado:

2 horas pedagógicas

### Desarrollo de la actividad:

#### Situación experiencial

Lenguaje y Literatura  
OA2 Nivel 2 EM

Para realizar el modelamiento de esta actividad se sugiere utilizar el documental chileno “El Agente Topo” de Maite Alberdi, que fue postulado al Oscar en su calidad de documental y que permite descubrir y profundizar un de los temas sociales relevantes de nuestro país, el de la situación de los adultos mayores. Si el docente o los estudiantes lo desean pueden elegir otra obra que resulte más pertinente al contexto de los estudiantes y el desarrollo de la actividad



Para investigar experiencias previas de los estudiantes con el tema abordado en el documental el profesor puede hacer preguntas, en este caso se ejemplifica con preguntas relativas al documental “El Agente Topo”:

- ¿Cuáles son los principales problemas que enfrentan en nuestra sociedad actual los adultos mayores?
- ¿Qué se podría hacer para resolver estos problemas?
- Si son jóvenes o adultos ¿cómo se imaginan cuando sean adultos mayores?
- Si son adultos mayores ¿qué les gustaría aportar a la sociedad?

### Construcción de conocimiento

Los estudiantes observan segmentos del documental, y mediados por preguntas que los ayuden a focalizar la atención, identifican elementos de lenguaje audiovisual, primero los ángulos y planos de filmación, luego características de sonido e iluminación y otros que sean relevantes en las obras observadas. Finalmente comentan sobre los temas que abordan y las ideas, sensaciones y emociones que generan.

### Practica guiada

El profesor invita a los estudiantes a observar, analizar e interpretar el propósito expresivo del documental observado. Para esto, se sugiere que se organicen en grupos pequeños en los que desarrollarán un organizador gráfico y luego presentarán al curso sus conclusiones.

- A continuación, se presenta un ejemplo de organizador gráfico que ayudará a desarrollar los análisis e interpretaciones del documental. Si el docente quiere utilizar otro, puede hacerlo.

### Organizador gráfico para analizar e interpretar obras audiovisuales

Director Productor Reparto	Nombre del cortometraje:
Elementos de lenguaje audiovisual	
Ángulos de filmación.	Planos de filmación.
Tipo de iluminación.	Tipo de sonido.
Contexto	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuál es el objetivo del documental? (entretener, emocionar, hacer reír, entusiasmar, evidenciar una realidad, entre otros).</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Dónde se desarrolla el cortometraje y en qué época? ¿Por qué piensas que se desarrolla ahí y no en otro lugar?</li> <li>• ¿Hay una relación entre lugar de filmación y el propósito del documental? ¿Cómo se evidencia?</li> </ul>
<p>Interpretación del propósito expresivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué expresa y comunica el documental?</li> <li>• ¿Por qué crees eso?</li> <li>• ¿Qué otras cosas podrían expresarse en el documental?</li> </ul>
<p>Tema</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuál es el tema o concepto que aborda el documental?</li> <li>• ¿Cómo lo aborda el director?</li> </ul>
<p>Nuestras primeras impresiones</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué sensaciones, emociones e ideas se te generaron al observar el video?</li> <li>• ¿Por qué se generaron estas y no otras?</li> <li>• ¿Cómo el creador del video logró que se te generaran esas emociones y sensaciones?</li> </ul>
<p>Relación entre los diferentes elementos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aportan al propósito expresivo el uso de los elementos de lenguaje audiovisual?</li> <li>• ¿Qué aporta al propósito expresivo el contexto?</li> </ul>
<p>Conclusiones</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-</li> <li>-</li> <li>-</li> </ul>

Como cierre realizan una puesta en común de las conclusiones del análisis e interpretación del documental donde cada grupo expone.

#### Ticket de Salida:

Organizador gráfico desarrollado.

#### Observaciones al docente:

Se recomienda que cada alumno lleve una bitácora personal para registrar sus apreciaciones, investigaciones y reflexiones en torno a la obra analizada debido a que son evidencias del proceso de aprendizaje indispensables para evaluar y para que los estudiantes puedan reflexionar acerca de sus procesos.

Es importante considerar el tiempo real con que se cuenta para visualizar el documental, si este no es suficiente en clases se observan solo algunos segmentos y se puede pedir a los estudiantes que vean el video en sus casas y completen con mayor detalle los aspectos indicados en el ordenador gráfico para luego comentarlo en clases.

Para apoyar el desarrollo de la actitud de flexibilidad para reelaborar ideas, puntos de vista y creencias en Artes Visuales, es necesario dar tiempo y explicar que frente a la interpretación de obras visuales no hay una respuesta única, ni totalmente correcta o incorrecta.

### Evaluación formativa:

Criterios para evaluar:	Puntaje			
	0	1	2	3
Identifican algunos ángulos y planos de filmación utilizados en el documental.				
Describen el tipo de iluminación y sonidos utilizados en el documental.				
Describen el objetivo y contexto del documental.				
Infieren el propósito expresivo del documental y lo explican.				
Explican cómo el tema de la vejez ha sido abordado por la directora.				
Describen las sensaciones, emociones e idea que genera el documental y explican cómo lo logro su creador.				
Explican algunas relaciones que se pueden establecer entre los diferentes elementos del documental.				
Explican sus conclusiones				

### ESCALA:

3 = Experto (Claridad y detalle)	2 = Aprendiz (Vago pero adecuado)	1 = Novato (Superficial)	0= Sin respuesta
-------------------------------------	--------------------------------------	-----------------------------	------------------

### Recursos

Documental El Agente Topo

Fichas educativas estrenos escolares 2021 Centro Cultural La Moneda Cineteca Nacional de Chile

<https://link.curriculumnacional.cl/https://escuelaalcine.cl/>

## Actividad de desempeño 3

### Propósito de la actividad:

Crean un cortometraje, documental o performance en el que se explicita una visión personal acerca de algún tema o problema social utilizando elementos de lenguaje audiovisual y corporal, según corresponda, en función del propósito expresivo.

### Objetivos de Aprendizaje:

**OA1** Crear obras y proyectos visuales y audiovisuales, con autonomía y proactividad para expresar sensaciones, emociones e ideas, a partir de la apreciación de referentes artísticos y culturales diversos.  
**(Eje Expresar y Crear)**

### Conocimiento esencial:

- Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.

### Tiempo estimado:

4 horas pedagógicas

### Desarrollo de la actividad:

#### Situación experiencial

Se realiza un diálogo acerca de los análisis realizados anteriormente acerca del documental *El Agente Topo*. Para guiar a los estudiantes y desarrollar el diálogo, el profesor puede plantear preguntas como las siguientes:

Educación Ciudadana  
OA4 Nivel 2 EM

- ¿Cuál es el punto de vista que desarrolla el autor acerca del tema seleccionado?
- ¿A partir de qué elementos del lenguaje audiovisual lo hace?
- ¿Hay alguien que no esté de acuerdo con la respuesta?, ¿por qué?
- ¿Cómo se relaciona el uso del lenguaje audiovisual con el propósito expresivo de la obra?
- ¿Cómo se registra el contexto?, ¿cómo se relaciona con el propósito expresivo?
- Si ustedes pudieran realizar un documental o cortometraje acerca de un tema social:
  - ¿qué tema seleccionarían?
  - ¿qué punto de vista quisieran comunicar?
  - ¿qué elementos y recursos del lenguaje audiovisual les parecen más adecuados para expresar ese punto de vista?



### Construcción de conocimiento

A continuación, en parejas y guiados por el profesor, desarrollan ideas para un breve cortometraje, documental o performance desde una postura personal frente a un tema o problema social. A partir de las respuestas a las preguntas planteadas en la situación experiencial crean un relato que puedan filmar o servir de base para una performance, o seleccionan algún relato de otro autor acerca del tema que les interesa; puede ser una carta, poema, noticia o novela, entre otros.

En el cortometraje, documental o performance, expresarán su propia mirada o punto de vista, que debe ser coherente con los elementos del lenguaje audiovisual o corporal. Consideran una duración aproximada de 5 minutos.

Como punto de partida, podrían experimentar con los elementos de lenguaje audiovisual o corporal de diferentes maneras, buscando transmitir su mirada. Para esto, en el caso del video, graban diversas tomas, variando los planos, encuadres, ángulos, movimientos de cámara, composiciones, iluminación y sonidos, entre otros. En el caso de la performance realizan diferentes movimientos y gestos buscando la expresividad del movimiento.

Exponen sus experimentaciones a un grupo de pares y al docente, quienes lo evalúan formativamente según las relaciones entre uso del lenguaje audiovisual o corporal, el propósito expresivo y contexto.

A partir de sus experimentaciones, planifican el cortometraje, documental o performance que incluya texto, punto de vista, propósito expresivo, locaciones, uso de los elementos del lenguaje audiovisual y posibles escenas. Para realizar la planificación previa del audiovisual pueden utilizar el siguiente ordenador gráfico:

Pauta para la elaboración de un cortometraje o documental						
Texto referencial (Texto creado o seleccionado)						
Punto de vista						
Propósito expresivo						
Contexto						
Escena (descripción)	Díálogo (si corresponde)	Locación/ Recursos	Tiempo	Sonido	Planos (Gran plano general, plano medio, primer plano, primerísimo primer plano)	Ángulo (Normal, picado, contrapicado, cenital)
1						
2						
3						
4						
5						

En el caso de la performance pueden utilizar el siguiente ordenador gráfico:

Pauta para la elaboración de una performance					
Texto referencial (Texto creado o seleccionado)					
Punto de vista					
Propósito expresivo					
Contexto					
Escena (descripción)	Diálogo	Acciones de los personajes	Recursos	Tiempo	Sonido

Graban las tomas del documental y lo evalúan con el docente. Después lo editan, hacen la postproducción de imagen y sonido.

Presentan el documental a sus compañeros y al profesor, relatando su punto de vista, propósito expresivo y el uso de los elementos de lenguaje audiovisual.

Evalúan sus documentales o cortometrajes, considerando relaciones entre el propósito expresivo, aspectos estéticos y utilización del lenguaje audiovisual. Por último, suben a la página web del establecimiento o a redes sociales el documental o cortometraje terminado junto con una breve sinopsis.

#### Ticket de Salida:

Entrega del documental, cortometraje o planificación de la performance completa por algún medio digital o físico.

#### Observaciones al docente:

Se recomienda que los alumnos analicen videos de corta duración, que sean estéticamente significativos y en que se usen variados tipos de tomas. Pueden ser nanometrajes, cortometrajes, videoclips y videos publicitarios, entre otros. (Ver sugerencias en los Recursos).

Para grabar sus videos, pueden usar las cámaras que tienen los celulares, tablet u otros dispositivos digitales. Para editarlos, es importante contar con softwares para edición de videos, como Windows MovieMaker, Virtual Dub, Wax, Avidemux, VideoPad, Blender, ZS4 Video Editor, CinefxJahshaka, Lightworks, entre otros.

Al evaluar los guiones, cabe observar que presenten elementos innovadores y una variedad de tomas, ángulos y planos de filmación en el caso del video y en la performance que sea claramente expresiva.

Es necesario que cada alumno registre sus experimentaciones, el desarrollo de ideas y las reflexiones en torno a sus trabajos.

Es importante considerar el tiempo real con que se cuenta para desarrollar la toma y editar el video, a su vez las locaciones donde se va a grabar el documental o cortometraje, si este no es suficiente se puede pedir a los estudiantes que realicen algunas tomas en sus casas o en algún espacio con el que cuenten. En el caso de trabajar con performance también es necesario sugerir un ensayo previo, el que puede realizarse en el mismo establecimiento.

#### Evaluación formativa:

Los siguientes criterios de evaluación pueden ser utilizados para evaluar formativamente:

- Desarrollan un guion para su documental o performance a partir de un minirrelato y el propósito expresivo.
- En el video realizado se observan diferentes modos de trabajar con el lenguaje audiovisual.
- En la performance se observan diferentes maneras de trabajar y expresar con el cuerpo.
- El video presenta una variedad de tomas, ángulos y planos de filmación.
- Los videos son originales en relación con el tratamiento del minirrelato y el uso del lenguaje audiovisual.
- La performance es original en relación con el tratamiento del minirrelato y del lenguaje corporal.
- El video o performance genera sensaciones y emociones en los espectadores.

#### Recursos

Cámara, celular o tablet

Internet

Locaciones, vestuario y maquillaje en caso de ser necesario y dependiendo de la propuesta de los estudiantes.

**Softwares para trabajar con videos e imágenes** (Estos son gratuitos y se pueden bajar de internet).

- Windows Movie Maker
- Virtual Dub
- Wax
- Avidemux
- VideoPad

## Actividad de desempeño 4

### Propósito de la actividad:

Presentan y evalúan sus creaciones audiovisuales y performance usando criterios de propósito expresivo, utilización de elementos del lenguaje audiovisual y corporal y la relación entre ellos.

### Objetivos de Aprendizaje:

**OA1** Crear obras y proyectos visuales y audiovisuales, con autonomía y proactividad para expresar sensaciones, emociones e ideas, a partir de la apreciación de referentes artísticos y culturales diversos. **(Eje Expresar y Crear)**

**OA2** Analizar e interpretar propósitos expresivos de obras visuales y audiovisuales, a partir de criterios estéticos, planteando posturas razonadas y mostrando flexibilidad para reelaborar sus ideas, puntos de vista y creencias. **(Eje Apreciar y Responder)**

### Conocimiento esencial:

Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.

### Tiempo estimado:

2 horas pedagógicas

### Desarrollo de la actividad:

#### Situación experiencial

Esta actividad constituye el cierre del módulo 3, para llevarla a cabo el profesor inicia invitando a los estudiantes a realizar una muestra sencilla donde se exhibirán y evaluarán los cortometrajes, documentales y/o performance.

Para esto, cada grupo elaborará un breve texto explicativo de este. Para guiar la escritura se proponen las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es el tema y el propósito expresivo del cortometraje, documental o performance?
- ¿Por qué elegimos el tema o problema social?
- ¿Cuál es el propósito expresivo?
- ¿Cómo expresamos nuestro propósito expresivo?
- ¿Qué elementos de lenguaje audiovisual utilizamos y cómo lo hicimos? o ¿qué elementos de lenguaje corporal utilizamos y cómo lo hicimos?

