

Artes Visuales

Programa de Estudio
Quinto Año Básico

Ministerio de Educación



IMPORTANTE

En el presente documento, se utilizan de manera inclusiva términos como “el docente”, “el estudiante”, “el profesor”, “el alumno”, “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.

Artes Visuales

Programa de Estudio
Quinto Año Básico

Ministerio de Educación



Estimados profesores, profesoras y directivos:

Nuestro sistema educacional está iniciando una etapa caracterizada por nuevas instituciones y normativas que buscan garantizar más calidad y equidad en los aprendizajes de todos los niños y niñas de Chile. Los Programas de Estudio para la Educación Básica 2012, que a continuación presentamos, contribuyen a satisfacer este anhelo, entregando un currículum claro y enriquecido.

Con estos Programas las escuelas reciben una herramienta que les permite desarrollar en sus estudiantes conocimientos, habilidades y actitudes relevantes y actualizadas, que conforman un bagaje cultural compartido, que vincula a nuestros jóvenes con su identidad cultural y, a la vez, los contacta con el mundo globalizado de hoy. Son ustedes, los docentes de Educación Básica, quienes tienen un rol protagónico en el desarrollo integral y pleno de sus alumnos y los Programas de Estudio los ayudarán en el cumplimiento de esta importante misión, ya que su formulación como Objetivos de Aprendizaje, permite focalizar mejor la acción en el aula.

El ciclo de Educación Básica tiene como fin entregar a los estudiantes aprendizajes cognitivos y no cognitivos que conducen a la autonomía necesaria para participar en la vida de nuestra sociedad. Esto requiere desarrollar las facultades que permiten acceder al conocimiento de forma progresivamente independiente y proseguir con éxito las etapas educativas posteriores. Estos Programas de Estudio apoyan dicha tarea poniendo un fuerte énfasis en el desarrollo de las habilidades del lenguaje escrito y hablado y del razonamiento matemático de los estudiantes. Las habilidades de comunicación, de pensamiento crítico y de investigación se desarrollan, además, en torno a cada una de las disciplinas desde los primeros años. Los estudiantes aprenderán a seleccionar y evaluar información, desarrollando una actitud reflexiva y analítica frente a la profusión informativa que hoy los rodea.

En este ciclo educativo se deben desarrollar también las aptitudes necesarias para participar responsable y activamente en una sociedad libre y democrática. Los Programas se orientan a que los alumnos adquieran un sentido de identidad y pertenencia a la sociedad chilena, y que desarrollen habilidades de relación y colaboración con los otros, así como actitudes de esfuerzo, perseverancia y amor por el trabajo. Estos Programas ayudarán también a los profesores a crear en sus estudiantes una disposición positiva hacia el saber; a despertar su curiosidad e interés por el mundo que les rodea; a hacerse preguntas, a buscar información y a ejercitar la creatividad, la iniciativa y la confianza en sí mismos para enfrentar diversas situaciones.

Termino agradeciendo la dedicación y el esfuerzo de los profesores y profesoras de Educación Básica del país y los invito a conocer y estudiar estos Programas para sacar de ellas el mayor provecho. Igualmente agradezco a todos aquellos que participaron en nuestras consultas y aportaron con su valiosa experiencia y opiniones en la construcción de este instrumento. Estoy seguro de que con el esfuerzo del Ministerio, de ustedes y de los alumnos y sus padres, podremos avanzar en el logro de una educación como se la merecen todos los niños de Chile.



Harald Beyer Burgos
Ministro de Educación de Chile

Artes Visuales

Programa de Estudio para Quinto Año Básico
Unidad de Currículum y Evaluación

Decreto Supremo de Educación N°2960 / 2012

Unidad de Currículum y Evaluación
Ministerio de Educación, República de Chile
Alameda 1371, Santiago
Primera Edición: 2013

ISBN 978-956-292-434-4

AGRADECIMIENTOS

El Ministerio de Educación agradece a todas las personas que permitieron llevar a cabo el proceso de elaboración de las nuevas Bases Curriculares y Programas de Estudio para los estudiantes de 1º a 6º año básico.

Damos las gracias a todos los profesores, expertos, académicos e investigadores, entre tantos otros, que entregaron generosamente su tiempo, conocimientos y experiencia, y aportaron valiosos comentarios y sugerencias para enriquecer estos instrumentos.

Índice

Presentación	8
Nociones básicas	10
	Objetivos de Aprendizaje como integración de conocimientos, habilidades y actitudes
	12 Objetivos de Aprendizaje transversales (OAT)
Orientaciones para implementar el programa	13
	Impactar la vida de los alumnos
	14 Una oportunidad para la integración Tiempo, espacio, materiales y recursos
	15 Importancia de la comunicación
	16 Importancia de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)
	18 Atención a la diversidad
Orientaciones para planificar el aprendizaje	19
Orientaciones para evaluar los aprendizajes	22
	¿Cómo promover el aprendizaje a través de la evaluación?
	23 ¿Cómo diseñar la evaluación?
Estructura del programa de estudio	24
Artes Visuales	30
	Introducción
	32 Organización curricular
	37 Orientaciones didácticas
	42 Orientaciones para la evaluación
	44 Objetivos de Aprendizaje
	45 Visión global del año
Unidad 1	49
Unidad 2	73
Unidad 3	95
Unidad 4	113
Bibliografía	131
Anexos	139

Presentación

Los Objetivos de Aprendizaje (OA) de las Bases Curriculares definen los desempeños mínimos que se espera que todos los estudiantes logren en cada asignatura y nivel de enseñanza. Estos objetivos integran habilidades, conocimientos y actitudes fundamentales para que los jóvenes alcancen un desarrollo armónico e integral, que les permita enfrentar su futuro con todas las herramientas necesarias y participar de manera activa y responsable en la sociedad.

Las Bases Curriculares constituyen, asimismo, el referente para los establecimientos que deseen elaborar programas propios. En este sentido, son lo suficientemente flexibles para adaptarse a los múltiples contextos educativos, sociales, económicos, territoriales y religiosos de nuestro país. Estas múltiples realidades dan origen a una diversidad de aproximaciones curriculares, didácticas, metodológicas y organizacionales, que se expresan en el desarrollo de distintos proyectos educativos. Todos estos proyectos son bienvenidos, en la medida que permitan el logro de los Objetivos de Aprendizaje. Por ello, dada la escala nacional de las Bases Curriculares, no corresponde que estas prescriban didácticas específicas que limiten la diversidad de enfoques educacionales.

Al Ministerio de Educación, por su parte, le corresponde la tarea de suministrar programas de estudio que faciliten una óptima implementación de las Bases Curriculares, sobre todo para aquellos establecimientos que no han optado por programas propios. En este marco, se ha procurado que estos programas constituyan un complemento totalmente coherente y alineado con las Bases Curriculares y una herramienta de apoyo para los docentes para el logro cabal de los Objetivos de Aprendizaje.

Los Programas de Estudio proponen al docente una organización de los Objetivos de Aprendizaje con relación al tiempo disponible dentro del año escolar. Asimismo, constituyen una orientación acerca de cómo secuenciar los objetivos, cómo combinarlos entre ellos y cuánto tiempo destinar a cada uno. Esto último se trata de una estimación aproximada, de carácter indicativo, que debe ser adaptada luego por los docentes, de acuerdo a la realidad de sus alumnos y de su establecimiento.

También con el propósito de facilitar al docente su quehacer en el aula, se sugiere para cada Objetivo un conjunto de indicadores de logro, que dan cuenta exhaustivamente de las diversas maneras en que un estudiante puede demostrar que ha aprendido. Junto con ello, se proporcionan orientaciones didácticas para cada disciplina y una amplia gama de actividades de

aprendizaje y de evaluación, las cuales tienen un carácter flexible y general, ya que pueden utilizarse como base para nuevas actividades. Estas se complementan con sugerencias al docente, recomendaciones de recursos didácticos complementarios y bibliografía para profesores y estudiantes.

En síntesis, estos programas de estudio se entregan a los establecimientos como una ayuda para realizar su labor de enseñanza. No obstante, su uso es voluntario; la ley dispone que cada establecimiento puede elaborar sus propios programas de estudio, en tanto estos cumplan con los Objetivos de Aprendizaje establecidos en las Bases Curriculares.

Nociones básicas

Objetivos de Aprendizaje como integración de conocimientos, habilidades y actitudes

Los **Objetivos de Aprendizaje** definen para cada asignatura los aprendizajes terminales esperables para cada año escolar. Se refieren a conocimientos, habilidades y actitudes que entregan a los estudiantes las herramientas cognitivas y no cognitivas necesarias para su desarrollo integral, para la comprensión de su entorno y para despertar en ellos el interés por continuar aprendiendo.

En la formulación de los Objetivos de Aprendizaje se relacionan habilidades, conocimientos y actitudes, y por medio de ellos se pretende plasmar de manera clara y precisa cuáles son los aprendizajes que el estudiante debe lograr. Se conforma así un currículum centrado en el aprendizaje, que declara explícitamente cuál es el foco del quehacer educativo. Se busca que los alumnos pongan en juego estos conocimientos, habilidades y actitudes para enfrentar diversos desafíos, tanto en el contexto de la asignatura en la sala de clases como al desenvolverse en su vida cotidiana.

> HABILIDADES

Las **habilidades** son capacidades para realizar tareas y para solucionar problemas con precisión y adaptabilidad. Una habilidad puede desarrollarse en el ámbito intelectual, psicomotriz, afectivo y/o social.

En el plano educativo, las habilidades son importantes, porque el aprendizaje involucra no solo el saber, sino también el saber hacer y la capacidad de integrar, transferir y complementar los diversos aprendizajes en nuevos contextos. La continua expansión y la creciente complejidad del conocimiento demandan cada vez más capacidades de pensamiento que sean transferibles a distintas situaciones, contextos y problemas. Así, las habilidades son fundamentales para construir un pensamiento de calidad, y en este marco, los desempeños que se considerarán como manifestación de los diversos grados de desarrollo de una habilidad constituyen un objeto importante del proceso educativo. Los indicadores de logro explicitados en estos Programas de Estudio, y también las actividades de aprendizaje sugeridas, apuntan específicamente a un desarrollo armónico.

Las asignaturas de la presente propuesta incluyen habilidades que pertenecen al dominio psicomotor, es decir, incluyen las destrezas físicas que coordinan el cerebro con la actividad muscular. Habilidades relacionadas con el movimiento, la coordinación, la precisión, la imitación y la articulación son parte central de los Objetivos de Aprendizaje, y su desarrollo es una condición indispensable para el logro de habilidades como la expresión, la creatividad, la resolución de problemas, entre otras.

> CONOCIMIENTOS

Los **conocimientos** corresponden a conceptos, redes de conceptos e información sobre hechos, procesos, procedimientos y operaciones. La definición contempla el conocimiento como información (sobre objetos, eventos, fenómenos, procesos, símbolos) y como comprensión; es decir, información integrada en marcos explicativos e interpretativos mayores, que dan base para desarrollar la capacidad de discernimiento y de argumentación.

Los conceptos propios de cada asignatura ayudan a enriquecer la comprensión de los estudiantes sobre el mundo que los rodea y los fenómenos que les toca enfrentar. El dominio del vocabulario especializado les permite comprender mejor su entorno cercano y reinterpretar el saber que han obtenido por medio del sentido común y la experiencia cotidiana. En el marco de cualquier disciplina, el manejo de conceptos clave y de sus conexiones es fundamental para que los estudiantes construyan nuevos aprendizajes a partir de ellos. El logro de los Objetivos de Aprendizaje de las Bases Curriculares implica necesariamente que el alumno conozca, explique, relacione, aplique y analice determinados conocimientos y conceptos en cada disciplina, de forma que estos sirvan de base para el desarrollo de las habilidades de pensamiento.

> ACTITUDES

Las **actitudes** son disposiciones aprendidas para responder, de un modo favorable o no favorable, frente a objetos, ideas o personas. Incluyen componentes afectivos, cognitivos y valorativos, que inclinan a las personas hacia determinados tipos de conductas o acciones.

Las actitudes cobran gran importancia en el ámbito educativo, porque trascienden la dimensión cognitiva y se relacionan con lo afectivo. El éxito de

los aprendizajes depende en gran medida de las actitudes y disposiciones de los estudiantes. Por otra parte, un desarrollo integral de la persona implica, necesariamente, el considerar los ámbitos personal, social y ético en el aprendizaje.

Las Bases Curriculares detallan un conjunto de actitudes específicas que se espera desarrollar en cada asignatura, que emanan de los Objetivos de Aprendizaje Transversales. Se espera que, desde los primeros niveles, los alumnos hagan propias estas actitudes, que se aprenden e interiorizan mediante un proceso permanente e intencionado, en el cual es indispensable la reiteración de experiencias similares en el tiempo. El aprendizaje de actitudes no debe limitarse solo a la enseñanza en el aula, sino que debe proyectarse en los ámbitos familiar y social.