Lengua y Literatura OA4 Nivel 1 EM
---------------------------------------

### Construcción de conocimiento

A continuación, el profesor presenta y explica las pautas de autoevaluación y evaluación entre pares e invita a los estudiantes a revisar y plantear sus posturas sobre los criterios de evaluación que contienen, entregando la posibilidad de agregar nuevos si es necesario. Para esto puede realizar las siguientes preguntas:

- ¿Pueden explicar cada uno de los criterios?
- ¿Les parecen suficientes o faltan algunos? ¿Cuáles?

Anotan los nuevos criterios en la pizarra, los comentan y votan indicando si desean incluirlos o no. Para finalizar, los agregan en la pauta evaluación entre pares, autoevaluación y evaluación del profesor.

### Práctica guiada

Realizan el evento donde muestran y explican sus videos o performances para luego, realizar la evaluación entre pares y la autoevaluación de su trabajo.

Para esto pueden utilizar las siguientes pautas:

Pauta de autoevaluación			
Criterios para evaluar	Niveles de logro		
	Logrado	Por lograr	No logrado
En mi texto expliqué el tema, propósito expresivo y el uso de elementos de lenguaje audiovisual o lenguaje corporal.			
Existe coherencia entre el guion y el documental, cortometraje o performance			
El propósito expresivo de mi video o performance es original, en consecuencia, diferente a los de los compañeros.			
La utilización de los elementos de lenguaje audiovisual en mi video o lenguaje corporal en mi performance es original, en consecuencia, diferente a la de los compañeros.			
El propósito expresivo es coherente con la utilización de los elementos de lenguaje audiovisual o lenguaje corporal.			
El video o performance genera sensaciones, emociones e ideas en el público.			
Otro...			
Otro...			
Otro...			
Justifique su autoevaluación desde una postura personal, respaldando con ejemplos los criterios evaluados.			

Pauta de evaluación entre pares			
Criterios para evaluar	Niveles de logro		
	Logrado	Por lograr	No logrado
En el texto explican el tema, propósito expresivo y uso de elementos de lenguaje audiovisual o lenguaje corporal.			
El propósito expresivo del video o performance es original, en consecuencia, diferente a los de los compañeros.			
La utilización de los elementos de lenguaje audiovisual en el video o lenguaje corporal en la performance es original, en consecuencia, diferente a la de los compañeros.			
El propósito expresivo es coherente con la utilización de los elementos de lenguaje audiovisual o lenguaje corporal según corresponda.			
El video o performance genera sensaciones, emociones e ideas en el público.			
Otro...			
Otro...			
Otro...			
Justifique su evaluación a sus pares, desde una postura personal, argumentando desde los aspectos evaluados.			

Pauta de evaluación del profesor			
Criterios para evaluar	Niveles de logro		
	Logrado	Por lograr	No logrado
Proyecto			
En su texto explica el tema, propósito expresivo y el uso de elementos de lenguaje audiovisual o corporal.			
Existe coherencia entre el guion y el documental, cortometraje o performance			
El propósito expresivo del video o performance es original, en consecuencia, diferente a los de los compañeros.			
La utilización de los elementos de lenguaje audiovisual en el video o lenguaje corporal en la performance es original, en consecuencia, diferente a la de los compañeros.			
El propósito expresivo es coherente con la utilización de los elementos de lenguaje audiovisual o corporal según corresponda.			
El video o performance genera sensaciones, emociones e ideas en el público.			

Otro...			
Otro...			
Otro...			

### Ticket de Salida:

Para verificar aprendizajes, se pueden utilizar como ticket de salida las siguientes preguntas:

- ¿Qué sensaciones, emociones e ideas generó mi trabajo en mis compañeros?
- ¿Cómo se relacionan en mi trabajo el propósito expresivo, el minirrelato y el uso de elementos de lenguaje audiovisual o corporal?
- ¿Da cuenta de mi trabajo el texto que escribí?

### Observaciones al docente:

Para generar los nuevos criterios de evaluación que se incluirán en las pautas, se recomienda que el profesor guíe el diálogo y fomente una actitud respetuosa entre los estudiantes, también que se asegure de que los nuevos criterios son pertinentes con los aprendizajes que se evaluarán.

Para optimizar el tiempo al realizar las evaluaciones entre pares, el docente puede asignar a cada grupo uno o dos videos de otros grupos para evaluar, y luego se comparten las evaluaciones en un plenario.

La presentación de los trabajos de video puede realizarse de manera presencial o en formato virtual, para lo cual el docente puede generar una presentación con todos los videos y subirlo a la página web del establecimiento o utilizar otro medio como una conferencia virtual a través de alguna plataforma gratuita. En el caso de la performance estas deben ser presentadas de manera presencial.

Se recomienda que cada estudiante lleve un registro de sus evaluaciones; esto le permite revisarlas y tener claridad acerca de lo que se debe mejorar. Asimismo, es importante que registren sus resultados para incluirlos en esta.

### Recursos

Los videos de los estudiantes.

Computador

Proyector multimedia

## Módulo Obligatorio 4

### Visión Panorámica

<p>Grandes ideas</p> <p>Las Artes Visuales son un medio para crear en múltiples dimensiones de la vida actual.</p> <p>La Artes Visuales permiten conocer y comprender culturas, contextos y visiones de mundo del pasado y el presente.</p>
<p><b>Objetivos de Aprendizaje</b></p> <p><b>OA3</b> Diseñar y gestionar colaborativamente proyectos de difusión de obras visuales y audiovisuales propios, empleando diversidad de medios o TIC de acuerdo con los principios de la ética. <b>(Eje Comunicar y Difundir)</b></p>
<p><b>Conocimientos esenciales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Difusión de trabajos y proyectos de Artes Visuales y Audiovisuales: planificación y organización de muestras, selección de obras, diseño y elaboración de recursos para la difusión, presentaciones en diferentes formatos y medios, diseño y elaboración de material de difusión.</li> </ul>
<p>Tiempo estimado</p> <p>6 semanas (12 horas)</p>



## Propósito Módulo obligatorio 4

En el módulo 4 de la asignatura Artes Visuales del Nivel 1 y 2 de Educación Media, se espera que los estudiantes diseñen un proyecto de difusión para presentarlo en el establecimiento. Llevarán a cabo este proyecto a partir de las evidencias del proceso creativo, y de las obras y proyectos realizados durante el año.

El Objetivo de Aprendizaje de este módulo desarrolla habilidades propias del proceso de difusión de las Artes Visuales, considerando elementos de curaduría y de gestión.

A su vez desarrolla actitudes del siglo XXI del ámbito de Maneras de Pensar, como la creatividad e innovación, y del ámbito de maneras de trabajar la comunicación y el trabajo colaborativo. Asimismo, promueve actitudes como, pensar con apertura hacia otros para valorar la comunicación como una forma de relacionarse con diversas persona y culturas, compartiendo ideas que favorezcan el desarrollo de la vida en sociedad, y trabajar colaborativamente en la generación, desarrollo y gestión integrando las diferentes ideas y puntos de vista.

## Ruta de Aprendizaje del Módulo obligatorio 4

¿Cómo compartimos con otros nuestras creaciones?

### Actividad de desempeño 1:

Seleccionan trabajos realizados en actividades anteriores usando criterios estéticos para realizar una muestra de Artes Visuales.

### Actividad de desempeño 2:

Diseñan y planifican proyectos de difusión considerando aspectos de gestión, tipos de trabajos, espacios y recursos materiales.

### Actividad de desempeño 3:

Gestionan e implementan un proyecto para la muestra de Artes Visuales.

### Actividad de desempeño 4:

Presentan una muestra de Artes Visuales y la evalúan usando criterios estéticos y funcionales.



## Actividad de desempeño 1

### Propósito de la actividad:

En esta actividad se espera que los estudiantes cumplan la función de curadores de Arte, seleccionando las obras y proyectos realizados por ellos mismos durante el año, evaluándolas a partir de la aplicación de criterios estéticos, para ser expuestas en una muestra de Artes Visuales.

### Objetivos de Aprendizaje:

**OA3** Diseñar y gestionar colaborativamente proyectos de difusión de obras visuales y audiovisuales propios, empleando diversidad de medios o TIC de acuerdo con los principios de la ética. **(Eje Comunicar y Difundir)**

### Conocimiento esencial:

- Medios expresivos visuales y audiovisuales.
- Difusión de trabajos y proyectos de Artes Visuales y Audiovisuales

### Tiempo estimado:

3 horas pedagógicas

### Desarrollo de la actividad:

#### Situación experiencial

El docente propone a los estudiantes el desafío de diseñar una feria de artes visuales y audiovisuales donde expondrán los trabajos realizados durante el año. Para tener un primer acercamiento al tema e investigar los conocimientos previos de los estudiantes en relación con ferias de arte escolares y otras en espacios formales, con la mediación del profesor, dialogan sobre las características de estos espacios, analizan aquellos elementos más significativos y toman nota en sus bitácoras, guiándose por las siguientes preguntas:

<p>Responsabilidad Personal y social OA 4 Nivel 1 y 2 EM</p>
--

- ¿Qué características tienen los espacios físicos donde se realizan las ferias observadas?
- ¿Qué tipo de obras o proyectos se presentan?
- ¿Cómo están organizados los espacios de presentación?
- ¿Qué medios, recursos y materiales se utilizan en su montaje?
- ¿Qué recursos visuales y tecnológico se emplea para promover la feria?
- ¿Qué podemos rescatar para organizar e implementar una feria similar en nuestro contexto?
- ¿Qué experiencias anteriores tienen en organización de exposiciones?

El profesor en conjunto con los estudiantes realiza una síntesis de las respuestas y elaboran una infografía o afiche con los aspectos que les parecen más relevantes. Pueden también registrar esta información en sus bitácoras.

## Construcción de conocimiento

Los alumnos dialogan acerca de sus experiencias en relación con la organización de exposiciones o ferias y hacen un listado de los aspectos que deben considerar para organizar la feria. (Por ejemplo: construcción de stands, búsqueda de materiales, gestión de autorizaciones, diseño de afiches o volantes para difusión, organización de recorridos, presentaciones temáticas con modalidad de pitch, charlas informativas el día de la presentación, público que visitará la feria, selección de obras y proyectos a mostrar etc.).

Luego se reúnen en grupos pequeños y dialogan acerca de los trabajos y proyectos visuales y audiovisuales que han desarrollado durante el año, sus características y formas en que pueden ser expuestos. A continuación, apoyados por el docente, definen criterios para seleccionar aquellos que van a exponer. Para este proceso, responden las siguientes preguntas:

- ¿Cuál de mis trabajos me gustaría presentar al público?
- ¿Por qué?
- ¿Cuáles de los trabajos de mis compañeros deberían ser presentados en la muestra?
- ¿Por qué?

Para orientar este proceso el docente propone y explica algunos criterios estéticos tales como:

- Sensaciones, emociones e ideas que genera el trabajo o proyecto.
- Tema y propósito expresivo.
- Uso de elementos de lenguaje visual o audiovisual, según corresponda.
- Relación entre propósito expresivo y uso de elementos de lenguaje visual o audiovisual, según corresponda.
- Relación entre propósito expresivo y contexto de la obra.

## Práctica guiada

Los estudiantes, proponen y acuerdan los criterios para la selección de trabajos y los consignan en sus bitácoras. A partir del listado de criterios, evalúan las obras y proyectos aplicando los criterios acordados, seleccionando las mejor evaluadas para ser expuestas. Registran en un listado las obras seleccionadas, a quién o quiénes pertenecen, características particulares y otros datos que sean relevantes para el cuidado de estas y su posterior devolución.

## Ticket de Salida:

Listado de criterios para evaluar los trabajos y proyectos de los estudiantes.

### Orientaciones al docente:

En la selección de imágenes o videos para ser observados por los estudiantes se recomienda priorizar aquellos más relacionados con sus contextos. Para presentar dichas imágenes se pueden construir presentaciones digitales, realizar visitas a centros comunitarios o culturales de su entorno o solicitar a los estudiantes que busquen en internet u otros medios imágenes de espacios de difusión de las artes visuales que les parezcan atractivos y los compartan con el curso por medio de alguna red social. Al

evaluar los trabajos y proyectos que serán seleccionados para la muestra se recomienda motivar a los estudiantes a que sean respetuosos con sus compañeros, y considerar que cada uno de los estudiantes esté representado en la muestra, sin obligar a aquellos que no quieran.

Se recomienda que cada alumno lleve una bitácora personal para registrar sus aprendizajes, logros, dificultades, reflexiones en torno a sus trabajos y los de sus compañeros. También es importante que cada estudiante tenga su portafolio al momento de evaluar los trabajos y proyectos.

Para facilitar un ambiente de trabajo adecuado en la sala de clases, se sugiere monitorear los tiempos de diálogo y las instancias de retroalimentación que favorezcan la proactividad.

#### Evaluación formativa:

Para orientar la evaluación formativa de esta actividad, se pueden utilizar algunos de los siguientes criterios para guiar el monitoreo del avance en los aprendizajes:

- Establecen una lista de criterios para evaluar los trabajos y proyectos de Artes Visuales.
- Evalúan los trabajos y proyectos de Artes visuales aplicando los criterios acordados.
- Son respetuosos de sus compañeros al evaluar y seleccionar los trabajos y proyectos de Artes Visuales.

#### Recursos y sitios web:

##### Material para elaborar presentación de espacios de difusión de Artes Visuales y Audiovisuales:

Guía básica del diseño de exposiciones

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://evemuseografia.com/2019/01/17/guia-basica-del-diseno-de-exposiciones/>

Organizar el espacio de exposición

- [https://link.curriculumnacional.cl/https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000102167\\_spa](https://link.curriculumnacional.cl/https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000102167_spa)

Ferias info de diseño

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.feriasinfo.es>

Feria Puro diseño

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.feriapurodiseno.com.ar>

Feria Mica

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.pop-arq.com>

Pabellón Feria de las Culturas Amigas 2016 diseño de Ambrosi I Etchegaray

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.arquired.com.mx>

Mediación cultural y artística, CNCA

<https://link.curriculumnacional.cl/https://www.cultura.gob.cl/?s=mediaci%C3%B3n>

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2013/08/rc->
- Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. (2011). Guía: Introducción a la gestión e infraestructura de un centro cultural comunal. Valparaíso: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. Recuperado en:
- <https://link.curriculumnacional.cl/https://link.curriculumnacional.cl/www.cultura.gob.cl>

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. (2012). Herramientas para la gestión cultural local.

Valparaíso: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. Recuperado de:

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.redcultura.cl>

Associació de Professionals de la Gestió Cultural de Catalunya. (2011). Guía de buenas prácticas de la gestión cultural. Barcelona: Associació de Professionals de la Gestió Cultural de Catalunya. Recuperado en:

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://oibc.oei.es>

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. (2018). Gestión Patrimonial en sitios de Memoria. Santiago: Editorial Salesianos. Recuperado de:

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.cultura.gob.cl>

Pedagogías invisibles

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.pedagogiasinvisibles.es>

López B., Fernando (1993). Manual de montaje de exposiciones. Bogotá: Museo Nacional de Colombia. Recuperado de:

- <https://link.curriculumnacional.cl/http://etab.cl>

Ministerio de Cultura: Colombia. (2012). Museología, curadoría, gestión o museografía. Manual de producción y montaje para las Artes Visuales. Colombia: Ministerio de Cultura.

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.museoscolombianos.gov.co/>

Dever, Paula & Carrizosa, Amparo (s/fecha). Manual básico de montaje museográfico Colombia. Colombia: División de museografía Museo Nacional de Colombia. Recuperado de:

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.museoscolombianos.gov.co>

### Material del alumno

Bitácora

Portafolio con trabajos y proyectos de Artes Visuales

## Actividad de desempeño 2

### Propósito de la actividad:

En esta actividad los estudiantes, de manera colaborativa, diseñan y planifican proyectos de difusión, considerando los siguientes elementos: propósito de la muestra, obras y proyectos a exhibir, tamaño y tipo de espacio, público, medios, soportes, procedimientos y tecnologías involucradas, montaje, planificación del proceso, recursos humanos y materiales requeridos y medios de difusión de la muestra. Para esto deberán considerar, la distribución e instalación de estas en un espacio del establecimiento y la relación de la muestra con el público.

### Objetivos de Aprendizaje:

**OA3** Diseñar y gestionar colaborativamente proyectos de difusión de obras visuales y audiovisuales propios, empleando diversidad de medios o TIC de acuerdo con los principios de la ética. **(Eje Comunicar y Difundir)**

### Conocimiento esencial:

- Medios expresivos visuales y audiovisuales.
- Difusión de trabajos y proyectos de Artes Visuales y Audiovisuales

### Tiempo estimado:

3 horas pedagógicas

### Desarrollo de la actividad:

#### Situación experiencial

Los estudiantes visitan el lugar donde se va a desarrollar la muestra y toman medidas, o realizan croquis y toman fotografías de los espacios, anotándolos en sus bitácoras. El docente los invita a retomar algunas de las preguntas de la actividad anterior, pero relacionándolas con el contexto donde se desarrollará la muestra. Por ejemplo:

- ¿Qué características tienen el espacio físico en que se realizará la muestra?
- ¿Qué fortalezas y dificultades presenta en relación al tamaño, iluminación, posibilidad de instalación de las obras y recorrido del público?
- ¿Cómo se podrían organizar los espacios para la feria?
- ¿Qué medios, recursos y materiales se necesitaría utilizar para realizar el montaje de las obras?
- ¿Dónde o con quiénes podemos conseguirlos?
- ¿Cómo generar un espacio para mostrar audiovisuales y performances?
- ¿Qué recursos visuales y tecnológicos se pueden emplear para promover la muestra?

Realizan una síntesis de las respuestas y la consignan en sus bitácoras.

<p>Responsabilidad Personal y Social OA4 Nivel 1 y 2 EM</p>
---

## Construcción de conocimiento

Para que los estudiantes conozcan y comprendan los elementos que intervienen en el diseño de una muestra de artes visuales, el profesor los invita a realizar una lluvia de ideas indicando las posibles tareas que se deben llevar a cabo, los recursos que se necesitan y los roles que se deben cumplir dentro del proyecto. Para esto se pueden utilizar las siguientes preguntas:

- ¿Qué tareas se deben desarrollar para realizar la muestra? ¿Quiénes las deben hacer?
- ¿Qué recursos se necesitan? ¿Es factible conseguirlos y cómo?

Se realiza una síntesis de las respuestas y se anotan en la bitácora y en la pizarra. Esto se puede complementar con la búsqueda de información en internet, entrevistas a profesionales del área o personas que han elaborado muestras o ferias de otras actividades, entre otras alternativas.

Luego, se organizan y reparten roles y tareas a cumplir para la ejecución de una muestra de Artes Visuales, para lo cual pueden apoyarse en las definiciones que se presentan en el siguiente cuadro.

Tipo de grupo	Tareas por realizar
<p>Coordinación general</p> <p>Realizan la coordinación general del proyecto, gestionando la comunicación y el trabajo entre los diferentes grupos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definen un nombre para la muestra.</li> <li>• Monitorean y evalúan todo el proceso, apoyándose en el diseño previo y una carta Gantt.</li> <li>• Dialogan con el docente y las autoridades del establecimiento para gestionar acuerdos y cooperaciones que permitan llevar a cabo la muestra.</li> </ul>
<p>Curatoría</p> <p>El curador trabaja junto con el grupo de coordinación general, profundizando en el propósito de la muestra y su coherencia con el resto de los aspectos estéticos involucrados en la exhibición.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajan en conjunto con el equipo de investigación y redacción de textos, definiendo lineamientos conceptuales y redactando los textos que se incluirá en la muestra.</li> <li>• Realizan un plano de la muestra, considerando las obras, los textos, el tipo de montaje, el audio y los posibles recorridos.</li> </ul>
<p>Investigación y redacción de textos curatoriales</p> <p>Realizan la investigación y recopilación en torno a las obras seleccionadas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboran las fichas por cada obra presente en la exposición.</li> <li>• Trabajan en conjunto con el equipo curatorial, redactando los textos que se incluirá en la muestra.</li> <li>• Realizan el diseño de contenidos y los textos a incluir en el catálogo de la muestra.</li> </ul>
<p>Gestión y producción</p> <p>Gestionan los recursos y permisos necesarios para implementar el proyecto en el establecimiento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajan en conjunto con el equipo de montaje, en la puesta en escena de la muestra.</li> <li>• Trabajan con el equipo de mediación para producir y activar las actividades de vinculación con el medio.</li> <li>• Son los encargados de implementar la inauguración de la muestra, encargándose del programa del evento y el catering.</li> </ul>



<p>Recursos</p> <p>Recolección, solicitud y distribución de los materiales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recolectan material reciclable para ser utilizado en el montaje, por ejemplo, papeles cartones, textiles, plásticos y madera, entre otros.</li> <li>• Solicitan recursos de instituciones relacionadas con el establecimiento o presentes en el contexto escolar o familiar.</li> <li>• Distribuyen los recursos de acuerdo con las necesidades de los otros grupos.</li> </ul>
<p>Registro</p> <p>Llevan a cabo el registro fotográfico y audiovisual de todo el proyecto de difusión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizan el registro de cada obra seleccionada para ser incluido en el catálogo.</li> <li>• Llevan a cabo el registro del proceso de montaje.</li> <li>• Registran la puesta en escena final de la muestra y la interacción con el público.</li> <li>• Registran la inauguración de la muestra.</li> </ul>
<p>Montaje</p> <p>Diseñan y llevan a cabo el montaje de toda la exposición.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñan el montaje de la muestra en colaboración con el equipo de coordinación general y curatoría.</li> <li>• Realizan la puesta en escena de la muestra, arreglando paredes, revisando la iluminación, instalando equipos, textos y cédulas, y montando las obras en el espacio asignado, entre otros.</li> </ul>
<p>Mediación y educación</p> <p>Establecen el vínculo con el medio, gestionando, diseñando y aplicando estrategias de mediación artística para acercar la muestra a la comunidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contactan a artistas y profesionales del mundo de las artes para dar charlas en el establecimiento, vinculadas con el propósito de la muestra.</li> <li>• Llevan a cabo las visitas mediadas para toda la comunidad educativa.</li> </ul>
<p>Diseño editorial</p> <p>Elaboran todos los diseños que se incluirán en la muestra.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñan los títulos, textos y cédulas presentes en la muestra.</li> <li>• Diseñan los elementos para la campaña de comunicaciones de la muestra: logotipo, tipografía y afiche.</li> <li>• Realizan el diseño del catálogo de la muestra.</li> <li>• Imprimen los diseños para ser ocupados en la muestra.</li> </ul>
<p>Comunicaciones</p> <p>Se encargan de todas las comunicaciones con la comunidad en general, para que puedan visitar y asistir a la muestra.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñan la campaña de comunicaciones para la muestra.</li> <li>• Definen los elementos que se incorporan en la campaña: slogan, afiche, textos, fotografías y videos de la muestra.</li> <li>• Entrevistan, apoyados por el equipo de registro, a los participantes de la muestra para incluirlos en un video promocional.</li> <li>• Crean un video promocional en conjunto con el equipo de registro, para difundirlo en las redes sociales y en la página web del establecimiento.</li> </ul>

### Práctica guiada

Para guiar el desarrollo de ideas para el proyecto, el profesor sugiere la conformación de equipos de tareas, y les pide que elijan un jefe de grupo y un secretario para anotar las conclusiones y aspectos importantes del diálogo. Luego, los invita a diseñar la muestra de Artes Visuales, considerando elementos como: propósito de la muestra, obras y proyectos a exhibir, tamaño y tipo de espacio, público, medios, soportes, procedimientos y tecnologías involucradas, montaje, recursos humanos y materiales requeridos, medios de difusión de la muestra.

Los estudiantes desarrollan ideas para diseñar el proyecto por medio de bocetos, planos, perspectivas o representaciones tridimensionales, utilizando medios análogos y/o digitales y un texto donde se especifican los recursos necesarios y las maneras de obtenerlos.

Asimismo, planifican las actividades a desarrollar, los recursos materiales, tareas de los estudiantes y tiempos usando una carta Gantt como la siguiente:

Carta Gantt Proyecto Muestra de Artes Visuales						
Integrante/s		Curso	Año			
Nombre del proyecto:					Tiempo	
N°	Actividad	Encargado/s	Recurso/s	Semana 1	Semana 2	Semana 3
1						
2						
3						
4						

Para finalizar, evalúan sus ideas con el profesor y sus compañeros, considerando: propósito de la muestra, obras y elementos a exponer incluidos, tipo de montaje y público específico, entre otros. Se guían por la siguiente pauta:

### Pauta de evaluación formativa de ideas para Proyecto de una muestra de Artes Visuales

Los puntajes están relacionados con el nivel de logro de los objetivos planteados. Es importante argumentar las evaluaciones.

Escala sugerida:

- 3 puntos = logrado
- 2 puntos = medianamente logrado
- 1 punto = por lograr
- 0 puntos = no logrado

Aspectos para evaluar:	Puntaje			
	0	1	2	3
El propósito del proyecto de difusión es claro.				
El análisis del espacio de la muestra considera características como el tamaño, recorridos y las sensaciones que se desea generar.				
El propósito de la muestra es coherente con la selección de las obras.				
La descripción del tipo de montaje considera altura, color, iluminación, textos curatoriales y cédulas.				
El tipo de montaje propuesto es coherente con el propósito de la muestra.				

Los medios, soportes materiales, procedimientos y tecnologías a utilizar son coherentes con el propósito de la muestra.				
La propuesta incluye un programa de mediación, considerando instancias como charlas de artistas o estudiantes, talleres, visitas mediadas, entre otros.				
La propuesta incluye el diseño de una campaña de difusión del proyecto, considerando slogan, afiche, redes sociales y público objetivo.				
La propuesta incluye una descripción de los participantes y sus roles; por ejemplo: curador, asistente curatorial, investigadores, diseñador del montaje, montajistas, mediadores, encargados de la difusión, entre otros.				
La planificación está completa, considera todos los aspectos involucrados y es viable en relación con los tiempos y recursos disponibles en el establecimiento.				

Si los estudiantes y/o el docente consideran que faltan criterios para evaluar el proyecto, pueden agregarlos a la pauta.

Perfeccionan el proyecto en caso de ser necesario y exponen sus diseños mejorados frente al curso y al docente. Luego los evalúan, considerando las relaciones entre propósitos y aspectos estéticos, aspectos del proceso y criterios, incorporando los que los mismos estudiantes planteen. Finalmente, seleccionan uno o una combinación de los proyectos para implementar.

#### Ticket de Salida:

Presenta sus ideas mejoradas considerando la evaluación de sus pares y los comentarios del profesor.

#### Orientaciones al docente:

Al evaluar las ideas para los proyectos es importante que el profesor vaya apoyando y guiando a cada grupo, especialmente cuando se produzcan conflictos entre los estudiantes. Asimismo, se recomienda aconsejar a los estudiantes que al desarrollar sus proyectos consideren criterios como la factibilidad, que se distribuyan las tareas y que nombren un coordinador o responsable.

Para la selección del proyecto que se implementará, se recomienda que cada representante presente el proyecto de su grupo al curso, considerando el resultado de la aplicación de la pauta de evaluación formativa, y luego por medio de una votación abierta o de otra forma que el curso acuerde, se elija el proyecto o una combinación de algunos de ellos.

Se recomienda que cada alumno lleve un registro de sus reflexiones, tome nota de diferentes aspectos del proyecto y dibuje los bocetos, entre otros.

### Evaluación formativa:

Para orientar la evaluación formativa de esta actividad, se pueden utilizar algunos de los siguientes criterios para guiar el monitoreo del avance en los aprendizajes:

- Seleccionan un proyecto factible de ser implementado.
- Desarrollan la propuesta para la muestra considerando todos los aspectos requeridos.
- Se organizan en grupos de trabajos cuidando de cubrir todas las necesidades.
- Se relacionan respetuosamente con sus compañeros.