Objetivos de Aprendizaje Transversales (OAT)

Son aprendizajes que tienen un carácter comprensivo y general, y apuntan al desarrollo personal, ético, social e intelectual de los estudiantes. Forman parte constitutiva del currículum nacional y, por lo tanto, los establecimientos deben asumir la tarea de promover su logro.

Los OAT no se logran con una asignatura en particular; conseguirlos depende del conjunto del currículum y de las distintas experiencias escolares. Por esto, es fundamental que sean promovidas en las diversas disciplinas y en las distintas dimensiones del quehacer educativo. Por ejemplo, por medio del proyecto educativo institucional, la práctica docente, el clima organizacional, la disciplina, las ceremonias escolares y el ejemplo de los adultos.

No se trata de objetivos que incluyan únicamente actitudes y valores. Supone integrar esos aspectos con el desarrollo de conocimientos y habilidades. Estos Objetivos de Aprendizaje Transversales involucran, en el ciclo de la Educación Básica, las distintas dimensiones del desarrollo -físico, afectivo, cognitivo, socio-cultural, moral y espiritual-, además de las actitudes frente al trabajo y al dominio de las tecnologías de la información y la comunicación.

Orientaciones para implementar el programa

Las orientaciones que se presentan a continuación destacan elementos 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.

Impactar la vida de los alumnos

Las asignaturas de Artes Visuales, Música, Educación Física y Salud, Tecnología y Orientación abordan dimensiones de la educación que generan un importante impacto en la vida de los estudiantes. El deporte, las artes y la tecnología pueden ser tremendamente significativos para una diversidad de alumnos, y así convertirse en fuentes irremplazables de motivación para el aprendizaje.

Para los estudiantes, participar de estos saberes es una oportunidad única para comunicarse con otros de forma no verbal, expresar su interioridad y desarrollar en plenitud su creatividad. Estas actividades implican vincular la experiencia escolar con aspectos profundos de su propia humanidad, dando así un cariz especialmente formador y significativo a la educación básica. En el ámbito colectivo, estas asignaturas y las actividades que promueven fomentan la convivencia, la participación de todos y la inclusión.

La implementación efectiva del presente programa requiere que el docente conecte a los estudiantes con los aprendizajes más allá del contexto escolar, aproximándolos a la dimensión formativa y trascendente de las presentes asignaturas. Para esto, es necesario que el profesor observe en los alumnos los diversos talentos, estilos de aprendizaje y diversidad de intereses y preferencias, lo que le permitirá convertir las actividades de este programa en instancias significativas en el ámbito personal. Adicionalmente, el presente programa es una instancia para que los estudiantes exploren sus capacidades, trabajen en equipo y emprendan nuevos desafíos.

Estas asignaturas son también la oportunidad en que muchos alumnos pueden aprovechar y desarrollar sus intereses y estilos de aprendizaje fuera de la clase lectiva. En este contexto, más abierto y flexible, algunos estudiantes mostrarán capacidades excepcionales y una disposición a experimentar, crear y reinventar continuamente. Nuevamente, es deber del docente aprovechar esas oportunidades y dar espacio a los alumnos para superarse constantemente, emprender desafíos de creciente complejidad, y expresar su mundo interno de forma cada vez más asertiva y profunda.

Una oportunidad para la integración

Particularmente en la educación básica, la integración entre distintas asignaturas constituye una herramienta de gran potencial para lograr los Objetivos de Aprendizaje. Si bien los presentes programas detallan en numerosas actividades las oportunidades de integración más significativas, no agotan las múltiples oportunidades que las Bases Curriculares ofrecen. En consecuencia, se recomienda buscar la integración:

- › Por medio de tópicos comunes, que permitan profundizar un tema desde numerosos puntos de vista. Un ejemplo es el “entorno natural”, que puede abordarse desde la exploración científica (Ciencias Naturales), la visita en terreno (Educación Física y Salud), la descripción verbal (Lenguaje y Comunicación) o visual (Artes Visuales) y desde el paisaje, la interacción con el ser humano y el cuidado del ambiente (Historia, Geografía y Ciencias Sociales).
- › A partir del desarrollo de habilidades como el pensamiento creativo (Artes Visuales, Música, Tecnología, Lenguaje y Comunicación), las habilidades motrices (Educación Física y Salud, Música, Artes Visuales), la resolución de problemas (Tecnología, Matemática, Orientación) y la indagación científica (Ciencias Naturales, Tecnología).
- › Desde las actitudes. Disposiciones como el respeto a la diversidad, el trabajo riguroso y responsable, cooperar y compartir con otros son instancias en las que todas las asignaturas aportan desde su particularidad. Por medio del aprendizaje de actitudes se puede dar sentido y unidad a la experiencia escolar, y buscar un punto de encuentro entre los distintos saberes.

Tiempo, espacio, materiales y recursos

Gran parte de las actividades sugeridas en el presente programa se realizan fuera del contexto habitual de la sala de clases. Asimismo, requieren materiales especiales y recursos para el logro de los Objetivos de Aprendizaje. Las presentes asignaturas cuentan con tiempos limitados, y por lo tanto, es primordial un manejo eficiente de los tiempos de clase. En consecuencia, para implementar el presente programa se recomienda:

- › Aprovechar la infraestructura disponible: Idealmente, las clases de Artes Visuales, Música, Educación Física y Salud y Tecnología deben efectuarse en un lugar preparado para ello, que considere la disponibilidad de materiales, herramientas y espacios de un tamaño adecuado. Si no se dispone de materiales, se debe promover la creatividad y la flexibilidad para usar material de reciclaje u otras alternativas del entorno. En el caso de Educación Física y Salud, salir al exterior del establecimiento, utilizar los parques y plazas cercanas puede ser una alternativa de alta calidad para realizar las actividades.
- › Aprovechar las oportunidades de aprendizaje: Las horas de clase asignadas no constituyen la única instancia para desarrollar el aprendizaje en estas asignaturas. Celebraciones del establecimiento, eventos y competencias deportivas, festivales musicales, entre otros, representan oportunidades de aprendizaje muy significativas para los estudiantes. Para Orientación, por ejemplo, todas las instancias de la vida escolar pueden convertirse en oportunidades de aprendizaje, particularmente en la educación básica.
- › Establecer una organización clara en cada clase para que los estudiantes tengan los materiales necesarios y también establecer hábitos para cuidarlos, ordenarlos y guardarlos. En el caso de los espacios, es importante mantenerlos limpios y ordenados para que otros puedan usarlos. El docente debe dedicar tiempo para que los alumnos aprendan actitudes de respeto y autonomía que les permitan hacer progresivamente independiente la organización de la clase.

Importancia de la comunicación

El lenguaje es una herramienta fundamental para el desarrollo cognitivo. Es el instrumento mediador por excelencia, que le posibilita al ser humano constatar su capacidad de sociabilidad al lograr comunicarse con los demás. Al mismo tiempo, permite conocer el mundo, construir esquemas mentales en el espacio y en el tiempo y transmitir pensamientos.

Si bien las habilidades de comunicación oral y escrita no son la vía primordial de las presentes asignaturas, no pueden dejarse de lado. Deben considerarse, en todas las asignaturas, como herramientas que apoyan a los estudiantes para alcanzar los aprendizajes propios de cada asignatura. Para esto, se debe estimular a los alumnos a manejar un lenguaje enriquecido en las diversas situaciones.

Así, en todas las asignaturas y a partir de 1° básico, se sugiere incluir los siguientes aspectos:

- › Los estudiantes deben tener la oportunidad de expresar espontáneamente, sensaciones, impresiones, emociones e ideas que les sugieran diversas manifestaciones artísticas.
- › Deben sentirse siempre acogidos para expresar preguntas, dudas e inquietudes y para superar dificultades.
- › Debe permitirse que usen el juego y la interacción con otros para intercambiar ideas, compartir puntos de vista, plantear discrepancias, lograr acuerdos y aceptar los resultados.
- › En todas las asignaturas, los alumnos deben desarrollar la disposición para escuchar, manteniendo la atención durante el tiempo requerido, y luego usar esa información con diversos propósitos.
- › En todas las asignaturas debe permitirse que expresen ideas y conocimientos de manera organizada frente a una audiencia y formulen opiniones fundamentadas.
- › Los alumnos deben dominar la lectura comprensiva de textos con dibujos, diagramas, tablas, íconos, mapas y gráficos con relación a la asignatura.
- › Tienen que aprender a organizar y presentar la información mediante esquemas o tablas. Esto constituye una excelente oportunidad para aclarar, ordenar, reorganizar y asimilar su conocimiento.

Importancia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)

El desarrollo de las capacidades para utilizar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) está contemplado de manera explícita como uno de los Objetivos de Aprendizaje Transversales de las Bases Curriculares. Esto demanda que el dominio y el uso de estas tecnologías se promuevan de manera integrada al trabajo que se realiza al interior de las asignaturas.

Dada la importancia de la informática en el contexto actual, es necesario que, en los primeros niveles, los estudiantes dominen las operaciones básicas (encendido y apagado de cámaras de video y fotográficas, comandos de software

especializados, conectar dispositivos, uso del teclado) cada vez que se utilicen en diversas actividades y contextos. Lo anterior constituye la base para el desarrollo de habilidades más complejas con relación a las TIC. El referente a utilizar para estos aprendizajes son los Objetivos de Aprendizaje del eje TIC de la asignatura de Tecnología; ahí se explicita una secuencia de aprendizaje y el desempeño requerido para cada año escolar.

Los programas de estudio elaborados por el Ministerio de Educación integran el uso de las TIC en todas las asignaturas con los siguientes propósitos:

> TRABAJAR CON INFORMACIÓN

- › Buscar, acceder y recolectar información visual y musical o tecnológica en páginas web, cámaras fotográficas de video u otras fuentes (obras de arte, obras musicales, planos de objetos tecnológicos).
- › Seleccionar información, examinando críticamente su relevancia y calidad.

> CREAR Y COMPARTIR INFORMACIÓN

- › Utilizar las TIC y los software disponibles como plataformas para crear, expresarse, interpretar o reinterpretar obras u objetos tecnológicos.
- › Desarrollar y presentar información mediante el uso de herramientas y aplicaciones de imagen, audio y video, procesadores de texto, presentaciones (powerpoint) y gráficos, entre otros.

> USAR LAS TIC COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE

- › Usar software y programas específicos para aprender (mediante videos que muestren ejemplos de habilidades motrices o estrategias en Educación Física y Salud) y para complementar los conceptos aprendidos en las diferentes asignaturas.

> USAR LAS TIC RESPONSABLEMENTE

- › Respetar y asumir consideraciones éticas en el uso de las TIC, como el cuidado personal y el respeto por otros.
- › Señalar las fuentes de donde se obtiene la información y respetar las normas de uso y de seguridad.

Atención a la diversidad

En el trabajo pedagógico, el docente debe tomar en cuenta la diversidad entre los estudiantes en términos de género, culturales, sociales, étnicos, religiosos, en los estilos de aprendizaje y en los niveles de conocimiento. Esta diversidad está asociada a los siguientes desafíos para los profesores:

- › Promover el respeto a cada uno de los alumnos, en un contexto de tolerancia y apertura, evitando cualquier forma de discriminación.
- › Procurar que los aprendizajes se desarrollen de una manera significativa en relación con el contexto y la realidad de los estudiantes.
- › Intentar que todos los estudiantes logren los Objetivos de Aprendizaje señalados en el currículum, pese a la diversidad que se manifiesta entre ellos.

Se debe tener en cuenta que atender a la diversidad de estilos y ritmos de aprendizaje no implica “expectativas más bajas” para algunos estudiantes. Por el contrario, es necesario reconocer los requerimientos didácticos personales de los alumnos para que todos alcancen altos estándares. En este sentido, es conveniente que, al momento de diseñar el trabajo de cada unidad, el docente considere que se precisará más tiempo o métodos diferentes para que algunos alumnos logren estos aprendizajes. Los docentes deben buscar en su planificación:

- › Generar ambientes de aprendizaje inclusivos, lo que implica que todos los estudiantes deben sentirse seguros para participar, experimentar y contribuir de forma significativa a la clase. Se recomienda destacar positivamente las diferencias de cada uno, y rechazar toda forma de discriminación, agresividad o violencia.
- › Utilizar materiales, estrategias didácticas y actividades que se acomoden a las particularidades culturales y étnicas de los estudiantes y a sus intereses. Es importante que toda alusión a la diversidad tenga un carácter positivo que los motive a valorarla.
- › Ajustar los ritmos de aprendizaje según las características de los alumnos, procurando que todos tengan acceso a las oportunidades de aprendizaje que se proponen.
- › Proveer igualdad de oportunidades, asegurando que niños y niñas puedan participar por igual de todas las actividades, evitando estereotipos asociados a género y características físicas.