### Recursos y sitios web:

#### Alumnos

- Bitácora

#### Profesor

- Lugar para desarrollar la exposición
- Permisos necesarios

## Actividad de desempeño 3

### Propósito de la actividad:

En esta actividad se espera que los estudiantes gestionen e implementen el proyecto de la muestra de Artes Visuales cumpliendo con los roles y tiempos asignados, ajustándose a lo planteado en el proyecto y resolviendo dificultades de manera flexible y respetuosa.

### Objetivo de Aprendizaje:

**OA3** Diseñar y gestionar colaborativamente proyectos de difusión de obras visuales y audiovisuales propios, empleando diversidad de medios o TIC de acuerdo con los principios de la ética. **(Eje Comunicar y Difundir)**

### Conocimiento esencial:

- Medios expresivos visuales y audiovisuales.
- Difusión de trabajos y proyectos de Artes Visuales y Audiovisuales

### Tiempo estimado:

3 horas pedagógicas

### Desarrollo de la actividad:

#### Situación experiencial

El grupo que generó el proyecto seleccionado lo explica al curso apoyados por una presentación análoga o digital. A partir de esto, en equipos pequeños, los alumnos proponen mejoras o ajustes al proyecto, considerando aspectos como propósito de la muestra, selección de las obras, utilización del espacio, medios, soportes, procedimientos y tecnologías involucradas, tipo de montaje, tipo de público, cronograma del proceso, recursos, campaña de difusión y roles, entre otros. A partir de las sugerencias recibidas, se mejora el proyecto original y se expone el proyecto definitivo al curso.

Responsabilidad  
Personal y Social  
OA5 Nivel 1 y 2 EM

Los estudiantes, guiados por el docente, gestionan el proceso de preproducción de la muestra, estableciendo roles y tareas que se realizarán de manera paralela. Para esto, lo ideal es que uno se inscriba libremente en el grupo en que desee participar.

A continuación, se presenta un modelo con los roles y tareas a seguir.

Tipo de grupo	Tareas por realizar	Integrantes
<p><b>Coordinación general</b> Realizan la coordinación general del proyecto, gestionando la comunicación y el trabajo entre los diferentes grupos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Definen un nombre para la muestra.</li> <li>Monitorean y evalúan todo el proceso, apoyándose en el diseño previo y una carta Gantt.</li> <li>Dialogan con el docente y las autoridades del establecimiento para gestionar acuerdos y cooperaciones que permitan llevar a cabo la muestra.</li> </ul>	- - - - -
<p><b>Curatoría</b> El curador trabaja junto con el grupo de coordinación general, profundizando en el propósito de la muestra y su coherencia con el resto de los aspectos estéticos involucrados en la exhibición.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Seleccionan las obras que participarán en la muestra, en coherencia con el propósito general de esta.</li> <li>Trabajan en conjunto con el equipo de investigación y redacción de textos, definiendo lineamientos conceptuales y redactando los textos que se incluirá en la muestra.</li> <li>Realizan un plano de la muestra, considerando las obras, los textos, el tipo de montaje, el audio y los posibles recorridos.</li> </ul>	- - - - -
<p><b>Investigación y redacción de textos curatoriales</b> Realizan la investigación y recopilación en torno a las obras seleccionadas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elaboran las fichas por cada obra presente en la exposición.</li> <li>Trabajan en conjunto con el equipo curatorial, redactando los textos que se incluirán en la muestra.</li> <li>Realizan el diseño de contenidos y los textos a incluir en el catálogo de la muestra.</li> </ul>	- - - -
<p><b>Gestión y producción</b> Gestionan los recursos y permisos necesarios para implementar el proyecto en el establecimiento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajan en conjunto con el equipo de montaje, en la puesta en escena de la muestra.</li> <li>Trabajan con el equipo de mediación para producir y activar las actividades de vinculación con el medio.</li> <li>Son los encargados de implementar la inauguración de la muestra, encargándose del programa del evento y el catering.</li> </ul>	- - - -
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recolectan material reciclable para ser utilizado en el montaje, por</li> </ul>	- -

<p>Recolección, solicitud y distribución de los materiales.</p>	<p>ejemplo, papeles cartones, textiles, plásticos y madera, entre otros.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Solicitan recursos de instituciones relacionadas con el establecimiento o presentes en el contexto escolar o familiar.</li> <li>• Distribuyen los recursos de acuerdo con las necesidades de los otros grupos.</li> </ul>	<p>- - - -</p>
<p><b>Registro</b> Llevan a cabo el registro fotográfico y audiovisual de todo el proyecto de difusión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizan el registro de cada obra seleccionada para ser incluido en el catálogo.</li> <li>• Llevan a cabo el registro del proceso de montaje.</li> <li>• Realizan entrevistas a los participantes de la muestra, en colaboración con el equipo de comunicaciones,</li> <li>• Registran la puesta en escena final de la muestra y la interacción con el público.</li> <li>• Registran la inauguración de la muestra.</li> <li>• Registran las actividades de vinculación con el medio.</li> </ul>	<p>- - - - - - -</p>
<p><b>Montaje</b> Diseñan y llevan a cabo el montaje de toda la exposición.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñan el montaje de la muestra en colaboración con el equipo de coordinación general y curatoría.</li> <li>• Realizan la puesta en escena de la muestra, arreglando paredes, revisando la iluminación, instalando equipos, textos y cédulas, y montando las obras en el espacio asignado, entre otros.</li> </ul>	<p>- - - - - -</p>
<p><b>Mediación y educación</b> Establecen el vínculo con el medio, gestionando, diseñando y aplicando estrategias de mediación artística para acercar la muestra a la comunidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contactan a artistas y profesionales del mundo de las artes para dar charlas en el establecimiento, vinculadas con el propósito de la muestra.</li> <li>• Realizan talleres vinculados con las metodologías de producción de obras presentes en la muestra.</li> <li>• Llevan a cabo las visitas mediadas para toda la comunidad educativa.</li> </ul>	<p>- - - - - -</p>

<p><b>Diseño editorial</b> Elaboran todos los diseños que se incluirán en la muestra.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñan los títulos, textos y cédulas presentes en la muestra.</li> <li>• Diseñan los elementos para la campaña de comunicaciones de la muestra: logotipo, tipografía y afiche.</li> <li>• Realizan el diseño del catálogo de la muestra.</li> <li>• Imprimen los diseños para ser ocupados en la muestra.</li> </ul>	<p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p>
<p><b>Comunicaciones</b> Se encargan de todas las comunicaciones con la comunidad en general, para que puedan visitar y asistir a las actividades de mediación de la muestra.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñan la campaña de comunicaciones para la muestra.</li> <li>• Definen los elementos que se incorporan en la campaña: slogan, afiche, textos, fotografías y videos de la muestra.</li> <li>• Entrevistan, apoyados por el equipo de registro, a los participantes de la muestra para incluirlos en un video promocional.</li> <li>• Crean un video promocional en conjunto con el equipo de registro, para difundirlo en las redes sociales y en la página web del establecimiento.</li> </ul>	<p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p> <p>-</p>

En la etapa implementación y producción del proyecto, los estudiantes colaboran entre sí para cumplir con las tareas definidas en la etapa de pre-producción, considerando el tiempo, los recursos y permisos que han sido propuestos. En algunos aspectos el profesor puede ayudar, como por ejemplo: gestionar permisos de las autoridades del establecimiento, que el equipo de coordinación general del proyecto organice a los equipos, entre otras. Pueden apoyarse en la siguiente carta Gantt.

### Carta Gantt para la ejecución de proyecto

Tareas	Grupo Encargado	Semana 1	Semana 2	Semana 3

### Ticket de salida

Muestra lista para ser inaugurada.



### Orientaciones al docente:

Producir una muestra involucra realizar muchas acciones simultáneamente, por esto se recomienda al docente monitorear permanentemente el trabajo de los estudiantes, ofreciendo apoyo concreto cuando sea necesario.

Se recomienda que el docente apoye a los grupos para que en el montaje reutilicen materiales que tengan a mano sin costo, por ejemplo, cajas de cartón para armar paneles, que consigan donaciones o préstamos y que aprovechen el mobiliario existente de manera creativa. Si van a usar material impreso para la difusión pueden realizarlo a mano, recortando o dibujando. Pueden enmarcar los trabajos con restos de cartulinas o cartones o ponerlos sobre un papel que contraste, incluso el papel de diario puede generar efectos muy atractivos.

Antes de la inauguración pueden realizar un registro en video del proceso con sus celulares, lo que será útil para el momento de la evaluación y también como registro tipo *back stage* de la producción.

### Evaluación formativa:

Los siguientes indicadores de evaluación, pueden ser utilizados para evaluar formativamente:

- Gestiona las tareas y roles asignados en sus planificaciones, aportando al trabajo colaborativo.
- Implementa sus proyectos de difusión, para luego compartirlos con la comunidad.
- Trabaja colaborativamente manteniendo una actitud de apoyo y respeto con sus compañeros.
- Aporta con ideas y soluciones creativas en el desarrollo de las diversas tareas.
- Trabaja de manera autónoma buscando soluciones frente a los problemas

### Recursos:

#### Materiales Alumnos

- Textos explicativos de las obras
- Obras
- Los otros materiales dependen del proyecto y del rol asignado.

#### Materiales profesor:

- Espacios
- Permisos
- Computadores, proyectores, material de iluminación, tarima, plintos, mesas y sillas, entre otros.

## Actividad de desempeño 4

### Propósito de la actividad:

En esta actividad se espera que los estudiantes implementen el proyecto de la muestra de Artes Visuales. Para esto, realizan el montaje y difusión de la muestra entre la comunidad educativa, y otras personas que deseen invitar. Inauguran la muestra y conversarán con el público. Finalmente, autoevalúan su participación.

### Objetivo de Aprendizaje:

**OA3** Diseñar y gestionar colaborativamente proyectos de difusión de obras visuales y audiovisuales propios, empleando diversidad de medios o TIC de acuerdo con los principios de la ética. **(Eje Comunicar y Difundir)**

### Conocimiento esencial:

- Medios expresivos visuales y audiovisuales.
- Difusión de trabajos y proyectos de Artes Visuales y Audiovisuales

### Tiempo estimado:

3 horas pedagógicas

### Desarrollo de la actividad:

#### Situación experiencial

En la etapa de preproducción cada estudiante se hace cargo de su tarea y coopera con los otros ya sea en actividades de montaje o difusión.

Durante la inauguración los estudiantes se sitúan cerca de sus obras para explicarlas y responder las preguntas del público.

Finalmente, los estudiantes mediados por el docente realizan la postproducción del montaje de la muestra. Para eso, ejecutan acciones como devolver las obras a cada estudiante, limpiar el espacio de exhibición, pintar y arreglar las paredes del espacio. En esta etapa, es importante que se pueda redistribuir los equipos y que todos los grupos apoyen al equipo de montaje. Para desmontar las obras, evalúan su estado y el estado de los medios, recursos y tecnologías utilizados (computadores, data, parlantes, iluminación, entre otros), las paredes y el suelo del espacio expositivo. Una vez lista la evaluación, mediada por el docente, se reparten las tareas. Al final, todos colaboran con la postproducción, limpiando y devolviendo a sus respectivos dueños las obras, los medios, recursos y tecnologías utilizados.

Para evaluar la participación de los estudiantes en la muestra, pueden escribir un informe personal de su experiencia en el diseño, la gestión e implementación de la muestra.

Luego exponen sus reflexiones finales y, mediados por el docente, elaboran una conclusión y evaluación general del proceso de diseño, gestión e implementación de la muestra.

Finalmente, comparten y conversan acerca de los trabajos, proyectos y procesos expuestos, utilizando criterios como la respuesta frente a las necesidades de las personas y el contexto, la sustentabilidad medioambiental, la innovación y resolución de problemas y los aspectos estéticos y funcionales.

### Ticket de Salida

Participación en la gestión e implementación de la muestra e informe desarrollado.

#### Orientaciones al docente:

Se recomienda que el docente apoye a los grupos durante la producción y postproducción, cautelando que se cumplan con todos los pasos recomendados.

Si se cuenta con los recursos se recomienda realizar un registro fotográfico o en video de la muestra, que se pueda compartir en las plataformas digitales del establecimiento o por otros medios. Este registro será útil para el momento de la evaluación

#### Evaluación formativa:

Para la evaluación formativa se sugiere utilizar pautas como las que se proporcionan a continuación, en las que se consideran indicadores pertinentes.

Pauta para la elaboración del informe personal de la muestra	
¿Cuáles fueron las fortalezas del trabajo de tu equipo?	
¿Qué acciones podrían mejorar?	
¿Cómo se relacionan las obras expuestas con el propósito de la exposición?	
¿Cómo fue el comportamiento del público en la exposición?	
¿Qué rescatas de tu experiencia y de la experiencia de los demás en torno al diseño, la gestión e implementación de la muestra?	
¿Qué habilidades y conocimientos propios de las artes visuales puedes relacionar con el trabajo de gestión e implementación de una muestra?	

Pauta de evaluación formativa de la muestra				
	0	1	2	3
El propósito de la muestra es claro, novedoso, coherente con la selección y montaje de las obras.				
Se evidencia que se analizaron las características de los espacios para realizar la muestra considerando aspectos como tamaño, emplazamiento, accesibilidad, el tipo de público, recorridos, viabilidad y sensaciones que se desea generar.				
En el montaje se evidencia que se consideraron los tamaños de las obras, el color, iluminación, textos de los estudiantes y cédulas.				
Los medios, soportes materiales, procedimientos y tecnologías son coherentes con el propósito de la muestra.				
La propuesta incluye el diseño de una campaña de difusión del proyecto, considerando slogan, afiche, redes sociales y público objetivo.				
La muestra, considero todos los aspectos involucrados y los aspectos planteados por los estudiantes y/o el docente.				
Aspectos planteados por los estudiantes y/o el docente				

Si los estudiantes y/o el docente consideran que faltan aspectos a evaluar del proyecto, pueden agregarlos a la pauta.

Recursos:

#### **Materiales Alumnos**

- Textos explicativos de las obras
- Obras
- Los otros materiales dependen del proyecto y del rol asignado.
- Material de aseo

#### **Materiales profesor:**

- Espacios
- Permisos
- Computadores, proyectores, material de iluminación, tarima, plintos, mesas y sillas, entre otros.

## MÓDULOS ELECTIVOS DE ARTES VISUALES

DECRETO EN TRAMITE

## Módulo Electivo 3 “Aprendizaje basado en Proyectos”

### Visión panorámica

<p><b>Gran idea</b></p> <p>La Artes Visuales permiten conocer y comprender culturas, contextos y visiones de mundo del pasado y el presente.</p>
<p><b>Objetivos de Aprendizaje</b></p> <p><b>OA1</b> Crear obras y proyectos visuales y audiovisuales, con autonomía y proactividad para expresar sensaciones, emociones e ideas, a partir de la apreciación de referentes artísticos y culturales diversos. <b>(Eje Expresar y Crear)</b></p> <p><b>OA2</b> Analizar e interpretar propósitos expresivos de obras visuales y audiovisuales, a partir de criterios estéticos, planteando posturas razonadas y mostrando flexibilidad para reelaborar sus ideas, puntos de vista y creencias. <b>(Eje Apreciar y Responder)</b></p>
<p><b>Conocimientos esenciales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.</li> <li>• Lenguaje visual: elementos y conceptos como: línea, forma, color, textura, volumen.</li> <li>• Conceptos: propósitos expresivos, elementos simbólicos, elementos sintácticos, elementos semánticos.</li> </ul>
<p>Tiempo estimado</p> <p>6 semanas (12 horas)</p>

## Proyecto ABP

### Expresando nuestras miradas de la sociedad a través de las Artes Visuales

Este proyecto tiene como objetivo la creación de obras visuales a partir de visiones personales sobre la sociedad y referentes de la historia de las Artes Visuales de nuestro país.

Para iniciar, los estudiantes dialogan acerca de posturas personales frente a algunos problemas sociales presentes en sus territorios, reflexionando acerca de sus posibles causas, soluciones y consecuencias para las personas. Para finalizar el diálogo explican cómo estos problemas los afectan desde el punto de vista de las emociones.

Luego, a partir de los problemas planteados y para tener un marco referencial, observan y analizan críticamente obras de artistas chilenos que han obtenido el Premio Nacional de Artes Plásticas y que han expresado de diversas maneras sus propias visiones acerca de la sociedad como Camilo Mori, José Balmes y Roser Bru. Es muy recomendable, que los estudiantes puedan observar obras de estos artistas de forma directa o en espacios públicos cercanos al establecimiento.

A continuación, inician su proyecto visual a partir de la información obtenida, definiendo un problema social, una obra referente y la manera en que lo abordarán, proponiendo propósitos expresivos, recursos disponibles y aplicando de elementos de lenguaje visual. Para esto, desarrollan ideas para su obra visual que son retroalimentadas por el profesor y compañeros. Mejoran las ideas a partir de estas evaluaciones y las implementan. Finalmente presentan sus proyectos por medio de una exposición en algún espacio del establecimiento, o de forma virtual a través de la página web del liceo o alguna red social.

#### PROBLEMA CENTRAL

Ampliar los espacios sociales de participación para que jóvenes y adultos expresen sus percepciones, emociones y visiones personales acerca de problemas sociales locales, nacionales o globales. En este sentido, las Artes Visuales proporcionan una oportunidad tanto de expresar las visiones personales, como de conocer y apropiarse de la visión de los artistas visuales de nuestro país.

#### PROPÓSITO

Expresar percepciones, emociones y visiones personales de problemas sociales a través de la Artes Visuales y valorar cómo lo han hecho los artistas nacionales.

#### OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

**OA1** Crear obras y proyectos visuales y audiovisuales, con autonomía y proactividad para expresar sensaciones, emociones e ideas, a partir de la apreciación de referentes artísticos y culturales diversos.  
(Eje Expresar y Crear)

**OA2** Analizar e interpretar propósitos expresivos de obras visuales y audiovisuales, a partir de criterios estéticos, planteando posturas razonadas y mostrando flexibilidad para reelaborar sus ideas, puntos de vista y creencias. **(Eje Apreciar y Responder)**

#### PREGUNTAS

- ¿Cómo los artistas chilenos han expresado sus visiones de la sociedad y qué problemas plantean en sus obras?
- ¿Qué materiales, procedimientos y soportes han utilizado?
- ¿Qué temas y propósitos expresivos han planteado y cómo han utilizado el lenguaje visual para representarlos?
- ¿Cómo se puede expresar a través de las artes visuales la visión personal acerca de un problema social?
- ¿Qué medios, materiales, procedimientos y soportes se pueden utilizar? Y ¿cómo?
- ¿Cómo se pueden usar los elementos de lenguaje visual para expresar el propósito expresivo?

#### TIPO DE PROYECTO

Proyecto intradisciplinario.

#### PRODUCTO

Obra de artes visuales donde se exprese una visión personal frente a un problema social.

#### HABILIDADES Y ACTITUDES PARA EL SIGLO XXI

##### Habilidades:

Maneras de Pensar: Creatividad, Innovación y Pensamiento crítico

##### Actitudes:

Trabajar de manera autónoma y proactiva, desarrollar un método de trabajo y el interés por aprender y explorar sus posturas personales frente a su comunidad, el país y la humanidad.

#### ETAPAS

**Etapa 1** En esta etapa los estudiantes, aprecian estéticamente obras de artistas nacionales que abordan problemas sociales, aplicando criterios como: tema, propósito expresivo, materiales, procedimientos y soportes, uso del lenguaje visual y símbolos. Seleccionan una de ellas como referente para su creación.

**Etapa 2** En esta etapa los estudiantes definen el problema social que desean abordar como tema en su obra, y formulan un propósito expresivo. A partir de este desarrollan ideas para sus proyectos por medio de bocetos, collages, textos o representaciones tridimensionales utilizando la obra apreciada como referente

**Etapa 3** En esta etapa los estudiantes experimentan con los materiales, procedimientos y soportes seleccionados.

**Etapa 4** En esta etapa los estudiantes de manera autónoma planifican y desarrollan sus proyectos.

**Etapa 5** En esta etapa comparten con los compañeros y la comunidad escolar sus trabajos de forma directa a través de una exposición o de forma virtual a través de alguna plataforma digital y realizan la evaluación final y una actividad de metacognición.



## CRONOGRAMA SEMANAL

### Etapa 1:

En esta etapa los estudiantes, con la ayuda del profesor aprecian estéticamente obras de artistas nacionales que han obtenido el Premio Nacional de Artes Plásticas y que abordan problemas sociales, aplicando criterios como: tema, propósito expresivo, materiales, procedimientos y soportes, uso del lenguaje visual y símbolos.

Para esto:

- Observan las obras y las comentan desde el punto de vista de sus primeras impresiones, describiendo las sensaciones, emociones e ideas que les generan.
- Identifican problemas sociales presentes en las obras y dialogan acerca de posturas personales frente a estos, reflexionando acerca de sus posibles causas, soluciones y consecuencias para las personas. Para finalizar el diálogo explican cómo estos problemas los afectan desde el punto de vista de las emociones.
- A continuación, identifican los medios expresivos utilizados en las obras (pintura, escultura, fotografía o instalación).
- A partir de esta primera observación y la clasificación de los medios expresivos, los estudiantes en grupos pequeños seleccionan un artista y una de sus obras para apreciarla estéticamente, describiendo su propósito expresivo, tema, materiales, procedimientos y soportes; uso de elementos de lenguaje visual y simbólicos.
- Los estudiantes Investigan en diferentes fuentes de información acerca del artista y la obra seleccionada, registrando la información en sus bitácoras por medio de un texto explicativo en el que:
  - Explican las sensaciones emociones e ideas que les genera la obra.
  - Interpretan el propósito expresivo
  - Describen el uso de, materiales, procedimientos y soportes
  - Analizan el uso de elementos de lenguaje visual y simbólicos
  - Explican las razones de la selección de la obra.

Pintura	Escultura	Fotografía	Instalación
			
Roberto Matta <i>Tres Figuras</i>	Marta Colvin <i>Himno del trabajo</i>	Paz Errázuriz <i>La luz que me ciega</i>	Bernardo Oyarzún <i>Werken</i>

\*\* <https://www.artistasvisualeschilenos.cl/>

### Etapa 2

- En esta etapa los estudiantes desarrollan ideas para sus proyectos de arte por medio de bocetos, collages textos o representaciones tridimensionales utilizando la obra apreciada como referente. Para esto:
  - Revisan sus explicaciones de las razones que los llevaron a seleccionar la obra, constatando si estas tienen relación con las sensaciones, emociones e ideas que les

generaron, el problema social que el artista expresa, los materiales procedimientos y soportes utilizados, las maneras de trabajar los elementos de lenguaje visual y simbólicos, u otras razones.

- Comparten sus obras y explicaciones en grupos pequeños a partir de preguntas como:
  - ¿Tengo mayor claridad de las razones que me llevaron a elegir la obra?
  - ¿Qué elementos de los mencionados tenemos en común y cuáles no?
  - Al crear nuestros propios proyectos de Artes Visuales, ¿Cuáles elementos de la obra estudiada incluiríamos y cuáles no? (Por ejemplo: el tema, propósito expresivo, soporte materiales y procedimiento, algunos aspectos de uso de los elementos de lenguaje visual o elementos simbólicos).
- Plantean un propósito expresivo para su proyecto.
- Desarrollan ideas originales por medio de bocetos, collages, textos o representaciones tridimensionales para su trabajo de arte, considerando el propósito expresivo y aquellos aspectos del referente que incluirán en su proyecto.
- Proponen materiales, procedimientos y soporte de su proyecto de acuerdo a los materiales disponibles en sus contextos y aquellos que pueden ser reciclados.
- Los estudiantes en grupos pequeños exponen y justifican las ideas de sus proyectos, luego junto al profesor evalúan las ideas utilizando como criterios: originalidad, relación con el referente, propósito expresivo, coherencia entre propósito expresivo, materiales, procedimientos, soportes y elementos de lenguaje visual y simbólicos. Para esto pueden utilizar la siguiente pauta:

PAUTA PARA EVALUAR IDEAS			
	Logrado	Por lograr	No logrado
Justifica la o las ideas para su proyecto y las relaciona con el referente investigado.			
La o las ideas planteadas son originales y diferentes a las de sus compañeros.			
El propósito expresivo es atractivo y coherente con la o las ideas planteadas.			
La propuesta de soportes, materiales y procedimientos en el proyecto es original y coherente con el propósito expresivo.			
El uso de los conceptos y elementos de lenguaje visual es coherente con el propósito expresivo.			
El uso de los conceptos y elementos de lenguaje visual es original y diferente al de sus compañeros.			
Fortalezas del planteamiento de ideas:			
Elementos que se deben mejorar:			

- Ajustan sus ideas de acuerdo a los resultados de la evaluación.

### Etapa 3

En esta etapa los estudiantes experimentan con los materiales, procedimientos y soportes encontrados y seleccionados. Para esto:

- Investigan en libros o internet sobre los procedimientos que utilizarán para realizar sus proyectos, consignando en sus bitácoras aquellos aspectos que consideren importantes y que pueden ser un aporte a sus experimentaciones y al proyecto.
- Experimentan con los materiales, procedimientos y soportes seleccionados, indagando sus características y buscando diferentes o nuevas posibilidades de utilizarlos. (Por ejemplo: Al usar acrílico pueden constatar que permite realizar transparencias, pero también se puede mezclar con otros materiales como maicillo para lograr texturas).
- En grupos pequeños comentan los resultados de las experimentaciones considerando criterios como posibilidades y dificultades que se presentan para su uso, posibilidades de combinar con otros materiales o procedimientos y coherencia con la o las ideas planteadas.

#### Etapa 4

En esta etapa los estudiantes de manera autónoma planifican y desarrollan sus proyectos. Para planificarlos se puede utilizar una Carta Gantt considerando las tareas, recursos y tiempos como la siguiente:

Carta Gantt para planificar el proyecto			
Integrante/s	Curso	Año	
Nombre del proyecto			
	Encargado	Actividad	Recursos (materiales y herramientas)
Semana 1			
Semana 2			

- Desarrollan sus proyectos basados en sus ideas utilizando los materiales, procedimientos y soportes seleccionados. de forma autónoma consultando al profesor cuando tengan dificultades.

#### Etapa 5

En esta etapa comparten con los compañeros y la comunidad escolar sus trabajos de forma directa o a través de una exposición o de forma virtual a través de alguna plataforma digital y realizan la evaluación final y una actividad de metacognición y se autoevalúan y evalúan entre pares.

Para finalizar, realizan una actividad de metacognición acerca del proyecto. Para desarrollarla, los estudiantes en grupos pequeños pueden conversar con la supervisión del profesor respondiendo a preguntas como:

- ¿Qué nuevo he aprendido de las relaciones entre Artes Visuales y problemas sociales?
- ¿Qué me aportó el proyecto a nivel de aprendizajes y de expresión de emociones?
- ¿Qué pienso acerca de la creación de obras sobre problemas sociales contingentes?
- ¿Qué fue lo que más me gustó del proyecto?
- ¿Por qué sucedió esto?
- ¿Qué podría mejorar?
- ¿Cómo solucionamos los problemas relacionados con los materiales?
- ¿Qué cambiaría y qué mantendría?

- Al recomendar este proyecto a otros ¿Qué les diría?

### EVALUACIÓN FORMATIVA

Se recomienda que los estudiantes realicen una bitácora que contenga el registro de las actividades desarrolladas durante el proceso del proyecto. El registro de cada una de las fases del proyecto se constituye en la evidencia necesaria para realizar evaluaciones formativas por parte del profesor y de los pares. Para los desempeños específicos de cada producto o evidencia se recomienda utilizar pautas de evaluación, como las que se sugieren en los módulos obligatorios de este mismo programa, que permitan a los alumnos y al profesor constatar avances, fortalezas y elementos por mejorar del proyecto.

### EVALUACIÓN SUMATIVA

Para evaluar sumativamente se sugiere al profesor considerar tanto los resultados finales como cada una de las fases del proyecto. Para esto último, podrán utilizar las pautas aplicadas en la evaluación formativa y una pauta de evaluación de los productos finales del proyecto, como el ejemplo que se propone en Anexos. Se recomienda que, los estudiantes autoevalúen su trabajo y evalúen el de otros grupos.