Orientaciones para planificar el aprendizaje

La planificación de las clases es un elemento central en el esfuerzo por promover y garantizar los aprendizajes de los estudiantes. Permite maximizar el uso del tiempo y definir los procesos y recursos necesarios para lograr los aprendizajes que se debe alcanzar. Los programas de estudio del Ministerio de Educación constituyen una herramienta de apoyo al proceso de planificación. Para estos efectos, se han elaborado como un material flexible que los docentes pueden adaptar a su realidad en los distintos contextos educativos del país.

Los programas de estudio incorporan los mismos Objetivos de Aprendizaje definidos en las Bases Curriculares. En cada nivel, estos se ordenan en unidades, con su respectiva estimación del tiempo para el desarrollo de cada uno de ellas. Asimismo, se incluyen indicadores de evaluación coherentes con dichos Objetivos y actividades para cumplir cada uno de ellos. Ciertamente, estos elementos constituyen un importante apoyo para la planificación escolar.

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

- › La diversidad de niveles de aprendizaje que han alcanzado los estudiantes del curso.
- › El tiempo real con que se cuenta, de manera de optimizar el tiempo disponible.
- › Las prácticas pedagógicas que han dado resultados satisfactorios.
- › Los recursos disponibles para el aprendizaje: materiales artísticos y deportivos, instrumentos musicales, computadores, materiales disponibles en el Centro de Recursos de Aprendizaje (CRA), entre otros.

Una planificación efectiva involucra una reflexión previa:

- › Comenzar por explicitar los Objetivos de Aprendizaje. ¿Qué queremos que aprendan nuestros estudiantes durante el año? ¿Para qué queremos que lo aprendan?
- › Luego, reconocer qué desempeños de los alumnos demuestran el logro de los aprendizajes, guiándose por los indicadores de evaluación. Se deben responder preguntas como: ¿qué deberían ser capaces de demostrar los estudiantes que han logrado un determinado Objetivo de Aprendizaje?, ¿qué habría que observar para saber que un aprendizaje ha sido logrado?

- › A partir de las respuestas a esas preguntas, identificar o decidir qué modalidades de enseñanza y qué actividades facilitarán este desempeño.
- › Posteriormente, definir las evaluaciones formativas y sumativas, y las instancias de retroalimentación continua, mediante un programa de evaluación.

Planificar es una actividad fundamental para organizar el aprendizaje. Se recomienda hacerlo con una flexibilidad que atienda a las características, realidades y prioridades de cada asignatura. En este sentido, la planificación debe adaptarse a los Objetivos de Aprendizaje y conviene que considere al menos dos escalas temporales, como:

- › planificación anual
- › planificación de cada unidad
- › planificación de cada clase

ORIENTACIONES PARA PLANIFICAR EL APRENDIZAJE

	PLANIFICACIÓN ANUAL	PLANIFICACIÓN DE LA UNIDAD	PLANIFICACIÓN DE CLASE
Objetivo	Fijar la organización del año de forma realista y ajustada al tiempo disponible.	Diseñar con precisión una forma de abordar los Objetivos de Aprendizaje de una unidad.	Dar una estructura clara a la clase (por ejemplo: inicio, desarrollo y cierre para el logro de los Objetivos de Aprendizaje), coordinando el logro de un aprendizaje con la evaluación.
Estrategias sugeridas	<ul style="list-style-type: none"> › Hacer una lista de los días del año y las horas de clase por semana para estimar el tiempo disponible. › Identificar, en términos generales, el tipo de evaluación que se requerirá para verificar el logro de los aprendizajes. › Elaborar una calendarización tentativa de los Objetivos de Aprendizaje para el año completo, considerando los feriados, talleres, exposiciones, presentaciones, actividades deportivas fuera del establecimiento y la realización de evaluaciones formativas y de retroalimentación. › Ajustar permanentemente la calendarización o las actividades planificadas. 	<ul style="list-style-type: none"> › Idear una herramienta de diagnóstico de conocimientos previos. › Calendarizar los Objetivos de Aprendizaje por semana y establecer las actividades de enseñanza que se desarrollarán. › Generar un sistema de seguimiento de los Objetivos de Aprendizaje, especificando los tiempos y un programa de evaluaciones sumativas, formativas y de retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> › Fase de inicio: plantear a los estudiantes la meta de la clase; es decir, qué se espera que aprendan y cuál es el sentido de ese aprendizaje. Se debe buscar captar el interés de los alumnos y que visualicen cómo se relaciona lo que aprenderán con lo que ya saben. › Fase de desarrollo: en esta etapa, el docente lleva a cabo las actividades o situaciones de aprendizaje contempladas para la clase. › Fase de cierre: este momento puede ser breve (5 a 10 minutos), pero es central. Se busca que los estudiantes se formen una visión acerca de qué aprendieron y cuál es la utilidad de las estrategias y las experiencias desarrolladas para promover su aprendizaje.

Orientaciones para evaluar los aprendizajes

La evaluación forma parte constitutiva del proceso de enseñanza. Cumple un rol central en la promoción y en el logro del aprendizaje. Para que se logre efectivamente esta función, la evaluación debe tener como objetivos:

- › Medir progreso en el logro de los aprendizajes.
- › Ser una herramienta que permita la autorregulación del alumno.
- › Proporcionar información que permita conocer fortalezas y debilidades de los estudiantes y, sobre esa base, retroalimentar la enseñanza y potenciar los logros esperados dentro de la asignatura.
- › Ser una herramienta útil para orientar la planificación.

¿Cómo promover el aprendizaje a través de la evaluación?

Los siguientes aspectos se deben considerar para que la evaluación sea un medio efectivo para promover el aprendizaje:

- › Los estudiantes deben conocer los criterios de evaluación antes de ser evaluados. Por ejemplo: se les da a conocer las listas de cotejo, pautas con criterios de observación o las rúbricas. Una alternativa es incorporar ejemplos de trabajos de arte, objetos tecnológicos o actividades físicas que sean un modelo de cada aspecto.
- › Se debe recopilar información de todas las evaluaciones de los estudiantes, para que el docente disponga de información sistemática de sus capacidades.
- › La evaluación debe considerar la diversidad de estilos de aprendizaje de los alumnos. Para esto, se debe utilizar una variedad de instrumentos, como portafolios, objetos tecnológicos, trabajos de arte, proyectos de investigación grupales e individuales, presentaciones, informes orales y escritos, pruebas orales, entre otros.
- › Se recomienda que los docentes utilicen diferentes métodos de evaluación, dependiendo del objetivo a evaluar. Por ejemplo, a partir de la observación, la recolección de información, la autoevaluación, la coevaluación, entre otras.
- › Las evaluaciones entregan información para conocer las fortalezas y las debilidades de los estudiantes. El análisis de esta información permite tomar decisiones para mejorar los resultados alcanzados y retroalimentar a los alumnos sobre sus fortalezas y debilidades.
- › La evaluación como aprendizaje involucra activamente a los estudiantes en sus propios procesos de aprendizaje. En la medida que los docentes apoyen y orienten a los alumnos y les den espacios para la autoevaluación y

reflexión, ellos podrán asumir la responsabilidad de su propio aprendizaje y desarrollar la capacidad de hacer un balance de habilidades y conocimientos ya adquiridos y los que les falta por aprender.

¿Cómo diseñar la evaluación?

La evaluación debe diseñarse a partir de los Objetivos de Aprendizaje, con el objeto de observar en qué grado se alcanzan. Para lograrlo, se recomienda diseñar la evaluación junto a la planificación y considerar los siguientes pasos:

- 1** Identificar los Objetivos de Aprendizaje prescritos y los indicadores de evaluación sugeridos en el presente programa de estudio.
- 2** Establecer criterios de evaluación.
- 3** Para su formulación, es necesario comparar las respuestas de los alumnos con las mejores respuestas (trabajos de arte, obras musicales, objetos tecnológicos, actividades físicas) de otros estudiantes de edad similar o identificar respuestas de evaluaciones previamente realizadas que expresen el nivel de desempeño esperado.
- 4** Antes de la actividad de evaluación, informar a los estudiantes sobre los criterios con los que su trabajo será evaluado. Para esto, se pueden proporcionar ejemplos o modelos de los niveles deseados de rendimiento (un ejemplo de un buen trabajo de arte, una actividad física de calentamiento bien ejecutada, un diseño eficiente para un objeto tecnológico, entre otros).
- 5** Usar instrumentos adecuados de evaluación y métodos basados en el trabajo particular y grupal de los alumnos.
- 6** Dedicar un tiempo razonable a comunicar los resultados de la evaluación a los estudiantes. Se requiere crear un clima adecuado para que el alumno se vea estimulado a identificar sus errores y a considerarlos como una oportunidad de aprendizaje (si es una evaluación de rendimiento sumativa, se puede informar también a los apoderados).

El docente debe ajustar su planificación de acuerdo a los logros de aprendizaje de los estudiantes.

Estructura del Programa de Estudio

Página resumen

Artes Visuales	Unidad 1	51
<h3>Resumen de la unidad</h3>		
<p>PROPÓSITO</p>	<p>PALABRAS CLAVE</p>	
<p>Esta unidad busca introducir a los alumnos en la asignatura de Artes Visuales. Para esto, es importante que esta sea una oportunidad para que se familiaricen con los materiales y las herramientas y experimenten con ellos, como una estrategia para acercarlos y motivarlos a las actividades que realizarán.</p>	<p>Dibujo, pintura, líneas, vida cotidiana, entorno, emociones (alegría, rabia, pena, miedo), familia y escuela.</p>	
<p>El principal propósito de esta unidad es que comiencen a desarrollar su expresión y creatividad visual por medio de la elaboración de diferentes trabajos de arte, a partir de temas relacionados con su identidad personal, su vida cotidiana, sus emociones y sus ideas personales. Resulta fundamental que observen, de manera directa y/o por medio de imágenes, diferentes situaciones relacionadas con su vida cotidiana y con su entorno, y que utilicen medios de expresión visual como el dibujo y la pintura.</p>	<p>CONOCIMIENTOS</p>	
<p>La observación juega también un rol importante en el desarrollo de su capacidad de apreciar su trabajo personal y el de sus pares, y de dar cuenta de cómo las obras se relacionan con impresiones y preferencias personales. Para ello, es necesario que descubran y manejen diferentes elementos de lenguaje visual, tanto para comunicar sus apreciaciones como para aplicarlos en sus propios trabajos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Procedimientos de dibujo: dibujo libre con lápiz grafito, plumones, lápices de cera, pastel graso, entre otros. ▶ Procedimientos de pintura: pintura digital, con esponja y pincel. ▶ Procedimientos de corte y pegado con materiales de reciclaje y textiles. ▶ Lenguaje visual: línea gruesa, delgada, recta, ondulada e irregular. 	
<p>En este nivel, deben iniciarse en el desarrollo de hábitos de trabajo que les permitan desarrollar sus obras de manera ordenada y conservarlas a lo largo del año.</p>	<p>HABILIDADES</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Observación de situaciones y lugares cotidianos, de manera directa y por medio de fotografías y videos. ▶ Creación de trabajos de arte basados en la observación del entorno. ▶ Expresión de emociones e ideas por medio de trabajos de arte. ▶ Comunicar lo que sienten, piensan y prefieren frente a trabajos de arte, usando diferentes medios. ▶ Utilización de diferentes materiales, herramientas y procedimientos de las artes visuales para desarrollar la capacidad de expresión y creatividad visual mediante la experimentación. 	
	<p>ACTITUDES</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Demostrar disposición a expresar artísticamente las propias ideas y sentimientos. ▶ Respetar y valorar el trabajo riguroso y el esfuerzo propio y de otros. 	

Propósito

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

Conocimientos previos

Lista ordenada de conceptos que el estudiante debe conocer antes de iniciar la unidad.

Palabras clave

Vocabulario esencial que los estudiantes deben adquirir en la unidad.

Conocimientos, Habilidades y Actitudes

Listado de los conocimientos, habilidades y actitudes a desarrollar en la unidad, en coherencia con las específicas en las Bases Curriculares de la asignatura.

Objetivos de aprendizaje e indicadores de evaluación sugeridos

52

Programa de Estudio / 1º básico

Objetivos de Aprendizaje

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Se espera que los estudiantes sean capaces de:

INDICADORES DE EVALUACIÓN SUGERIDOS

Los estudiantes que han alcanzado este aprendizaje:

OA_1

Expresar y crear trabajos de arte a partir de la observación del:

- > **entorno natural: paisaje, animales y plantas**
- > **entorno cultural: vida cotidiana y familiar**
- > **entorno artístico: obras de arte local, chileno, latinoamericano y del resto del mundo**

- > Desarrollan ideas para sus trabajos de arte, basándose en sus experiencias e imaginación.
- > Identifican características personales y las expresan en trabajos de arte (aspecto físico, rasgos de carácter).
- > Describen lo que observan en su vida cotidiana y en fotografías de ellos mismos, de sus familias, de sus pares y de su entorno.
- > Expresan emociones e ideas en dibujos y pinturas acerca de sí mismos, experiencias familiares y cotidianas (por ejemplo: comidas familiares, paseos, cumpleaños, vistas, entre otros).
- > Crean dibujos y pinturas sobre experiencias de la vida cotidiana (por ejemplo: salidas a la plaza, a comprar, al doctor, vida escolar, entre otros).

OA_2

Experimentar y aplicar elementos del lenguaje visual en sus trabajos de arte:

- > **línea (gruesa, delgada, recta, ondulada e irregular)**
- > **color (puro, mezclado, fríos y cálidos)**
- > **textura (visual y táctil)**

- > Identifican y dan ejemplos de diversos tipos de líneas (gruesa, delgada, recta, ondulada, irregular, otras) en ilustraciones y/o su entorno.
- > Asocian emociones y sensaciones con diferentes tipos de líneas.
- > Experimentan con diferentes tipos de líneas en sus trabajos de arte.
- > Aplican diferentes tipos de líneas en sus dibujos y pinturas para expresar diferentes sensaciones y emociones (por ejemplo: lluvia, relámpago, viento, nube, entre otros).

Objetivos de Aprendizaje

Son los objetivos de aprendizaje de las Bases Curriculares. Se refieren a habilidades, actitudes y conocimientos que buscan favorecer el desarrollo integral de los estudiantes.

En cada unidad se explicitan los Objetivos de Aprendizaje a trabajar. Entre paréntesis se especifica el número correspondiente al objetivo en la Base Curricular.

Indicadores de Evaluación

Los indicadores de evaluación son formulaciones simples y breves en relación con el objetivo de aprendizaje al cual están asociados, y permiten al profesor evaluar el logro del objetivo. Cada Objetivo de Aprendizaje cuenta con varios indicadores y la totalidad de los indicadores dan cuenta del aprendizaje. Al ser de carácter sugerido, puede especificarse con mayor detalle en cada aprendizaje qué se espera del estudiante.

Ejemplos de actividades

Artes VisualesUnidad 273

Ejemplos de actividades

OA_1

Expresar y crear trabajos de arte a partir de la observación del:

- > **entorno natural: paisaje, animales y plantas**
- > **entorno cultural: vida cotidiana y familiar**
- > **entorno artístico: obras de arte local, chileno, latinoamericano y del resto del mundo**

OA_4

Observar y comunicar oralmente sus primeras impresiones de lo que sienten y piensan de obras de arte por variados medios.

Vida familiar y obra de arte

1

Los estudiantes observan esculturas de escenas familiares de Henry Moore, Fernando Botero y Laura Rodig y las describen, relacionándolas con su vida diaria, guiados por el docente con preguntas como:

- > ¿qué representan estas esculturas?
- > ¿cuál de las esculturas le gusta más y por qué?
- > ¿cómo son las familias que aparecen en estas obras?
- > ¿se parecen a su familia? ¿por qué?
- > ¿qué sienten cuando piensan en su familia?
- > Al representar una escena familiar por medio de un trabajo de arte, ¿a quiénes incluirían y qué estarían haciendo?

(Orientación)

2

Los estudiantes observan fotografías de su familia, las comentan y luego modelan una escultura de su familia, usando plastilina.

Observaciones al docente:

Henry Moore: Grupo familiar

- > [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Henry_Moore_Family_Group_\(1950\).jpg?usq=usq](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Henry_Moore_Family_Group_(1950).jpg?usq=usq)

Fernando Botero: Maternidad

- > http://www.papormama.com/photo_explorer/viewphoto.php?item=366&title=photo_id=16583836&order=date_desc&page=320813

Laura Rodig: Maternidad

- > <http://www.artistasplasticoschilenos.cl/biografia.aspx?tmid=494#0>

3

Los estudiantes observan retratos de diferentes pintores latinoamericanos y los comentan, guiados por el docente, a partir de preguntas como:

- > ¿cuál será el tema de estas pinturas?
- > ¿cuál le gusta más y por qué?
- > ¿qué están haciendo las personas de las pinturas?
- > ¿cómo son los colores de las pinturas? (fuertes, apagados, alegres, entre otros)
- > si usted tuviera que hacer un retrato a alguien de su familia que quiera mucho, ¿a quién se lo haría?

Objetivos de Aprendizaje

Son los que especifican las Bases Curriculares. Observar que a veces un conjunto de actividades corresponde a más de un objetivo.

Actividades

Consisten en un listado de actividades, escritas en un lenguaje simple y centradas en el aprendizaje efectivo. Buscan ser una guía al docente para diseñar sus propias actividades.

R Relación con otras asignaturas

Actividades que se relacionan con Objetivos de Aprendizaje de otras asignaturas.

! Observaciones al docente

Son sugerencias sobre cómo desarrollar mejor la actividad. Generalmente indican fuentes de material fácil de adquirir (vínculos web), material de consulta para el docente (fuentes y libros) y estrategias para tratar conceptos, habilidades y actitudes.

Ejemplos de evaluación

Artes Visuales Unidad 2 83

Ejemplos de evaluación

Ejemplo 1

OA_1
Expresar y crear trabajos de arte a partir de la observación del:

- entorno natural: paisaje, animales y plantas
- entorno cultural: vida cotidiana y familiar
- entorno artístico: obras de arte local, chileno, latinoamericano y del resto del mundo

INDICADORES DE EVALUACIÓN

- Describen imágenes y obras con temas cotidianos del arte chileno, latinoamericano y del resto del mundo.
- Crean trabajos de arte basados en:
 - temas cotidianos y experiencias vividas (por ejemplo: paseo al campo, la playa, visita a un familiar, entre otros)
 - narraciones de cuentos tradicionales y modernos
 - temas de la vida cotidiana chilena (por ejemplo: fiestas, costumbres, juegos, deportes, entre otros)

Actividad

Los estudiantes observan imágenes o videos de fiestas de su comunidad o de nuestro país y comentan sus vestuarios, bailes y otros aspectos.
Luego, en grupos, expresan su propia visión acerca de un personaje de las fiestas de su comunidad o de nuestro país, por medio de una pintura. Para esto:

- seleccionan al personaje que desean representar
- uno de los alumnos se tiende sobre un pliego de cartulina o papel y otro marca su silueta
- dibujan los rasgos del cuerpo (rostro, manos, pies, entre otros)
- dibujan los detalles del vestuario del personaje elegido y lo pintan con témpera
- recortan la figura y la pegan en su sala o en algún lugar del establecimiento

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Al evaluar, se sugiere considerar los siguientes criterios:

Cuando los estudiantes observen fiestas de su comunidad o de nuestro país, observe si:

- identifican a los personajes
- describen las formas y colores del vestuario de los personajes de fiestas de su comunidad o de nuestro país.

Cuando los estudiantes desarrollen sus trabajos de arte:

- representan expresivamente a un personaje de una fiesta de su comunidad o de nuestro país
- experimentan con los procedimientos y colores
- demuestran disposición y esfuerzo al desarrollar sus trabajos.

Objetivos de Aprendizaje

Son los que especifican las Bases Curriculares, con sus respectivos Indicadores de evaluación.

Actividad de evaluación

Esta sección incluye un ejemplo de evaluación para un aprendizaje de la unidad, con foco en algunos de los indicadores. El objetivo es que la actividad diseñada sirva como ejemplo, de forma que el docente pueda replicar el estilo con el resto de los aprendizajes. No es exhaustivo en variedad de formas ni en instancias de evaluación. En caso de que sea necesario, el ejemplo de evaluación va acompañado de **criterios de evaluación**.

Al momento de planificar la evaluación el docente debe considerar los Objetivos de Aprendizaje, sus indicadores de evaluación y las habilidades.

Artes Visuales

Programa de Estudio

Quinto Año Básico



Introducción

Las artes, que incluyen la literatura y la poesía, la música, la danza, el teatro, el cine y las artes visuales, son una forma poderosa y de carácter único que posee el ser humano para expresar sus ideas, pensamientos y emociones. El arte permite comunicar y comprender lo que el hombre piensa y siente sobre sí mismo, mostrando los temas universales que a lo largo de la historia han ocupado su atención, y que trascienden las diferencias culturales y temporales. En sus diversas formas, el arte siempre ha estado presente en el devenir de la humanidad, como un reflejo de su realidad, de sus creencias, de su imaginación y como un vehículo para su necesidad de creación y trascendencia. De este modo, el arte nos proporciona numerosos testimonios y evidencias de la historia de la humanidad que pueden ser reconocidos y analizados y que reflejan tanto lo que es propio y único de un individuo, como lo que es común a todas las personas.

La educación artística y específicamente la educación en las artes visuales, tiene un papel de gran relevancia en la etapa de la enseñanza básica, pues se espera que mediante ella los alumnos se inicien en la comprensión de este legado de la humanidad y que, al apreciarlo, enriquezcan sus posibilidades de imaginar, simbolizar y crear. Para ampliar la comprensión de la realidad humana y enriquecer las facultades imaginativas y simbólicas de los niños y jóvenes, la educación en artes visuales se centra, por una parte, en el conocimiento y la apreciación de distintas manifestaciones artísticas, tanto del pasado como del presente, y por otra, en el desarrollo de la capacidad creativa y expresiva de los estudiantes por medio del lenguaje visual. Desarrollar las facultades de expresión, creación y apreciación les permitirá participar como espectadores activos en la generación y la valoración de la cultura.

Las artes visuales utilizan un lenguaje propio, constituido por diversos elementos y conceptos que es necesario comprender y aplicar tanto en la expresión y la creación visual como en la apreciación y la respuesta a la obra artística. La educación en Artes

Visuales pretende que los alumnos comprendan y se apropien de este lenguaje, que les proporciona un medio de expresar su interioridad y los facultas para apreciar las dimensiones estéticas de su entorno. En este sentido, se entiende el arte como conocimiento, porque amplía y desarrolla la mente del artista y del observador. Tanto al observar como al crear una obra de arte, el estudiante amplía su comprensión de la realidad y enriquece sus facultades creativas, imaginativas y simbólicas.

Los objetivos de la asignatura se orientan a que los alumnos desarrollen la sensibilidad y las capacidades de reflexión y pensamiento crítico que les permitirán obtener el mayor provecho de la experiencia artística, a que aprendan a expresarse y crear utilizando los elementos del lenguaje de las artes visuales y a que valoren las manifestaciones artísticas de diversas épocas, reconociéndolas como parte de su legado y de su identidad personal.

La asignatura de Artes Visuales es un espacio especialmente favorable para establecer relaciones con los otros lenguajes y medios de expresión artística (musical, corporal, dramático y literario). Para los niños de los primeros niveles, la integración de los métodos y formas de expresión artísticas resulta un acto casi natural, que debe aprovecharse como fuente de motivación y creatividad. Tanto para la inspiración y la exploración de sus propias ideas y sentimientos como para el enriquecimiento del manejo de procedimientos técnicos, la integración entre distintos lenguajes es para los estudiantes una actividad fundamental y constructiva, que potenciará sus creaciones y les permitirá explorar sus gustos y preferencias.

Las Bases Curriculares de Artes Visuales se sustentan en las siguientes perspectivas:

ÉNFASIS EN EL HACER Y LA CREATIVIDAD

Uno de los focos primordiales de la asignatura es lograr los Objetivos de Aprendizaje principalmente por medio del hacer. Favorecer una aproximación práctica, basada en “aprender haciendo” y la

acumulación de experiencias, permite potenciar la creatividad y la generación de ideas, y desarrollar una sensibilidad visual que permita a los alumnos apreciar el arte y su entorno.

AMPLIAR EL HORIZONTE CULTURAL DE LOS ESTUDIANTES (PATRIMONIO ARTÍSTICO LOCAL Y NACIONAL, LATINOAMERICANO Y GLOBAL)

Los Objetivos de Aprendizaje buscan entregar a los alumnos una variedad de referentes artísticos que ampliarán su visión del mundo y su comprensión del ser humano y, a la vez, les darán la oportunidad de valorar el patrimonio artístico local, latinoamericano y mundial. Los Objetivos de Aprendizaje explicitan, desde los primeros niveles, una aproximación al arte de diversas épocas, que permite ampliar los referentes artísticos de los estudiantes, reforzando y diversificando tanto sus creaciones como sus análisis e interpretaciones. La asignatura de Artes Visuales es una instancia única para que se aproximen a la diversidad del mundo, por medio de la observación, la descripción, la comparación y el análisis de obras de arte y objetos de diseño de distintos contextos y culturas, oportunidad que debe ser aprovechada al máximo para el beneficio de los estudiantes.