### DIFUSIÓN FINAL

Se propone realizar una presentación a la comunidad educativa, en lo posible de manera directa por medio de una exposición. Si esto no es factible de realizar se puede hacer una exposición virtual por medio de la página web del establecimiento o a través de las redes sociales.

### RECURSOS

#### Recursos materiales

- Bitácoras
- Computadores o celulares para investigar
- Materiales para desarrollar los proyectos. (Estos dependen de los proyectos planteados).

#### Recursos bibliográficos

##### Premios Nacionales de Artes Plásticas

- 1944 Pablo Burchard
- 1947 Pedro Reszka
- 1950 Camilo Mori
- 1953 José Perotti
- 1956 Jose Caracci
- 1959 Benito Rebolledo
- 1964 Samuel Román
- 1967 Laureano Guevara
- 1970 Marta Colvin
- 1974 Ana Cortés
- 1979 Carlos Pedraza
- 1982 Mario Carreño
- 1985 Israel Roa
- 1990 Roberto Matta
- 1993 Sergio Montecino
- 1995 Lily Garafulic
- 1997 Sergio Castillo

- 1999 José Balmes
- 2001 Rodolfo Opazo
- 2003 Gonzalo Díaz
- 2005 Eugenio Dittborn
- 2007 Guillermo Núñez
- 2009 Federico Assler
- 2011 Gracia Barrios
- 2013 Alfredo Jaar
- 2015 Roser Bru
- 2017 Paz Errázuriz
- 2019 Eduardo Vilches
- 2021 Francisco Gazitúa

#### **Recursos ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos)**

Aziz, Cristina & Petrovich, Francisca (2016) Red- lab sur

Ministerio de Educación, UCE. (2019) Metodología de aprendizaje basado en proyectos en:

- <https://www.curriculumnacional.cl/portal/Curso/Tecnico-Profesional/3-Medio-TP/140166:Metodologia-de-aprendizaje-basado-en-proyectos>

¿Qué es ABP?

- <https://www.curriculumnacional.cl/portal/Secciones/ABP-Chile-aprende-por-proyectos/134607:Que-es-ABP>

#### **Páginas web de Arte Chileno**

- <https://www.curriculumnacional.cl> <https://www.artistasvisualeschilenos.cl/>
- <https://www.curriculumnacional.cl> <http://www.portaldearte.cl/portal/>
- <https://www.curriculumnacional.cl> <http://www.memoriachilena.gob.cl/>
- <https://www.curriculumnacional.cl> <https://www.pauta.cl/ocio/quienes-ganadores-premio-nacional-artes-plasticas-chile-lista>

## Módulo Electivo 2 “Aprendizaje basado en Resolución de Problemas”

### Visión panorámica

<p><b>Gran idea</b></p> <p>La Artes Visuales permiten conocer y comprender culturas, contextos y visiones de mundo del pasado y el presente.</p>
<p><b>Objetivo de Aprendizaje</b></p> <p><b>OA2</b> Analizar e interpretar propósitos expresivos de obras visuales y audiovisuales, a partir de criterios estéticos, planteando posturas razonadas y mostrando flexibilidad para reelaborar sus ideas, puntos de vista y creencias. <b>(Eje Apreciar y Responder)</b></p>
<p><b>Conocimientos esenciales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.</li> <li>• Lenguaje visual: elementos y conceptos como: línea, forma, color, textura, volumen.</li> <li>• Conceptos: propósitos expresivos, elementos simbólicos, elementos sintácticos, elementos semánticos.</li> <li>• Difusión de trabajos y proyectos de Artes Visuales y Audiovisuales: planificación y organización de muestras, selección de obras, diseño y elaboración de recursos para la difusión, presentaciones en diferentes formatos y medios, diseño y elaboración de material de difusión.</li> </ul>
<p>Tiempo estimado</p> <p>6 semanas (12 horas)</p>

## Resolución de problemas

### Valorando la pintura mural en Chile

#### Propósito

En este módulo electivo se busca que, aplicando estrategias de resolución de problemas, los estudiantes profundicen su comprensión en un fenómeno de las Artes Visuales de Chile, los murales, manifestación estética que podemos encontrar a lo largo de todo el país, respondiendo a la pregunta ¿Cómo aportar al desarrollo de la valoración estética de los murales presentes en los espacios públicos de nuestro territorio?

Como producto, se espera que los estudiantes presenten propuestas para que otras personas, puedan valorar desde el punto de vista estético y comunicacional los murales que se encuentran en su contexto local y también los que se encuentran a nivel nacional. El Objetivo de Aprendizaje de este módulo desarrolla las habilidades que permiten a los estudiantes apreciar estéticamente e interpretar propósitos expresivos de murales presentes en las diferentes ciudades y regiones del país, de manera de comprenderlos con mayor profundidad y valorar sus significados.

El Objetivo del módulo desarrolla las actitudes del siglo XXI del ámbito de las Maneras de pensar y trabajar, promoviendo el desarrollo del pensamiento crítico por medio de la apreciación estética.

Por medio de la resolución de problemas se busca que los estudiantes propongan ideas para lograr que las personas valoren murales presentes en sus contextos o en el país, desarrollen el razonamiento orientado a la solución de un problema y la colaboración ante un objetivo común. Finalmente, se promueve el pensar con apertura a distintas perspectivas y contextos.

#### Título

Valorando estéticamente la pintura mural en Chile

#### Preparación

Para contextualizar a los estudiantes en la situación que se planteará y se familiaricen con la resolución de problemas y su sistema de trabajo, intercambian ideas y experiencias sobre murales presentes en sus contextos cotidianos y en diferentes ciudades del país.

Para esto, pueden observar directamente los murales en lugares cercanos al establecimiento, espacios públicos o a través de presentaciones, revistas, libros u otros disponibles.

Valparaíso	Santiago	Concepción
		

Luego, organizados en grupos pequeños dialogan acerca de ellos a partir de preguntas como:

- ¿Cuáles son nuestras primeras impresiones frente a los murales que estamos observando?
- ¿Son todos sobre el mismo tema?
- ¿Qué importancia tienen los asuntos tratados en ellos para nosotros y la sociedad?
- ¿Quiénes los realizan?
- ¿Por qué los hacen?
- ¿Para qué se realizan los murales?
- ¿Qué valor les atribuimos?
- ¿Qué es lo que piensan las personas de ellos y qué efectos les generan?

### Presentación del problema

En este contexto, se sintetizan las respuestas a las preguntas anteriores por algún medio y se define la pregunta de este módulo, ¿Cómo el arte refleja a la sociedad chilena de los siglos XX y XXI? y a partir de ella se establece el problema a resolver: ¿Cómo aportar a la valoración estética de los murales presentes en nuestros espacios públicos?

Para indagar en los conocimientos de los estudiantes acerca de murales presentes en los espacios públicos y de manera de acercarse al problema, organizados en grupos pequeños, responden y comentan las siguientes preguntas:

- ¿Por qué hay tantos murales en calles, edificios y espacios públicos?
- ¿Qué sensaciones, emociones e ideas nos provocan?
- ¿Qué nos llama la atención de ellos? y ¿por qué?
- ¿Tienen algún significado?
- ¿Es fácil comprenderlos y por qué?
- Si tuviéramos la oportunidad de realizar uno, ¿qué temas abordaríamos, colores, formas y texturas utilizaríamos?
- ¿Son importantes los murales para las personas en Chile?
- ¿Por qué algunos están mal conservados, rayados, sucios?
- ¿Por qué algunos son borrados?



### Posibles soluciones

En esta fase se busca que los estudiantes inicien la resolución del problema y propongan posibles soluciones, lo que puede hacerse a partir de la pregunta: ¿Cómo resolvemos el problema?

Para esto, en grupos pequeños los estudiantes analizan el problema: Aportar al desarrollo de la valoración estética de murales presentes en nuestros espacios públicos y lo explican en sus propias palabras, lo que puede apoyarse con las siguientes preguntas:

- Si estuviera frente a una persona que no conoce los murales ¿Cómo se los explicaríamos?
- ¿Cómo explicaríamos y comunicaríamos a otros el aporte de los murales a la vida de un barrio o ciudad?

Luego, pueden seleccionar algunos murales, estudiarlos y analizarlos estéticamente, determinando aquellos aspectos que hacen que sean valiosos como, por ejemplo: sensaciones, emociones e ideas que generan, manejo procedimental, tratamiento creativo del tema, uso del lenguaje visual y elementos simbólicos y su adecuación al contexto, entre otros. Pueden registrar sus apreciaciones o comunicarlas por medio de un texto crítico.

Para profundizar en la comprensión del problema, se recomienda, que los estudiantes identifiquen lo que saben y lo que necesitan saber para resolverlo. En esta etapa se recomienda que completen una tabla como la que se presenta a continuación:

Problema:			
Lo que sé del problema	¿Qué necesito para resolverlo?	¿Qué dificultades podría enfrentar para resolverlo?	¿Cómo solucionaría las dificultades?
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-

### Investigación

Esta fase busca que, a partir del listado de necesidades definido en la fase anterior, los estudiantes indaguen, seleccionen y compartan información para resolver el problema y determinen las mejores soluciones.

Para profundizar en el conocimiento de los murales es importante investigar sobre ellos de manera directa, en internet, libros, revistas o entrevistas a personas que puedan tener información acerca de ellos y sus creadores. Por ejemplo, Para evidenciar la importancia de la presencia de murales en las

ciudades chilenas, los estudiantes revisan y analizan artículos en diferentes fuentes de internet como diarios digitales, páginas especializadas en artes visuales y urbanismo, radios y turismo, y las comentan a partir de preguntas como:

- ¿De qué tipo de medio proviene el artículo?
- ¿Es un medio confiable que aporta información importante acerca de los murales?
- ¿Cuáles son las principales ideas planteadas en estos artículos?
- ¿Es posible concluir acerca de la importancia de la presencia de murales en el territorio nacional?
- ¿Aportan fundamentos al problema que planteamos?

Para determinar cuáles serán las maneras de compartir con un público más amplio la importancia y valor de los murales los estudiantes investigan sobre diferentes medios para difundir el conocimiento en Artes Visuales entre los que se pueden considerar folletos, textos explicativos, actividades de expresión, visitas guiadas, redes sociales y páginas web, entre otros.

Al seleccionar un medio de difusión que permita al público valorar los murales, los estudiantes pueden considerar preguntas como:

- ¿Cómo podemos brindar información a las personas que observan los murales para que los conozcan más y puedan valorarlos?
- ¿Qué información es la que tenemos que darles?
- ¿Qué otros antecedentes para valora los murales podríamos entregar?
- ¿Qué medio usaríamos?
- ¿Cómo lo haríamos para que fuera comprensible para diferentes tipos de personas?
- Si pudiéramos interactuar directamente con el público, ¿qué información y preguntas les haríamos?, ¿cómo comunicaríamos nuestras propias apreciaciones y valoración de los murales?



## Evaluación

Para evaluar las posibles soluciones es importante que en forma conjunta se establezcan algunos criterios de evaluación tales como:

- La solución resuelve el problema.
- La solución responde a la pregunta que generó el problema: ¿Cómo aportar al desarrollo de la valoración estética de los murales presentes en los espacios públicos de nuestro país?
- ¿Es una solución posible de realizar?
- La solución es original e innovadora en relación con las de sus pares.
- La solución permite al espectador valorar estéticamente los murales.

### Comunicación:

Los resultados de sus soluciones son comunicados al grupo curso por medio de presentaciones en las que se sugiere comunicar tanto el proceso como los resultados utilizando alguna de las siguientes posibilidades: afiche, infografía, video, folleto, presentación digital e informe entre otros.

### Orientaciones al Docente

La resolución de este problema requiere el apoyo del docente en cada una de sus fases. Se recomienda que los docentes acompañen con preguntas, más que con instrucciones o información suplementaria, para que los estudiantes trabajen de manera creativa y aprovechen los conocimientos que puedan tener para ir resolviendo el problema y para que busquen, seleccionen y analicen nueva información para mejorar sus soluciones.

Al seleccionar murales para ser observados y estudiados por los estudiantes, se puede sugerir que comiencen con aquellos presentes en sus entornos cercanos, para después ir ampliando a los territorios cercanos y el país.

Para trabajar las habilidades disciplinares en la resolución de este problema y motivar a los estudiantes a que sean flexibles al compartir sus ideas y a respetar las de otros, es importante explicar que al analizar e interpretar obras de arte no hay una respuesta única y que estas pueden ser diversas. Asimismo, es importante que frente a los textos críticos sobre murales los estudiantes tengan claro que se pueden producir divergencias.

Para generar criterios de evaluación, es clave que el profesor guíe el diálogo y fomente una actitud respetuosa entre los estudiantes.

Es importante considerar el uso de computadores y celulares para la búsqueda de información y contar con anterioridad con un listado de sitios web para ser utilizados por los estudiantes.

La presentación de los trabajos puede realizarse de manera presencial o en formato virtual, para lo cual el docente puede generar una presentación con todas las soluciones y subirlo a la página web del establecimiento o utilizar otro medio como una conferencia virtual a través de alguna plataforma gratuita.