IMPORTANCIA DE LA RESPUESTA FRENTE AL ARTE

Esta dimensión del quehacer artístico tiene gran importancia y constituye un eje de las Bases Curriculares. Los alumnos responderán frente al arte manifestando sus emociones e ideas, pero también por medio de sus propios trabajos de arte. A medida que progresa el aprendizaje, serán capaces de responder frente a lo que observan y expresar su interpretación personal de una obra o un trabajo de arte. La respuesta frente al arte se nutre del contexto de cada obra y, en los niveles finales de este ciclo, puede complementarse mediante la investigación.

DISEÑO EN LA EDUCACIÓN BÁSICA

Los Objetivos de Aprendizaje incorporan tempranamente el diseño como parte de los conoci-

mientos de las artes visuales, ya que diversifica las posibilidades de observación, descripción, análisis y evaluación visual de los alumnos más allá de la obra de arte y permite acercarse al arte desde algunos objetos que tienen presencia cotidiana en sus vidas. La artesanía, por ejemplo, es una gran oportunidad para que se aproximen al diseño y, a la vez, observen la diversidad de aplicaciones en los distintos contextos geográficos y culturales del país.

INTEGRACIÓN CON OTRAS ÁREAS

La selección de contenidos para cada nivel de la educación básica se nutre de los temas, puntos de vista, contenidos y métodos abordados en otras asignaturas. Desde Historia, Geografía y Ciencias Sociales se deriva la observación del paisaje natural y el trabajo con manifestaciones artísticas de distintas culturas y tiempos, como civilizaciones precolombinas, la antigüedad clásica, el medioevo, el renacimiento y el siglo XX europeo y latinoamericano, y de la antigüedad clásica, mientras que desde Ciencias Naturales se aprovecha la observación de la naturaleza (paisaje, flora y fauna). Asimismo, el docente debe promover y favorecer las oportunidades de integración con Música, Tecnología y Lenguaje y Comunicación, así como con otras asignaturas, en tanto sean relevantes para el logro de los Objetivos de Aprendizaje.

USO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS

Las Bases Curriculares promueven que los estudiantes usen medios artísticos contemporáneos como la fotografía, el video y otros medios digitales, para integrarlos a los medios de expresión que tradicionalmente se utilizan en la asignatura. De esta manera se potencian la expresión, la creatividad y la motivación de los alumnos, y se los familiariza con el lenguaje y quehacer del arte contemporáneo. Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) tienen un rol central, dado que pueden aportar al profesor y a los alumnos en cuanto a expresión, creatividad, difusión, presentación y crítica.

Organización curricular

A / Ejes

La asignatura de Artes Visuales se estructura en torno a dos ejes, presentes en todos los niveles, que reflejan las perspectivas mencionadas. Estos ejes están constituidos por las habilidades fundamentales de las Artes Visuales, enfocados a promover el pensamiento creativo (expresar y crear visualmente) y crítico (apreciar y responder frente al arte). El trabajo con cada uno de ellos y su interrelación entregarán a los alumnos una formación más amplia y completa en las Artes Visuales.

Expresar y crear visualmente

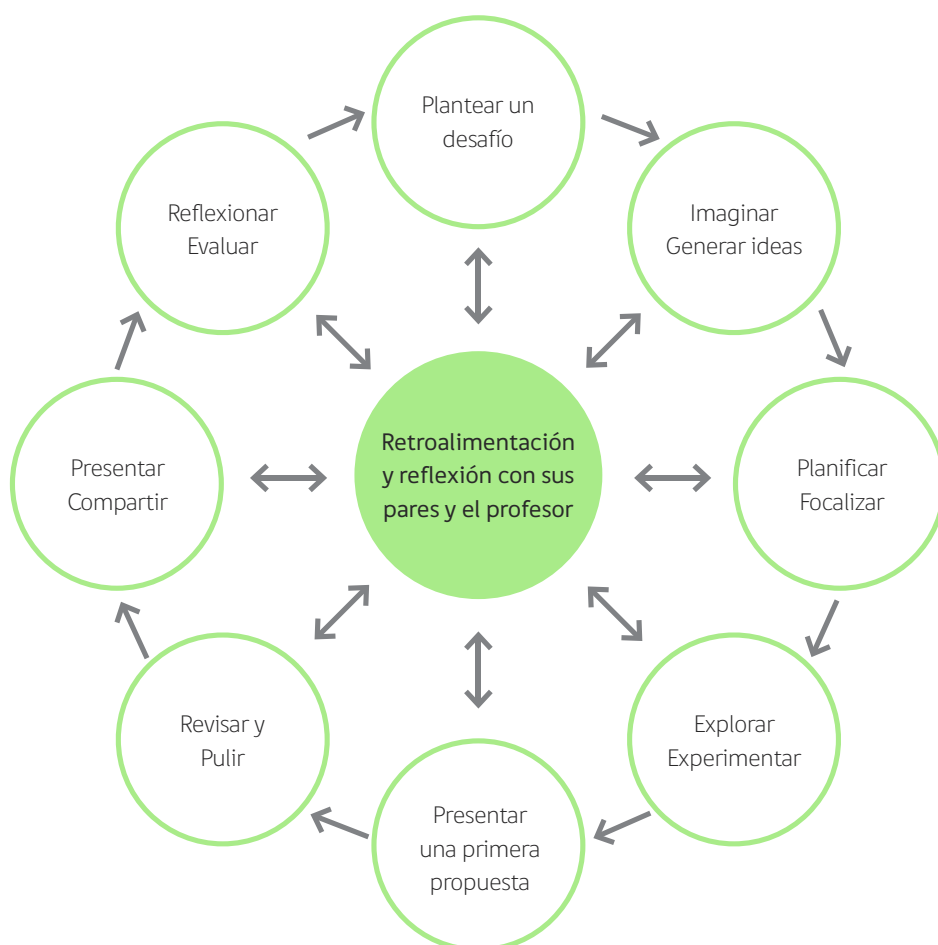
Todos los niños tienen un potencial expresivo y creativo. La asignatura de Artes Visuales promueve que los estudiantes descubran, desarrollen y cultiven ese potencial, para plasmarlo en un trabajo de arte y así comunicarlo a otros. En este proceso, se espera que integren las emociones, la imaginación, los recuerdos, las experiencias, el conocimiento y las técnicas para que logren transmitir una parte de su propio ser.

En los primeros niveles, la exploración y la experimentación libre les darán la oportunidad para familiarizarse de manera intuitiva con los materiales, las herramientas, las técnicas y los formatos propios de las artes visuales. En la medida en que experimenten con dichas herramientas y procedimientos, los alumnos harán suyo un repertorio cada vez más amplio de recursos para expresarse y crear, y avanzarán hacia una creación más intencionada. Asimismo, a lo largo de este proceso, se espera que incorporen elementos y conceptos del lenguaje visual que enriquezcan sus propias creaciones.

En Artes Visuales, la creación implica un dominio de herramientas, materiales y procedimientos y, a la vez, requiere de un propósito expresivo. Este eje procura potenciar la generación de ideas, la expresión y la creación personal en diálogo con el manejo de herramientas y procedimientos. Si bien se espera que todos los alumnos logren el

dominio de las habilidades de manejo de herramientas y procedimiento para ampliar las posibilidades de expresión, se considera que estas son un medio para la expresión creativa de sus ideas y de su interioridad.

Respecto del proceso creativo, se propone un modelo flexible, centrado en la generación de ideas personales y en la retroalimentación constante del docente y de todos los estudiantes, a medida que se desarrollan los trabajos de arte. La creación es un proceso complejo que implica no solo generar ideas, sino también planificar un proceso y concretarlo en un producto, trabajo de arte u objeto de diseño. El siguiente diagrama muestra el proceso creativo completo. Sin embargo, es posible trabajar las etapas de forma independiente y en distinto orden.



Apreciar y responder frente al arte

En este eje, se espera que los alumnos desarrollen las capacidades de descubrir y comunicar sensaciones, emociones e ideas provocadas por la percepción del entorno, las obras de arte y los objetos de diseño. En este proceso, se deberá incorporar gradualmente elementos del lenguaje artístico visual, que servirán como criterios de análisis necesarios para responder frente a la obra.

La habilidad de apreciación estética se relaciona directamente con el proceso de creación pro-

puesto en el eje anterior, pues ambos se enriquecen mutuamente por medio de la revisión, la evaluación y la reformulación de las propuestas creativas personales. En la educación básica, como un primer paso fundamental en el logro de la expresión y la creación artísticas, se debe orientar la capacidad de percepción innata de los estudiantes hacia un desarrollo de la sensibilidad estética respecto del entorno en general y de las obras de arte en particular, así como también aprovechar el juego y las experiencias lúdicas

como formas de experimentación y apreciación especialmente enriquecedoras en este nivel.

En los primeros niveles de aprendizaje, la apreciación estética es espontánea y libre, orientada principalmente al disfrute del contacto con la obra o el trabajo de arte. A medida que observen y perciban una amplia gama de obras y manejen elementos del lenguaje visual, se espera que elaboren interpretaciones y respuestas más fundamentadas, que incluyan juicios críticos y reflexiones en torno a obras y a sus propias creaciones.

Para lograr los propósitos descritos, los alumnos deberán conocer manifestaciones artísticas adecuadas a la edad, de variadas épocas, lugares y culturas, y prácticas artísticas contemporáneas, aprovechando las posibilidades que ofrecen hoy las tecnologías de la información. Del conocimiento de los grandes movimientos, estilos y artistas y

la apreciación de variadas obras, los estudiantes podrán obtener fuentes de inspiración para sus expresiones artísticas y descubrir caminos divergentes para abordar sus propios procesos creativos. Estos conocimientos permiten ampliar la selección y el tratamiento de los diversos temas, el uso de los diferentes elementos del lenguaje visual o la elección de materiales de acuerdo a sus propósitos.

En este eje tiene especial relevancia la apreciación del patrimonio cultural artístico-visual local. El arte local, como expresión de la identidad de una comunidad, constituye una excelente oportunidad para que los estudiantes pongan en práctica sus aprendizajes en contextos que les sean familiares y significativos. El conocimiento y el análisis del arte local contribuyen a valorarlo y a que los alumnos desarrollen actitudes de respeto y cuidado por el patrimonio artístico de su localidad.

B / Habilidades

El logro de los objetivos de aprendizaje de Artes Visuales involucra el desarrollo de habilidades de la asignatura. Los ejes “Expresar y crear visualmente” y “Apreciar y responder frente al arte” son procesos complejos y están constituidos por múltiples habilidades, que se definen y detallan a continuación.

Expresión

Se relaciona con transmitir a otros las ideas y emociones, por medio de obras y trabajos de arte. Un primer grupo de estas habilidades se resume en expresar la interioridad, que implica transmitir ideas y emociones surgidas del mundo interior de cada estudiante. Expresar la interioridad implica reflexionar en silencio, desarrollar la capacidad de introspección, poner en evidencia la interioridad, desarrollar la atención, la audición y visión interior, y comunicar de forma verbal o no verbal, pensamientos, expe-

riencias, emociones. Un segundo grupo consiste en expresar lo observado en una obra o en el entorno, donde el origen de las ideas y emociones se relacionan con la observación de obras de arte. Implica desarrollar la percepción, la observación atenta y detallada, darle un significado personal a los elementos visuales, desarrollar la sensibilidad y la comunicación verbal y no verbal. Ambos grupos de habilidades se desarrollan tanto en la creación de obras y trabajos de arte como en su apreciación.

Creación

Siguiendo el modelo de proceso creativo, se espera que los alumnos tengan amplias oportunidades de desarrollar su creatividad mediante la práctica y el dominio de estas habilidades. Las habilidades de creación incluyen el imaginar, generar ideas, planificar, experimentar y producir para la ela-

boración de trabajos de arte y objetos de diseño, para posteriormente reflexionar y evaluar sus propias creaciones y las obras de arte. La progresión de las habilidades de creación dependerá de la riqueza y diversidad de las experiencias y obras de arte que los estudiantes conozcan y analicen.

Manejo de materiales, herramientas y procedimientos

Este conjunto de habilidades es central, dado que tanto la expresividad como la creatividad solo pueden desarrollarse si el estudiante es capaz de plasmar sus ideas y emociones en trabajos de arte y diseño concretos y concluidos. Para esto, es fundamental que desarrollen habilidades como usar, aplicar, experimentar y combinar herramientas y procedimientos necesarios para

la elaboración de trabajos de arte. El dominio de dichas técnicas amplía las posibilidades de expresión de los estudiantes. Ejercitar progresivamente la destreza en la manipulación de distintos materiales y procesos técnicos proporciona un amplio repertorio de recursos para expresarse con libertad de acuerdo a sus intereses, motivaciones, necesidades y posibilidades.

Análisis crítico

Este grupo de habilidades incluye los componentes necesarios para la apreciación de obras y trabajos de arte. Combina habilidades relacionadas a la percepción y al procesamiento y análisis de lo observado, para culminar en la apreciación y la emisión de juicios. Estas habilidades pueden separarse en tres etapas:

- ▶ observar, describir y relacionar obras y trabajos de arte, organizando y sistematizando información obtenida mediante los sentidos y la aplicación del lenguaje visual.

- ▶ comparar, analizar e interpretar lo observado en obras y trabajos de arte sobre la base de su experiencia y sus conocimientos previos tanto de los materiales, los procedimientos técnicos y el lenguaje visual, como del contexto de la obra.
- ▶ establecer juicios, explicar y apreciar, lo que incluye expresar una opinión informada, junto con la exteriorización de las sensaciones, sentimientos, emociones e ideas provocadas por obras y trabajos de arte y objetos de diseño.

Comunicación

Todas las disciplinas tienen formas particulares para comunicar sus propios saberes. Las habilidades relacionadas con la comunicación son transversales a la formación escolar y están presentes en todas las asignaturas de las Bases Curriculares de la educación básica. Así, la comunicación tiene un lugar privilegiado en Artes Visuales, dado que el quehacer artístico implica necesariamente co-

municar, exponer y presentar obras y trabajos de arte, tanto propias como de otros. Este grupo de habilidades se integra y se potencia con la expresión, dado que a mayor desarrollo de la capacidad expresiva, mayor será el incentivo de comunicar tanto la interioridad como lo observado en obras y trabajos de arte.

C / Actitudes

Las Bases Curriculares de Artes Visuales promueven un conjunto de actitudes para todo el ciclo básico, que derivan de los Objetivos de Aprendizaje Transversales (OAT). Dada su relevancia en el aprendizaje, ellas se deben desarrollar de manera integrada con los conocimientos y las habilidades de la asignatura. Los establecimientos pueden planificar, organizar, desarrollar y complementar las actitudes propuestas según sean las necesidades de su propio proyecto y su realidad educativa.

Las actitudes a desarrollar en la asignatura de Artes Visuales son las siguientes:

- a Disfrutar de múltiples expresiones artísticas.
- b Demostrar disposición a expresar artísticamente las propias ideas y sentimientos.
- c Valorar y cuidar el patrimonio artístico de su comunidad, región, país y de la humanidad.
- d Demostrar disposición a desarrollar su creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente.
- e Demostrar disposición a trabajar en equipo, colaborar con otros y aceptar consejos y críticas.
- f Respetar y valorar el trabajo riguroso y el esfuerzo propio y de otros.
- g Respetar el trabajo artístico de otros, valorando la originalidad.

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.

La mirada de la educación en artes visuales que orienta el programa conjuga la expresión y la creación artística visual con la apreciación estética y la respuesta personal frente al arte, partiendo de la convicción de que la escuela no tiene por objeto formar artistas, sino personas sensibles estéticamente, que puedan comunicarse, expresarse y crear por medio del lenguaje visual, pero también disfrutar y apreciar como espectadores activos y críticos de las obras artísticas y otros elementos visuales de su entorno.

En consecuencia, al organizar el proceso de aprendizaje, el docente debe de tomar en cuenta los siguientes factores:

› INTEGRACIÓN DE LOS OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Los objetivos de aprendizaje de expresión, creación, apreciación y respuesta personal frente a las artes visuales deben desarrollarse de manera integrada en todas las unidades. De igual manera, las actitudes se deben trabajar de manera conjunta con los objetivos de aprendizaje

› EXPERIENCIAS Y CONOCIMIENTOS PREVIOS

En el desarrollo de ideas para realizar trabajos de arte, es recomendable que el docente recurra a las experiencias y los conocimientos previos de los estudiantes; la indagación y explicitación acerca de lo que sienten, conocen y piensan frente a diversos temas será la base para la expresión y creación personal o grupal.

› APRENDER HACIENDO

Para que los estudiantes de enseñanza básica desarrollen las habilidades propias de las artes visuales

y se apropien de los contenidos de la asignatura, es necesario que la enseñanza se centre más en la elaboración de trabajos y objetos artísticos que en el conocimiento teórico de las artes visuales. Se debe favorecer la creación, expresión y aplicación de los conocimientos adquiridos en la apreciación (elementos del lenguaje visual, conocimientos sobre color, estilos y movimientos, otros) por sobre la enseñanza expositiva.

› LA RETROALIMENTACIÓN

Es muy importante que el docente desarrolle una visión positiva de las artes visuales y una seguridad y autoestima personal en cada uno de sus alumnos. Para esto es recomendable que refuerce positivamente el trabajo de los alumnos, sus comentarios y la iniciativa para experimentar con diferentes ideas materiales e imaginación. El profesor debe aprovechar los errores y las dificultades de los estudiantes como fuente de nuevos aprendizajes y logros. En este sentido, no basta con constatar los errores, es necesario orientar y apoyar a los alumnos en su superación. Uno de los propósitos esenciales de la educación artística es el desarrollo de la creatividad, lo que lleva a esperar que los resultados obtenidos por cada alumno sean originales y diferentes entre sí. En ocasiones, esto puede dificultar la orientación a los estudiantes por parte del profesor. Una herramienta clave para simplificar esta tarea son los indicadores para la evaluación que se presentan en cada unidad del programa, por lo que estos se deberán considerar para guiar el proceso de elaboración del trabajo de arte.

› COMUNICACIÓN Y APRENDIZAJE COOPERATIVO

En la elaboración de las múltiples tareas de la asignatura, es importante que el docente favorezca la comunicación y colaboración entre los estudiantes, tanto al realizar trabajos de arte como al apreciar obras y objetos de arte. Esto permite profundizar y compartir la construcción

de aprendizajes, junto con potenciar habilidades y actitudes transversales como el desarrollo de un discurso coherente, la adquisición de vocabulario general y específico, el respeto por la opinión de los pares y el descubrimiento de la riqueza presente en la diversidad.

› **DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN Y LA CREATIVIDAD**

Estas habilidades deben ser entendidas y abordadas como un proceso, lo que implica el aprendizaje y desarrollo de sus diferentes etapas. Se recomienda que el aprendizaje de la expresión y la creatividad sea paulatino y progresivo en el tiempo, comenzando en los primeros niveles de forma más espontánea y ligada a las experiencias concretas de los estudiantes.

A medida que los alumnos crecen, podrán plantear sus propios temas y responder a diferentes desafíos. Esta perspectiva implica el considerar en la organización de los aprendizajes, espacios y tiempos para el desarrollo y la elaboración de las ideas. Estimular el pensamiento divergente por medio de bocetos, bosquejos, explicaciones y textos previos a la realización de un trabajo de arte definitivo, permite apoyar el desarrollo de una mayor conciencia en la toma de decisiones.

› **APRENDIZAJE DEL LENGUAJE VISUAL**

En relación con el aprendizaje y uso de elementos de lenguaje visual, estos se deben incluir tanto en el eje de expresión y creatividad como en el de apreciación y respuesta frente al arte. El conocimiento y la aplicación de este lenguaje permitirá a los estudiantes enriquecer la expresión y la creación personal, y reflexionar y comunicar sus apreciaciones estéticas acerca de su obra y la de otros. Una estrategia adecuada para lograr un acercamiento a los elementos del lenguaje visual consiste en ejercitar la observación del entorno de los estudiantes, para que reconozcan líneas, formas, colores, texturas, luces, sombras, etc. en su vida cotidiana y la naturaleza, lo que facilita su posterior reconocimiento en imágenes y obras artísticas.

› **MATERIALES, HERRAMIENTAS Y PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS**

Los materiales, herramientas, procedimientos técnicos y medios digitales deben ser usados en las clases de artes visuales como medios y estar

en función de la expresión, creación, apreciación y respuesta frente al arte. Si bien su aprendizaje no constituye un fin en sí mismo, en los primeros años de la educación básica, la interacción con distintos materiales y herramientas es una experiencia especialmente enriquecedora para los estudiantes, que amplía su creatividad y los motiva a la experimentación. A medida que dominan materiales, herramientas y procedimientos, estos amplían sus posibilidades de expresión y les permiten afinar su apreciación.

› **LAS OBRAS DE ARTE Y OBJETOS ESTÉTICOS**

Constituyen un contenido fundamental a abordar en cada uno de los ejes de la base curricular, ya sea como inspiración, referente o base para la interpretación. Lo que se busca con su incorporación es que los estudiantes generen trabajos personales y no registros ni copias textuales de las obras de arte y objetos estéticos. También se espera que puedan comunicar sus observaciones personales frente a ellas, para posteriormente describirlas y analizarlas, incorporando gradualmente la consideración del contexto de origen de las obras e interpretar posibles significados de estas.

› **MATERIAL VISUAL**

El material visual (fotografías, imágenes, reproducciones y obras reales, objetos, videos, otros) es esencial en esta asignatura. Estos permiten al estudiante contactarse con imágenes de obras y objetos de diversos temas, orígenes y contextos. Los objetivos referidos a la observación y apreciación estética solo se podrán desarrollar si el docente cuenta con material visual adecuado, por sencillo que sea. En este sentido, internet es una fuente muy importante de información; también se pueden incorporar y utilizar las imágenes, esculturas, objetos y otros elementos que se encuentran en la escuela o su entorno.

› **EXPOSICIÓN DE TRABAJOS DE LOS ALUMNOS**

Exponer los trabajos de los estudiantes debe ser una actividad permanente, dentro y fuera de la sala de clases; esto les permite observar sus progresos, valorar sus trabajos de arte y los de los otros. Es recomendable realizar una exposición de Artes Visuales a final de año, para ser visitada y compartida por toda la comunidad escolar, e instalar paneles en el establecimiento para exposiciones rotatorias de los diferentes

cursos (se recomienda que se roten una vez por semana). La selección de trabajos se puede hacer de manera conjunta entre docentes y estudiantes por medio del establecimiento de criterios de selección.

› **LAS VISITAS COMO FUENTE DE APRENDIZAJE**

Visitas a lugares patrimoniales, museos, galerías de arte, recorridos por barrios típicos, ferias, parques naturales y otros, son instancias de aprendizaje en que los alumnos tienen la oportunidad de observar de manera directa la naturaleza, obras y objetos artísticos. Es importante que cada vez que se efectúe una visita, el docente la contextualice por medio de actividades previas, durante la visita y posteriores a ella.

› **EL USO DE TECNOLOGÍAS**

Se recomienda su uso desde los primeros niveles de enseñanza básica, incorporándolas desde

diversas perspectivas en las actividades; las posibilidades de incorporación en los aprendizajes van desde su utilización como medio de expresión y creación visual, hasta la búsqueda, organización y presentación de información. Entre las tecnologías consideradas están el computador y los software para trabajar imágenes, la máquina fotográfica digital y las cámaras de video, según los recursos con los que se cuente.

› **SUGERENCIA DE PLANIFICACIÓN DE UNA CLASE**

A continuación se presenta un ejemplo de planificación de clases que recoge las consideraciones que se acaban de presentar. Incluye la duración, Objetivos de Aprendizaje a trabajar, indicadores de evaluación de los mismos, sugerencias de actividades a realizar, tiempo estimado para cada una de ellas y materiales necesarios.

MODELO SUGERIDO DE CLASE**UNIDAD 1****OBJETIVOS DE APRENDIZAJE**

Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del entorno artístico: impresionismo y postimpresionismo. (OA1)

Analizar e interpretar obras de arte y diseño en relación con la aplicación del lenguaje visual, contextos, materiales, estilos u otros. (OA 4)

INICIO

Materiales: Imágenes en láminas o presentaciones de pinturas impresionistas y postimpresionistas, como *Small Forest* (Cézanne), *Cliff near Dieppe* (Monet), *Harvest at Montfoucault* (Pissarro), *The Harvest* (Van Gogh).

Tiempo: 20 minutos*

DESARROLLO

Materiales: Cartón forrado o piedra, témperas o acrílico, pinceles, mezclador o plato plástico, vaso plástico.

Tiempo: 60 minutos*

CIERRE

Materiales: Trabajos terminados o en elaboración

Tiempo: 10 minutos*

*Los tiempos asignados son una estimación, ya que una actividad puede extenderse de acuerdo al tema abordado

Bloque de 90 minutos

INDICADORES DE EVALUACIÓN SUGERIDOS

- › Registran sus propias ideas y aquellas de la observación, usando diversos métodos para sus trabajos de arte (por ejemplo: toman fotografías, recolectan imágenes, realizan bocetos, escriben, otros).
- › Pintan creativamente, usando diferentes procedimientos, basados en la observación de obras de arte de la corriente impresionista y postimpresionista.
- › Observan y analizan obras artísticas de los estilos impresionista y postimpresionista en relación con características visuales, temas, materiales y expresividad.