## Recursos

### Artículos sobre murales en diferentes ciudades chilenas

#### Punta Arenas

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://archivo.laprensaaustral.cl/cronica/los-murales-que-anaden-belleza-a-punta-arenas/>

#### Coyhaique

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.plataformaurbana.cl/archive/2016/03/06/inauguran-un-mural-en-coyhaique-realizado-por-los-vecinos-con-30-mil-tapas-de-botellas/>

#### Chiloé

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://laopiniondechiloe.cl/ancud-mural-en-costanera-retrata-historico-barrio-la-arena-arrasado-por-terremoto-de-1960/>

#### Puerto Montt

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.plataformaurbana.cl/archive/2016/02/21/puerto-montt-estrena-el-mural-de-arte-urbano-mas-grande-de-la-zona-sur-de-chile/>

#### Osorno

- <https://link.curriculumnacional.cl/http://www.elosornino.cl/2016/06/arte-callejero-en-osorno.html>

#### Valdivia

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://arquitectura-artes.uach.cl/mural-cientifico-en-valdivia-cuenta-con-participacion-de-academica-del-instituto-de-arquitectura-uach/>

#### Temuco

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.soychile.cl/Temuco/Sociedad/2020/06/08/658178/Pintan-colorido-mural-en-Temuco-que-llama-a-prevenir-contagios-de-covid19.aspx>

#### Angol

- <https://link.curriculumnacional.cl/http://www.radiodelsur.cl/2014/12/ninos-de-angol-pintaron-hermoso-mural.html>

#### Los Angeles

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.latribuna.cl/tiempo-libre/2017/08/16/murales-que-dan-sentido-artistico-a-la-ciudad-de-los-angeles.html>

#### Concepción

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.biobiochile.cl/noticias/nacional/region-del-bio-bio/2021/05/31/elaboran-la-primera-guia-turistica-de-murales-iconicos-en-concepcion-cuentan-con-apoyo-municipal.shtml>

#### Chillán

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.monumentos.gob.cl/monumentos/monumentos-historicos/murales-escuela-mexico>

#### Linares

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.linaresturismo.es/wp-content/uploads/2011/11/P1160591.jpg>

#### Talca

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://resumen.cl/articulos/el-arte-rebelde-en-los-muros-talca>

#### San Fernando

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.latribunadecolchagua.cl/2020/05/24/artistas-locales-de-san-fernando-presenta-a-cristian-marambio-artista-visual-las-organizaciones-independientes-son-las-que-han-hecho-que-san-fernando-tenga-cultura/>

#### Curicó

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.mintrab.gob.cl/pgm/CanalRegional/Maule/pintan-mural-con-dibujo-ganador-del-concurso-chilesintrabajoinfantil-en-curico/>

Rancagua

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.cooperativa.cl/noticias/pais/region-de-ohiggins/concluyen-el-mural-mas-grande-de-chile-en-rancagua/2018-06-08/184040.html>

Santiago

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://tupanoramaurbano.cl/murales-en-santiago/>

Valparaíso

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.artesaniaporelmundo.com/arte-callejero-valparaiso/>

Isla de Pascua

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://imaginaisladedepascua.com/arte-urbano-rapanui-en-hanga-roa/>

Los Vilos

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.munilosvilos.cl/?p=23571>

La Serena y Coquimbo

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.diarioeldia.cl/cultura/mural-que-cuenta-historia-serenense-en-coloresCopiapo>

Antofagasta

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.24horas.cl/regiones/antofagasta/artistas-se-unen-para-crear-el-mural-mas-grande-de-antofagasta-3578559>

Iquique

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.latercera.com/noticia/mural-mas-extenso-del-pais-fue-inaugurado-en-iquique/>

Arica

- <https://www.plataformaurbana.cl/archive/2016/06/19/murales-de-arica-y-parinacota-rescatan-la-identidad-de-los-aymaras-y-pueblos-altiplanicos/>

### Medios de difusión de las artes visuales

Folletos

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.museodelprado.es/el-prado-efimero/folletos>
- <https://link.curriculumnacional.cl/http://precolombino.cl/biblioteca/guia-sala-textil/>

Páginas web

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://tupanoramaurbano.cl/murales-en-santiago/>

## ANEXO 1

### BIBLIOGRAFÍA

- Acaso, M. (2008). *Lenguaje visual*. Buenos Aires: Paidós.
- Aguirre, I. (2005). *Teorías y prácticas en educación artística*. España: Octaedro.
- Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Antúnez del Cerro (2008) *El arte contemporáneo en la educación artística*. Madrid: Enaida.
- Associació de Professionals de la Gestió Cultural de Catalunya (2011). *Guía de buenas prácticas de la gestión cultural*. Barcelona: Associació de Professionals de la Gestió Cultural de Catalunya. Recuperado de: <https://oibc.oei.es>
- Aumont, J. y otros (1995). *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós.
- Aziz, Cristina & Petrovich, Francisca (2016) Red- lab sur en: <http://redlab.lidereseducativos.cl/recursos/teoria-de-accion/>
- Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. (2011). *Guía: Introducción a la gestión e infraestructura de un centro cultural comunal. Valparaíso*: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. Recuperado de: [www.cultura.gob](http://www.cultura.gob)
- Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. (2012). *Herramientas para la gestión cultural local*. Valparaíso: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. Recuperado de: [www.redcultura.cl](http://www.redcultura.cl)
- Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. (2018). *Gestión Patrimonial en sitios de Memoria*. Santiago: Editorial Salesianos. Recuperado de: [www.cultura.gob.cl](http://www.cultura.gob.cl)
- Dever, Paula & Carrizosa, Amparo. (s/fecha). *Manual básico de montaje museográfico*. Colombia: División de Museografía Museo Nacional de Colombia Recuperado de: [www.museoscolombianos.gov.com](http://www.museoscolombianos.gov.com)
- Efland, A. (2002). *Una historia de la educación del arte: Tendencias intelectuales y sociales en la enseñanza de las artes visuales*. Barcelona: Paidós.
- Efland, A. (2003). *La educación en el arte posmoderno*. Barcelona: Paidós.
- Eisner, E (2004). *El arte y la creación de la mente. El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia*. Barcelona: Paidós.
- Eisner, E. (2002). *What can education learn from the arts*. Discurso John Dewey. Stanford University.
- Errázuriz, L.H. (2002). *¿Cómo evaluar el arte?* Santiago de Chile: Ministerio de Educación.
- Errázuriz, L.H. (2006). *Desarrollo de la sensibilidad estética: un desafío pendiente en la educación chilena*. Santiago: Universidad Católica. (Versión digital descargable en [https://link.curriculumnacional.cl/http://www.memoriachilena.cl/temas/documento\\_detalle.asp?id=M C0054996](https://link.curriculumnacional.cl/http://www.memoriachilena.cl/temas/documento_detalle.asp?id=M C0054996)).
- Freedman, K. (2006) *Enseñar la Cultura Visual*. España: Octaedro.

- Gardner, H. *Educación Artística y desarrollo humano*. Barcelona: Paidós.
- Gardner, H. *Arte, mente y cerebro*. Barcelona: Paidós.
- Graeme, F. (2003) *Arte, educación y diversidad cultural*. Barcelona: Paidós
- Guash, A. (2016) *El Arte en la era global*. Madrid Alianza
- Hargreaves, D. (2002) *Infancia y educación artística*. Madrid: Morata
- Hernández, F. (2007). *Espigadoras de la Cultura Visual*. Barcelona: Octaedro.
- Hernández, F. (2000). *Educación y cultura visual*. Barcelona: Octaedro.
- Huerta, R. (2007). *Espacios estimulantes. Museos y educación artística*. Valencia: Universitat de Valencia.
- López B., Fernando (1993). *Manual de montaje de exposiciones*. Bogotá: Museo Nacional de Colombia.  
Recuperado de: <http://etab.cl/>
- Ministerio de Cultura: Colombia. (2012). *Museología, curaduría, gestión o museografía. Manual de producción y montaje para las Artes Visuales*. Colombia: Ministerio de Cultura. Recuperado de: <https://link.curriculumnacional.cl/www.museoscolombianos.gov.co/>
- Ministerio de Educación, UCE. (2019) Metodología de aprendizaje basado en proyectos en:  
<https://www.curriculumnacional.cl/portal/Curso/Tecnico-Profesional/3-Medio-TP/140166:Metodologia-de-aprendizaje-basado-en-proyectos>
- Ministerio de Educación, UCE. (2019) (2019) ¿Qué es ABP? en:  
<https://www.curriculumnacional.cl/portal/Secciones/ABP-Chile-aprende-por-proyectos/134607:Que-es-ABP>
- Nordone, M. (2010) Arte comunitario: criterios para su definición. *Revista Miríada*. Recuperado den:  
<https://link.curriculumnacional.cl/https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5024408.pdf>
- Sholette, G.; Bass, C. y Social Practice Queens (Eds.). (2018). *Art as Social Action: An Introduction to the Principles and Practices of Teaching Social Practice Art*. Estados Unidos: Skyhorse
- V. V. A.A. (2017). *Ni arte ni educación. Una experiencia en que lo pedagógico vertebra lo artístico*. España: La Catarata. Recuperado en: [www.mataderomadrid.org/v2/prensa/d/1/ni-arte-ni-educacion.pdf](http://www.mataderomadrid.org/v2/prensa/d/1/ni-arte-ni-educacion.pdf)



## ANEXO 2

### GLOSARIO

**Ángulos de filmación:** Corresponde a la inclinación de la cámara frente al objeto o personaje que se va a grabar. Se relacionan directamente con los ángulos fotográficos, que son ángulo normal, ángulo picado, ángulo contrapicado y ángulo cenital.

- **Ángulo normal:** es un tipo de ángulo de filmación en que la cámara se sitúa en una línea paralela respecto del objeto o sujeto fotografiado.
- **Ángulo picado:** es un tipo de ángulo de filmación en que la cámara se sitúa en una línea superior respecto del objeto o sujeto fotografiado.
- **Ángulo contrapicado:** es un tipo de ángulo de filmación en que la cámara se sitúa en una línea inferior al objeto o sujeto fotografiado.
- **Ángulo cenital:** es un tipo de ángulo de filmación en que la cámara se sitúa en una línea perpendicular al suelo respecto del objeto o sujeto fotografiado.
- **Arte digital:** Corresponde a aquellas manifestaciones artísticas que se han realizado empleando tecnologías digitales en su proceso de producción, como celulares, computadores, programa de edición de imágenes, aplicaciones, entre otras. Entre las condiciones significativas del arte digital se encuentran su inmaterialidad, la posibilidad de producir y exhibir una obra en red, el trabajo colaborativo y la interacción que se genera con el o la espectadora.
- **Arte ecológico:** Este movimiento se relaciona con la protección de la naturaleza y su propósito es producir una conciencia colectiva que permita su conservación. En este se utiliza diferentes medios expresivos, como fotografía, video, pintura, grabado, instalación, acciones de arte, entre otros.
- **Contexto:** Es el tiempo y el lugar donde se desarrolla un hecho. En el caso de las artes visuales, el hecho es la obra de arte, el objeto artesanal o el diseño.

**Criterios estéticos:** Son aquellos que se utilizan en la descripción, interpretación y para emitir juicios estéticos de obras visuales, audiovisuales, de diseño y arquitectura. Algunos de estos criterios son materialidad, elementos de lenguaje visual y simbólico, entre otros.

**Cultura visual:** Se refiere a todas aquellas realidades visuales que forman parte de la cultura local y global. Dentro de estas realidades visuales, se considera aquellas que conforman la historia del arte y otras que provienen del mundo de la publicidad, los medios de comunicación, internet, espacio público y culturas originarias.

**Curatoría:** Corresponde al trabajo con una línea editorial específica que ejerce el curador. Este trabajo se relaciona con la organización de la muestra, lo que implica seleccionar las obras de diversos artistas, para luego incorporarlas en el montaje final. Además, el curador puede escribir los textos de la muestra y del catálogo.

**Diversidad cultural:** Refleja la multiplicidad de las culturas que existen en el mundo y que forman parte del patrimonio común de la humanidad, y da cuenta de la convivencia e interacción que existe efectiva y



satisfactoriamente entre ellas. La cultura se manifiesta por medio de las costumbres, religiones, creencias, sistemas de ideas, arte, alimentación, entre otros.

**Edición de imágenes digitales:** Proceso mediante el cual se manipulan las imágenes en un *software* de edición. Las operaciones para realizar la edición de imágenes corresponden a cortar, pegar, empalmar, repetir, transparentar, saturar y pintar, entre otras.

**Elementos del lenguaje visual:** Son aquellos que permiten, por un lado, emitir mensajes por medio de imágenes y, por otro, comprenderlos. Dentro de los elementos básicos del lenguaje visual están la línea, el color, la textura y la forma, entre otros.

**Elementos simbólicos en las artes visuales:** Son elementos que representan o significan otro objeto y permiten asociar ideas. Muchas veces, para reconocer los elementos simbólicos de una obra de arte o diseño, se sugiere conocer tanto el contexto como el propósito expresivo de la obra.

**Encuadre:** Espacio representando al interior de los límites de la cámara. Al momento de encuadrar, se elige qué queda al interior del marco fotográfico y qué queda fuera.

**Entorno artístico:** Es un espacio que considera las obras de arte, los objetos artesanales y de diseño, junto con sus características y estilos.

**Espacio público:** Son los lugares cuyo uso y dominio es de la población en general (por ejemplo: plazas, edificios y parques públicos, entre otros).

**Espacios de difusión de manifestaciones visuales:** Lugares de distinta índole en los cuales las personas pueden acceder al encuentro con obras artísticas y otras manifestaciones visuales y tener experiencias directas y/o virtuales. Por ejemplo: espacios públicos, museos, galerías, centros culturales.

**Materiales de reciclaje:** Son materiales de diversos orígenes, principalmente del entorno cotidiano, provenientes de los elementos de consumo diario de la sociedad (envases, botellas, cajas, latas, alambres, cartones, papeles textiles, entre otros).

**Elementos de lenguaje audiovisual:** Es un tipo de lenguaje que comunica a través de los sentidos de la vista y del oído. Entre los elementos constituyentes de este tipo de lenguaje audiovisual, se puede distinguir aspectos morfológicos (elementos visuales, elementos sonoros), sintácticos (escena, secuencia, movimientos de cámara, planos y ángulos de filmación, composición e iluminación) y semánticos (recursos visuales como elipsis o metáfora).

**Elementos simbólicos:** Los elementos simbólicos de una obra de arte representan contenidos mediante formas establecidas, como señales, figuras y signos. Los elementos simbólicos representan o significan otro concepto o idea; esto permite realizar asociaciones que dan sentido a una interpretación. Muchas veces, para reconocer los elementos simbólicos de una obra de arte, se sugiere conocer tanto el contexto como el propósito expresivo de la obra. Asimismo, en otras ocasiones la materialidad se relaciona simbólicamente con la obra analizada.

**Escena:** Es una unidad narrativa que se desarrolla en un mismo escenario.

**Escaleta:** Corresponde a una lista de tomas de una historia, un índice inicial de cómo se realizará el documental o la película. La escaleta de un guion documental permite visualizar la estructura de la historia.