ACTIVIDAD SUGERIDA

OA 4 Analizar e interpretar obras de arte y diseño en relación con la aplicación del lenguaje visual, contextos, materiales, estilos u otros. Los alumnos, guiados por el docente, reconocen semejanzas y diferencias entre fotografías y obras de arte en relación con el color, las formas, la nitidez de la imagen, la textura y otros. Para esto, responden preguntas como:

- › ¿Qué es más nítida: una fotografía o una pintura impresionista o postimpresionista? ¿por qué?
- › ¿Creen ustedes que estos artistas le daban más importancia a la forma o al color? ¿cómo notamos esto?
- › El color que usan estos artistas, ¿es real o inventado? ¿por qué?
- › En estas pinturas, ¿los artistas trabajan detalladamente las texturas de los paisajes observados? ¿por qué?
- › ¿Qué pasa en estas pinturas con las pinceladas, tienen alguna relación con las texturas de las obras? ¿por qué?
- › ¿Usan todos los artistas una manera propia de pintar?
- › ¿Cuáles son las diferencias entre estos artistas? ¿qué caracteriza a cada uno?

El profesor hace una síntesis de las diferentes ideas y pide a los estudiantes que observen las fotografías de paisajes traídas desde sus casas.

OA 1 Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del entorno artístico: **impresionismo y postimpresionismo**. Una vez que han observado y descrito las obras, los alumnos, guiados por el docente, seleccionan una fotografía y el estilo de pintar de uno de los artistas observados de acuerdo a preferencias personales.

Dibujan su paisaje con lápiz negro o con pintura sobre cartón piedra o forrado, sin detalles, solamente las líneas generales.

Pintan usando témperas o acrílicos y los tipos de pinceladas, formas y colores del artista seleccionado.

- › Los alumnos limpian la sala: ordenan y guardan materiales y herramientas.
- › Se comentan y exponen los trabajos de manera libre.

y al tiempo de presentación de cada grupo frente a sus compañeros.

Orientaciones para la evaluación

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

Los objetivos de aprendizaje de Artes Visuales son procesos y, en consecuencia, se debe evaluar tanto el producto artístico o la apreciación estética, como la serie de pasos realizados para llegar a este. Estos aprendizajes son progresivos y se logran lentamente, por medio de numerosas instancias formativas y considerando elementos cualitativos.

En el aprendizaje de las artes visuales, es muy importante contar con indicadores claros y conocidos por los estudiantes. La evaluación no puede ser influenciada por los gustos personales o concepciones respecto del arte que tenga el docente. Se recomienda revisar y contextualizar la situación de aprendizaje y aplicar los indicadores sugeridos por medio de pautas de evaluación de los OA en la presentación de cada unidad. (Ver pautas de evaluación Anexo 2)

A continuación se presentan sugerencias de procedimientos e instrumentos que se considera apropiados para la evaluación en artes visuales, los que pueden aplicarse tanto en instancias formativas como con fines de calificación. Estas sugerencias consideran instancias de evaluación que pueden y deben desarrollarse durante la clase. En estricto rigor, todas las actividades que se realizan deben ser evaluadas; solo así el docente puede asegurar su pertinencia para el logro de los OA. Sin embargo, estas evaluaciones no deben traducirse necesariamente en una calificación.

Ya sea durante el proceso o al finalizar un tema o trabajo de arte, el profesor debe dar la oportunidad a los alumnos para la autoevaluación y la coevaluación. Esto puede realizarse a modo de diálogo guiado por preguntas o por medio de un escrito acerca de lo que se está evaluando. Con los comentarios o textos, los alumnos tienen la posibilidad de determinar su avance, aquello que se debe reforzar, corregir y completar de sus trabajos. La riqueza de la autoevaluación y la coevaluación para el docente radica en que permite considerar la perspectiva de los estudiantes acerca de los aprendizajes y logros.

HERRAMIENTAS PARA EVALUAR

> REGISTROS ANECDÓTICOS

Consiste en anotar con una frase descriptiva breve, durante las actividades, observaciones individuales respecto del desempeño del alumno.

> ESCALAS DE APRECIACIÓN

Constituyen un instrumento de registro de evidencia de los aprendizajes y desempeños de los estudiantes, que puede ser utilizada tanto para la evaluación formativa como para aquella con fines de calificación. Es muy apropiada para evaluar la complejidad de los aprendizajes artísticos, pues permiten registrar con grados de valoración una diversidad de desempeños, lo que da cuenta con mayor fidelidad de la calidad de estos, no solo por presencia o ausencia como lo hace la lista de cotejo. Este tipo de instrumento permite discriminar con un mayor grado de precisión el comportamiento a observar o el nivel de aprendizaje a medir. Se pueden utilizar para evaluar trabajos de arte, investigaciones, proyectos y otras instancias de trabajo en la asignatura y son una buena base para construir pautas de evaluación.

> RÚBRICAS

Herramientas para la evaluación y categorización de la calidad del desempeño del estu-

dante en tareas complejas, que consideran más de una variable o habilidad. Para construir una rúbrica, se debe establecer un conjunto de criterios ligados a los objetivos de aprendizaje. Se utilizan para evaluar trabajos de arte, investigaciones, proyectos y otras instancias de trabajo en la asignatura. Las rúbricas permiten estandarizar la evaluación de acuerdo a criterios específicos, haciendo la calificación más transparente y colaborando con esto a una retroalimentación más eficaz.

INSTANCIAS Y PROCEDIMIENTOS

A continuación se recomiendan otros procedimientos e instancias que enriquecen y diversifican la forma en que se puede evaluar el logro de los OA en Artes Visuales.

› **PORTAFOLIO**

Consiste en una carpeta o similar, donde el alumno guarda y organiza sus trabajos de arte 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). 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 con indicadores claros o una rúbrica sobre la cual pueda establecerse un diálogo o los alumnos puedan realizar su propia autoevaluación.

› **CUADERNO O CROQUERA DE ARTE**

Es un registro en que el alumno explora ideas y plantea respuestas frente a diferentes desafíos por medio de bocetos, explicaciones, textos, otros. El profesor puede observar estos registros, orientarse en el desarrollo de las habilidades de sus alumnos y verificar si los contenidos han sido aprendidos, apoyándose en una pauta como una escala de apreciación.

› **PRODUCCIÓN DE TEXTOS**

Es importante y necesario, en la medida que los estudiantes logren las habilidades de escritura, que generen textos acerca de sus propios trabajos de arte y sus apreciaciones de la obra y el objeto de arte. Esto les permitirá desarrollar su capacidad de reflexión y comunicación frente a las artes visuales. Estos textos pueden ser descriptivos, interpretativos o analíticos, también deben ser evaluados con apoyo de un instrumento que considere los indicadores sugeridos.

Objetivos de Aprendizaje

(Según D.S. 2960/2012) Este es el listado único de Objetivos de Aprendizaje de Artes Visuales para 5º básico. El presente Programa de Estudio organiza y desarrolla estos mismos objetivos mediante indicadores de evaluación, actividades y evaluaciones.

Los estudiantes serán capaces de:

EXPRESAR Y CREAR VISUALMENTE

OA__1 Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del:

- › entorno cultural: Chile, su paisaje y sus costumbres en el pasado y en el presente
- › entorno artístico: impresionismo y postimpresionismo; y diseño en Chile, Latinoamérica y del resto del mundo

OA__2 Aplicar y combinar elementos del lenguaje visual (incluidos los de niveles anteriores) en trabajos de arte y diseños con diferentes propósitos expresivos y creativos:

- › color (complementario)
- › formas (abiertas y cerradas)
- › luz y sombra

OA__3 Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de:

- › materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales
- › herramientas para dibujar, pintar, cortar, unir, modelar y tecnológicas (brocha, sierra de calar, esteca, cámara de video y proyector multimedia, entre otros)
- › procedimientos de pintura, escultura, construcción, fotografía, video, diseño gráfico digital, entre otros

APRECIAR Y RESPONDER FRENTE AL ARTE

OA__4 Analizar e interpretar obras de arte y diseño en relación con la aplicación del lenguaje visual, contextos, materiales, estilos u otros. (Observar anualmente al menos 50 obras de arte y diseño chileno, latinoamericano y universal).

OA__5 Describir y comparar trabajos de arte y diseños personales y de sus pares, considerando:

- › fortalezas y aspectos a mejorar
- › uso de materiales y procedimientos
- › aplicación de elementos del lenguaje visual
- › propósitos expresivos

Actitudes

a Disfrutar de múltiples expresiones artísticas.

b Demostrar disposición a expresar artísticamente las propias ideas y sentimientos.

c Valorar y cuidar el patrimonio artístico de su comunidad, región, país y de la humanidad.

d Demostrar disposición a desarrollar su

creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente.

e Demostrar disposición a trabajar en equipo, colaborar con otros y aceptar consejos y críticas.

f Respetar y valorar el trabajo riguroso y el esfuerzo propio y de otros

g Respetar el trabajo artístico de otros, valorando la originalidad.

Visión global del año

El presente Programa de Estudio se organiza en cuatro unidades, que cubren en total 38 semanas del año. Cada unidad está compuesta por una selección de Objetivos de Aprendizaje, y algunos pueden repetirse en más de una. En algunas unidades, se enfatizan ciertos aspectos de los OA para ser desarrollados en mayor detalle. Estas unidades cuentan con actividades e indicadores enfocados especialmente a estos énfasis. En la visión global del año, estos se destacan en negrita.

Mediante esta planificación, se logra la totalidad de Objetivos de Aprendizaje de las Bases Curriculares del año para la asignatura.

Las Bases Curriculares de Artes Visuales establecen un conjunto de Objetivos de Aprendizaje de actitudes a desarrollar a lo largo de todo el nivel básico. Si bien el docente debe aprovechar todas las oportunidades de aprendizaje de la asignatura para desarrollar estas actitudes, este programa las organiza para que pueda dar especial énfasis a algunas de ellas, según se muestra en la siguiente tabla.

Unidad 1

Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del:

- › entorno cultural: Chile, su paisaje y sus costumbres en el pasado y en el presente
- › entorno artístico: **impresionismo y postimpresionismo**; y diseño en Chile, Latinoamérica y del resto del mundo **(OA 1)**

Aplicar y combinar elementos del lenguaje visual (incluidos los de niveles anteriores) en trabajos de arte y diseño con diferentes propósitos expresivos, comunicativos y creativos:

- › **color (complementario)**
- › **formas (abiertas y cerradas)**
- › luz y sombra **(OA 2)**

Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de:

- › materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales
- › herramientas para dibujar, pintar, cortar unir, modelar y tecnológicas (brocha, sierra de calar, esteca, cámara de video y proyector multimedia, entre otros)
- › procedimientos de **pintura, escultura, construcción, fotografía**, video, diseño gráfico digital, entre otros **(OA 3)**

Analizar e interpretar obras de arte y diseño en relación con la aplicación del lenguaje visual, contextos, materiales, estilos u otros.* **(OA 4)**

Describir y comparar trabajos de arte y diseño personales y de sus pares considerando:

- › fortalezas y aspectos a mejorar
- › uso de materiales y procedimientos
- › aplicación de elementos de lenguaje visual
- › propósitos expresivos **(OA 5)**

Tiempo estimado

18 horas pedagógicas

Unidad 2

Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del:

- › **entorno cultural: Chile, su paisaje y sus costumbres en el pasado y en el presente**
- › entorno artístico: impresionismo y postimpresionismo; y diseño en Chile, Latinoamérica y del resto del mundo **(OA 1)**

Aplicar y combinar elementos del lenguaje visual (incluidos los de niveles anteriores) en trabajos de arte y diseño con diferentes propósitos expresivos, comunicativos y creativos:

- › color (complementario)
- › formas (abiertas y cerradas)
- › **luz y sombra (OA 2)**

Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de:

- › materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales
- › herramientas para dibujar, pintar, cortar unir, modelar y tecnológicas (brocha, sierra de calar, esteca, cámara de video y proyector multimedia, entre otros)
- › procedimientos de **pintura, escultura, construcción, fotografía**, video, diseño gráfico digital, entre otros **(OA 3)**

Analizar e interpretar obras de arte y diseño en relación con la aplicación del lenguaje visual, contextos, materiales, estilos u otros.* **(OA 4)**

Tiempo estimado

20 horas pedagógicas

* Observar anualmente al menos 50 obras de arte y diseño chileno, latinoamericano y universal.