**Infografía:** Tipo de presentación gráfica estática o dinámica que combina imágenes, datos y textos. Se usa para comunicar y presentar ideas y/o conceptos.

**Investigación artística:** El proceso que contempla la realización de bocetos, la reflexión visual, oral o escrita, la búsqueda de referentes, la experimentación con diferentes materialidades, entre otras. Estas operaciones construyen un cuerpo de conocimientos que estimulan la reflexión del estudiante, y que finalmente conforman una base para elaborar una obra visual.

**Lenguaje audiovisual:** Es un tipo de lenguaje mixto en que se integran el lenguaje visual y el sonoro, trabajando a partir de tres elementos fundamentales: tiempo, narración y movimiento.

**Lenguaje visual:** Es el sistema de comunicación para transmitir mensajes que utilizan las imágenes y está constituido por diversos elementos, como la línea, la forma, el color, la textura, entre otros.

**Luz artificial:** Es una fuente lumínica creada por el ser humano. Entre las luces artificiales encontramos ampolletas, focos, flashes, velas, entre otros.

**Luz natural:** Aquella luz producida por el sol u otra fuente natural. Sus variaciones se ven reflejadas en la temperatura del color y las diferentes intensidades lumínicas.

**Luz y sombra:** Es la iluminación o la oscuridad que tienen algunas zonas u objetos de una obra.

### Medios expresivos de las Artes Visuales

- Tradicionales: corresponden a los lenguajes análogos utilizados históricamente por los artistas, diseñadores y arquitectos:
  - Medios gráficos: dibujo, pintura, grabado, ilustración, fotografía, collage, planos vistas y perspectivas.
  - Medios tridimensionales: escultura, *ready-made*, instalación, maqueta y modelo.
- Digitales: corresponden a aquellos lenguajes artísticos o de diseño que se encuentran mediados por un dispositivo tecnológico (computador, pantalla, tablet, software de edición, entre otros):
  - Medios gráficos: dibujo, pintura, ilustración, fotografía y collage digital.
  - Medios tridimensionales: escultura digital (impresión 3D)
  - Audiovisuales: video, video arte, cortometraje, nanometraje y animación, entre otros
  - Programables: diseño web, apps y diseño de juegos, entre otros
  - Cámara en mano: el camarógrafo u operador traslada la cámara y se desplaza con ella, siguiendo o formando parte de la acción. Se utiliza en planos subjetivos. El movimiento también puede realizarse apoyándose en un sistema estabilizador de cámara.

### Movimientos de cámara:

Los movimientos de cámara se clasifican de acuerdo a su desplazamiento:

Sin desplazamiento (cámara fija).

Panorámica horizontal: un movimiento de rotación de izquierda a derecha o de derecha a izquierda.

Panorámica vertical: movimiento de rotación que va de arriba abajo y viceversa.

Panorámica de balanceo: movimiento de cámara subjetivo, que va de derecha a izquierda, siguiendo el moviendo de un sujeto u objeto de acuerdo a su trayectoria.

Con desplazamiento

*Travelling*: desplazamiento de la cámara variando la posición de su eje, moviéndose sobre una vía (riel, grúa, automóvil u otra). Existen muchos tipos de *travelling*: de avance (la cámara se desplaza de un plano lejano hacia uno cercano, centrando la atención en la escena); de retroceso (la cámara se desplaza desde un foco cercano a uno lejano); lateral (la cámara acompaña de forma paralela la acción); de acompañamiento (la cámara acompaña el desplazamiento de la acción sobre un eje, horizontal o vertical); circular (la cámara se desplaza en 360°, rodeando a la acción).

Grúa: la cámara se mueve sobre una grúa y puede hacer variados tipos de movimientos sobre el eje vertical, realizando articulaciones con giros y otros desplazamientos, lo cual otorga una riqueza visual en torno a las perspectivas y la distancia respecto de la acción.

Cámara en mano: el camarógrafo u operador traslada la cámara y se desplaza con ella, siguiendo o formando parte de la acción. Se utiliza en planos subjetivos. También se puede hacer el movimiento apoyándose en un sistema estabilizador de cámara.

**Nanometraje:** audiovisual que presenta en pocos segundos una situación puntual que se resuelve de una manera rápida, sorpresiva e inesperada. Es un formato reconocido por adolescentes y que fácilmente se puede subir a las redes sociales.

**Performance:** o arte de acción es un medio de expresión visual, en la que el o los artistas expresan sus emociones o ideas frente a diferentes temas buscando sorprender al público por su temática o estética. Este tipo de acciones están vinculadas a la improvisación, al arte conceptual y a los happenings (manifestaciones artísticas que contemplan la participación del público). A su vez, este involucra cuatro elementos básicos: el tiempo, el espacio, el cuerpo o la presencia del artista y la relación entre el creador y el público.

**Planos de filmación:** Porción del espacio que ocupan los objetos o sujetos en el espacio de la cámara. Los planos se dividen en:

- Gran plano general (GPG): ofrece una visión amplia y lejana del lugar donde se desarrolla la acción; el escenario es el protagonista por sobre la figura humana.
- Plano medio (PM): el cuerpo pasa a ser parte del centro de la composición y el entorno se elimina.
- Plano americano (PA): encuadra a los actores desde las rodillas hasta la cabeza.
- Primer plano: en este tipo de plano, la toma va desde la parte superior del pecho hasta la cabeza.
- Primerísimo primer plano (PPP): la atención del espectador se enfoca en un elemento específico.

**Plano secuencia:** Secuencia filmada en continuidad sin cortes entre planos. Este recurso se utiliza por lo general en los videos, series o películas de ficción.

**Propósito expresivo:** Idea central a partir de la cual se realiza una creación artística.

**Recursos sonoros:** Son recursos de sonido utilizados en manifestaciones audiovisuales que complementan a las imágenes visuales, desde el punto de vista expresivo y perceptivo. Los recursos sonoros se dividen en:

- Sonido diegético o sincrónico, donde la fuente de origen del sonido está representada en el video. Estas fuentes pueden ser sonido ambiente, acciones o diálogo entre personajes en una escena particular.
- Sonido extradiegético o asincrónico: la fuente de origen de los sonidos no se encuentra representada en el video. Estas fuentes pueden ser efectos sonoros, música incidental, una voz en *off* de un narrador o narradora.

**Secuencia audiovisual:** Unidad de división de una historia o relato, la cual conforma una unidad narrativa en la que se plantea, desencadena y concluye una determinada situación dramática. Cada secuencia audiovisual puede estar dividida en varias escenas y desarrollarse en diversos ambientes.

**Sinopsis:** breve reseña de la historia presente en libros, obras de teatro o películas, su objetivo es informar al lector o espectador sobre su argumento.

**Soporte:** superficie o base sobre la cual se realiza una manifestación artística.

**Storyboard:** es un guion gráfico que permite relatar historias. Se elabora a partir de imágenes presentadas de manera secuencial y que representan el relato con el objetivo de poder comprender los tipos de planos de la producción audiovisual.

**Sustentabilidad medioambiental:** Considera una administración consciente y equilibrada de los recursos naturales, a partir de su manejo racional y eficiente, para lograr su preservación.

**Toma audiovisual:** Registro realizado desde que se inicia el funcionamiento de la cámara hasta que se apaga.

## ANEXO 3

### SITIOS WEB

#### Imágenes de artistas chilenos

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.artistasvisualeschilenos.cl/>
- <https://link.curriculumnacional.cl/http://www.portaldearte.cl/portal/>
- <https://link.curriculumnacional.cl/http://www.memoriachilena.gob.cl/>

#### Imágenes de artistas del mundo

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.artehistoria.com/es>
- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.epdlp.com/>
- <https://link.curriculumnacional.cl/https://historia-arte.com/>
- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.oxfordartonline.com/>
- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.wikiart.org/>
- <https://link.curriculumnacional.cl/https://es.wikipedia.org/wiki/>
- <https://link.curriculumnacional.cl/https://artsandculture.google.com/>

#### Video clips

Pink Floyd Another brick in the wall

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.youtube.com/watch?v=YR5ApYxkU-U>

A-HA Take on me

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.youtube.com/watch?v=djV11Xbc914&list=PLXogPMnvZ7sQqWN1pDfYVeGsrkWYRa6Ex&index=4>

Peter Gabriel Sledgehammer

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.youtube.com/watch?v=OJWJE0x7T4Q&list=PLXogPMnvZ7sQqWN1pDfYVeGsrkWYRa6Ex&index=5>

The Smashing Pumpkins Tonight

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.youtube.com/watch?v=NOG3eus4ZSo&list=PLXogPMnvZ7sQqWN1pDfYVeGsrkWYRa6Ex&index=1>

Robbie Williams Rock DJ

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.youtube.com/watch?v=BnO3nijfYmU&list=PLXogPMnvZ7sQqWN1pDfYVeGsrkWYRa6Ex&index=44>

Natalia Lafourcade Hasta la raíz

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.youtube.com/watch?v=IKmPci5VXz0>

Coldplay Up & Up

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.youtube.com/watch?v=BPNTC7uZYrI>

Coldplay Higher power

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.youtube.com/watch?v=3lfnR7OhZY8>

Coldplay Magic

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.youtube.com/watch?v=Qtb11P1FWnc>

Adele Rolling in the Deep

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.youtube.com/watch?v=rYEDA3JcQqw>

### Nanometrajés

Preso

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.youtube.com/watch?v=mEYhqb1YzdY>

Mamushka

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.youtube.com/watch?v=OZldT9TYNYM>

1er lugar Nanometraje 2007

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.youtube.com/watch?v=MscO2GCBMIY>

Sueños de papel

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.youtube.com/watch?v=tKo92b0puZE> nanometraje

Curiositycube

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.youtube.com/watch?v=Fk3LPNTLsw4> nanometraje

Clases en cuarentena

- [https://link.curriculumnacional.cl/www.youtube.com/watch?v=ErDGU\\_tYV78](https://link.curriculumnacional.cl/www.youtube.com/watch?v=ErDGU_tYV78) nanometraje

Un día en cuarentena

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.youtube.com/watch?v=Vqvx5dasYRc> nanometraje

Piña doble

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.youtube.com/watch?v=uX3VKFiF020>

Estoy fuera

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.youtube.com/watch?v=4FWt-0mP9IE>

Despierta tu imaginación con el futuro

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.youtube.com/watch?v=sC2UkTx6gB8>

### Softwares para trabajar con videos e imágenes

(Estos son gratuitos y se pueden bajar de internet).

- Windows Movie Maker
- Virtual Dub
- Wax
- Avidemux
- VideoPad

### Guías básicas para el diseño de exposiciones

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://evemuseografia.com/2019/01/17/guia-basica-del-diseno-de-exposiciones/>

Organizar el espacio de exposición

- [https://link.curriculumnacional.cl/https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000102167\\_spa](https://link.curriculumnacional.cl/https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000102167_spa)

Ferias info de diseño

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.feriasinfo.es>

Feria [https://link.curriculumnacional.cl/Puro diseño](https://link.curriculumnacional.cl/Puro%20dise%C3%B1o)

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.feriapurodiseno.com.ar>

Feria Mica

- <https://link.curriculumnacional.cl/www.pop-arq.com>  
Pabellón Feria de las Culturas Amigas 2016 diseño de Ambrosi | EtcheGARay
- <https://link.curriculumnacional.cl/www.arquired.com.mx>  
Mediación cultural y artística, CNCA
- <https://link.curriculumnacional.cl/www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2013/08/rc->  
Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. (2011). Guía: Introducción a la gestión e infraestructura de un centro cultural comunal. Valparaíso: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes.
- <https://link.curriculumnacional.cl/www.cultura.gob.cl>  
Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. (2012). Herramientas para la gestión cultural local. Valparaíso: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes.
- <https://link.curriculumnacional.cl/www.redcultura.cl>  
Associació de Professionals de la Gestió Cultural de Catalunya. (2011). Guía de buenas prácticas de la gestión cultural. Barcelona: Associació de Professionals de la Gestió Cultural de Catalunya.
- <https://link.curriculumnacional.cl/https://oibc.oei.es>  
Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. (2018). Gestión Patrimonial en sitios de Memoria. Santiago: Editorial Salesianos
- <https://link.curriculumnacional.cl/www.cultura.gob.cl>  
Pedagogías invisibles. Recuperado en:
- <https://link.curriculumnacional.cl/www.pedagogiasinvisibles.es>  
López B., Fernando (1993). Manual de montaje de exposiciones. Bogotá: Museo Nacional de Colombia.
- <https://link.curriculumnacional.cl/http://etab.cl/> /  
Ministerio de Cultura: Colombia. (2012). Museología, curaduría, gestión o museografía. Manual de producción y montaje para las Artes Visuales. Colombia: Ministerio de Cultura.
- <https://link.curriculumnacional.cl/www.museoscolombianos.gov.co/>  
Dever, Paula & Carrizosa, Amparo (s/fecha). Manual básico de montaje museográfico Colombia. Colombia: División de museografía Museo Nacional de Colombia.
- <https://link.curriculumnacional.cl/www.museoscolombianos.gov.co>

#### Murales en Chile

- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.plataformaurbana.cl/archive/2015/03/08/dasic-fernandez-el-muralista-chileno-que-lleva-el-arte-urbano-a-las-calles-de-nueva-york>
- <https://link.curriculumnacional.cl/https://depto51.cl/blog/2018/04/03/ruta-urbana-los-murales-de-chile-mas-fotogenicos/>
- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.oldskull.net/street-art/los-murales-de-inti/>
- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.plataformaurbana.cl/archive/2014/11/25/arte-y-ciudad-equecos-de-inti-en-bellas-artes/>
- <https://link.curriculumnacional.cl/http://www.monogonzalez.com/biografia/>
- <https://link.curriculumnacional.cl/http://www.artistasvisualeschilenos.cl/658/w3-article-86250.html>
- <https://link.curriculumnacional.cl/https://www.museoacieloabiertoensanmiguel.cl/>
- <https://link.curriculumnacional.cl/https://valparaiso.com/place/museo-a-cielo-abierto/>
- <https://link.curriculumnacional.cl/https://tupanoramaurbano.cl/murales-en-santiago/>