Unidad 3

Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del:

- › entorno cultural: Chile, su paisaje y sus costumbres en el pasado y en el presente
- › entorno artístico: impresionismo y postimpresionismo; y **diseño en Chile, Latinoamérica y del resto del mundo (OA 1)**

Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de:

- › materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales
- › herramientas para dibujar, pintar, cortar unir, modelar y tecnológicas (brocha, sierra de calar, esteca, cámara de video y proyector multimedia, entre otros)
- › procedimientos de pintura, escultura, **construcción, fotografía, video, diseño gráfico digital**, entre otros **(OA 3)**

Analizar e interpretar obras de arte y diseño en relación con la aplicación del lenguaje visual, contextos, materiales, estilos u otros.* **(OA 4)**

Describir y comparar trabajos de arte y diseño personales y de sus pares considerando:

- › fortalezas y aspectos a mejorar
- › uso de materiales y procedimientos
- › aplicación de elementos de lenguaje visual
- › propósitos expresivos **(OA 5)**

Tiempo estimado

20 horas pedagógicas

Unidad 4

Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del:

- › entorno cultural: Chile, su paisaje y sus costumbres en el pasado y en el presente
- › entorno artístico: impresionismo y postimpresionismo; y **diseño en Chile, Latinoamérica y del resto del mundo (OA 1)**

Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de:

- › materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales
- › herramientas para dibujar, pintar, cortar unir, modelar y tecnológicas (brocha, sierra de calar, esteca, cámara de video y proyector multimedia, entre otros)
- › procedimientos de pintura, escultura, **construcción, fotografía, video, diseño gráfico digital**, entre otros **(OA 3)**

Analizar e interpretar obras de arte y diseño en relación con la aplicación del lenguaje visual, contextos, materiales, estilos u otros.* **(OA 4)**

Describir y comparar trabajos de arte y diseño personales y de sus pares considerando:

- › fortalezas y aspectos a mejorar
- › uso de materiales y procedimientos
- › aplicación de elementos de lenguaje visual
- › propósitos expresivos **(OA 5)**

Tiempo estimado

18 horas pedagógicas

ACTITUDES

UNIDAD 1	UNIDAD 2	UNIDAD 3	UNIDAD 4
<ul style="list-style-type: none"> › Demostrar disposición a expresar artísticamente las propias ideas y sentimientos. › Valorar y cuidar el patrimonio artístico de su comunidad, región, país y de la humanidad. 	<ul style="list-style-type: none"> › Disfrutar de múltiples expresiones artísticas. › Valorar y cuidar el patrimonio artístico de su comunidad, región, país y de la humanidad. 	<ul style="list-style-type: none"> › Demostrar disposición a desarrollar su creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente. › Respetar y valorar el trabajo riguroso y el esfuerzo propio y de otros. 	<ul style="list-style-type: none"> › Respetar el trabajo artístico de otros, valorando la originalidad. › Demostrar disposición a trabajar en equipo, colaborar con otros y aceptar consejos y críticas.

Semestre 1

Unidad 1

Resumen de la unidad

PROPÓSITO

En esta unidad se pretende principalmente que los estudiantes progresen en el desarrollo de sus habilidades de creación, por medio de la realización de trabajos de arte centrados en el uso de las formas y el color, utilizando diferentes medios de expresión visual como pintura, escultura y fotografía.

También se espera que describan e interpreten obras de arte y, busquen y presenten información por diferentes medios acerca de artistas y obras de arte de los estilos impresionista y postimpresionista, usando categorías propias del análisis estético, observando imágenes, usando fuentes bibliográficas y otros medios y utilizando los resultados de sus investigaciones como base para la creación visual en forma individual y colectiva tanto en plano como en volumen.

Se busca también que justifiquen la creación personal y analicen estéticamente la obra de otros, lo que en este nivel debe orientarse a comparar sus trabajos, y describir fortalezas y aspectos a mejorar, en el uso de materiales y procedimientos, la aplicación de elementos de lenguaje visual y la relación entre trabajo de arte y propósito expresivo.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

- › Medios expresivos: pintura y escultura
- › Procedimientos de pintura: témperas, acuarela y tintas de color con pincel
- › Lenguaje visual: forma figurativa y no figurativa, color (tono y matiz)
- › Artistas chilenos y extranjeros pertenecientes o que desarrollan su obra con las características del arte naif o del surrealismo

PALABRAS CLAVE

Colores complementarios, formas abiertas y cerradas y tipos de pinceladas.

Temas del arte: lo cotidiano, el paisaje, la naturaleza muerta y el retrato

Impresionismo y postimpresionismo

CONOCIMIENTOS

- › Procedimientos de pintura (témpera, acrílico, papeles, pastel graso, anilina y tintas)
- › Procedimientos de escultura (modelado, construcción con material de reciclaje, papel maché y greda)
- › Procedimientos de fotografía
- › Movimientos artísticos impresionista y postimpresionista (técnicas, uso de elementos de lenguaje visual y elementos contextuales)

HABILIDADES

- › Crear trabajos de arte en pinturas, esculturas y fotografías basadas en la observación de los movimientos artísticos impresionismo y postimpresionismo.
- › Crear pinturas, esculturas y fotografías basadas en intereses personales.
- › Demostrar dominio en el uso de materiales, herramientas y procedimientos de pintura, escultura y fotografía.
- › Analizar e interpretar obras de arte en relación con la aplicación del lenguaje visual, contextos, materiales y estilos.
- › Describir y comparar trabajos de arte, usando criterios como la selección de temas, ideas, manejo de los materiales y procedimientos, la aplicación de elementos del lenguaje visual y el propósito expresivo.
- › Buscar y presentar información bibliográfica por diferentes medios.
- › Comunicar y presentar los resultados de las investigaciones.

ACTITUDES

- › Demostrar disposición a expresar artísticamente las propias ideas y sentimientos.
- › Valorar y cuidar el patrimonio artístico de su comunidad, región, país y de la humanidad.

Objetivos de Aprendizaje

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Se espera que los estudiantes sean capaces de:

INDICADORES DE EVALUACIÓN SUGERIDOS

Los estudiantes que han alcanzado este aprendizaje:

OA_1

Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del:

- > **entorno cultural: Chile, su paisaje y sus costumbres en el pasado y en el presente**
- > **entorno artístico: impresionismo y postimpresionismo; y diseño en Chile, Latinoamérica y del resto del mundo**

- > Registran sus propias ideas y aquellas de las observaciones del entorno cultural, usando diversos métodos para sus trabajos de arte (por ejemplo: toman fotografías, recolectan imágenes, realizan bocetos, escriben, otros).
- > Pintan creativamente, usando diferentes procedimientos, basados en la observación de obras de arte de la corriente impresionista y postimpresionista.
- > Realizan esculturas creativas, usando diferentes procedimientos, basados en la observación de obras de arte.

OA_2

Aplicar y combinar elementos del lenguaje visual (incluidos los de niveles anteriores) en trabajos de arte y diseño con diferentes propósitos expresivos y creativos:

- > **color (complementario)**
- > **formas (abiertas y cerradas)**
- > **luz y sombra**

- > Reconocen formas abiertas y cerradas y colores complementarios en obras de arte del impresionismo y postimpresionismo.
- > Pintan aplicando los colores complementarios con fines expresivos y creativos.
- > Pintan usando formas abiertas o cerradas

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Se espera que los estudiantes sean capaces de:

INDICADORES DE EVALUACIÓN SUGERIDOS

Los estudiantes que han alcanzado este aprendizaje:

OA_3

Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de:

- › **materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales**
- › **herramientas para dibujar, pintar, cortar unir, modelar y tecnológicas (brocha, sierra de calar, esteca, cámara de video y proyector multimedia, entre otros)**
- › **procedimientos de pintura, escultura, construcción, fotografía, video, diseño gráfico digital, entre otros**

- › Aplican los diferentes procedimientos técnicos en forma innovadora.
- › Buscan soluciones frente a dificultades al aplicar los diferentes procedimientos técnicos.
- › Crean pinturas y esculturas, utilizando diversos procedimientos de pintura en sus trabajos de arte, basados en la observación de pinturas impresionistas y postimpresionistas.
- › Explican el uso de luces y sombras por medio de fotografías.
- › Demuestran dominio en el manejo de materiales (por ejemplo: témpera, tintas, acrílico, anilina, greda, papel maché, entre otros), herramientas y procedimientos de pintura y escultura (pintura con diversas pinceladas, modelado en greda o papel maché, tallado en yeso, entre otros).

OA_4*

Analizar e interpretar obras de arte y diseño en relación con la aplicación del lenguaje visual, contextos, materiales, estilos u otros.

- › Buscan y seleccionan información relevante sobre los elementos del contexto (históricos y sociales) y los artistas y obras de arte del impresionismo y postimpresionismo y la presentan usando diferentes medios (informes, powerpoint, entrevistas virtuales, otros).
- › Observan y analizan obras artísticas de los estilos impresionista y postimpresionista en relación con características visuales, temas, materiales y expresividad.
- › Observan e interpretan obras de arte de los estilos impresionista y postimpresionista (su color, volumen, expresión, significado, etc.) y explican sus apreciaciones personales.

* Observar anualmente al menos 50 obras de arte y diseño chileno, latinoamericano y universal.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Se espera que los estudiantes sean capaces de:

INDICADORES DE EVALUACIÓN SUGERIDOS

Los estudiantes que han alcanzado este aprendizaje:

OA_5

Describir y comparar trabajos de arte y diseño personales y de sus pares considerando:

- > **fortalezas y aspectos a mejorar**
 - > **uso de materiales y procedimientos**
 - > **aplicación de elementos de lenguaje visual**
 - > **propósitos expresivos**
- > Comparan trabajos de arte y obras de arte de los estilos impresionista y postimpresionista en relación con características visuales, temas, materiales, uso de procedimientos, aplicación de elementos del lenguaje visual y expresividad.
 - > Describen las fortalezas y aspectos a mejorar en los trabajos personales y de sus pares en relación con la selección de temas, ideas, manejo de los materiales y procedimientos, la aplicación de elementos del lenguaje visual y el propósito expresivo.
 - > Justifican las apreciaciones personales acerca de trabajos personales y de sus compañeros, utilizando el vocabulario aprendido en forma adecuada (tipos de líneas, color, forma y textura).

Ejemplos de actividades

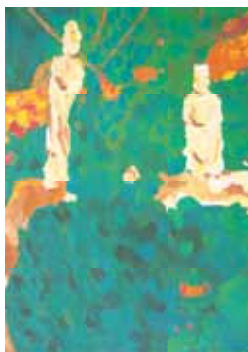
OA_1

Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del:

- › **entorno cultural: Chile, su paisaje y sus costumbres en el pasado y en el presente**
- › **entorno artístico: impresionismo y postimpresionismo; y diseño en Chile, Latinoamérica y del resto del mundo**

OA_4

Analizar e interpretar obras de arte y diseño en relación con la aplicación del lenguaje visual, contextos, materiales, estilos u otros.



Pintura

1

El docente guía una conversación a fin de indagar los conocimientos previos de los estudiantes con respecto a la pintura y la escultura impresionista y postimpresionista:

- › ¿conocen obras de arte impresionista o postimpresionista? ¿cuáles?
- › ¿han visto obras de estos artistas en libros, láminas, revistas, museos, internet u otros lugares? ¿cuáles y dónde?
- › ¿qué les ha llamado la atención de sus obras?
- › ¿qué temas representan?
- › ¿cómo usan el color?

A continuación, el profesor guía la observación de obras de pintores impresionistas y postimpresionistas como Auguste Renoir, Claude Monet, Edouard Manet, Edgar Degas, Vincent van Gogh, Paul Gauguin u otros, indicando características visuales del color (saturación, uso de colores complementarios y contraste), del uso de pinceladas (yuxtapuestas y manchas) y algunos elementos contextuales de sus obras.

2

A partir de la observación de las obras impresionistas y postimpresionistas, seleccionan una pintura y la fotocopian o imprimen. A partir de la imagen, observan los tipos de pinceladas utilizadas y desarrollan una pintura basada en un tema personal, procurando utilizar el color y las pinceladas de la manera en que los artistas analizados lo hacían (yuxtaposición, mancha, saturación, contraste). Luego comparan los trabajos de arte de sus compañeros, usando como criterio:

- › las pinceladas utilizadas
- › las formas de usar los colores
- › los sentimientos y emociones que representan

📌 Observaciones al docente:

Se sugiere tener un reglamento del uso seguro de internet, con ideas, como descargar aplicaciones únicamente de sitios oficiales y con la presencia del docente, no enviar datos personales (fotos, direcciones, nombres, teléfonos, correos, edad, etc.), no abrir mails de desconocidos, rechazar spams, mantener la clave en secreto y cambiarla de vez en cuando, no creer en regalos ni ofertas, no dar tu mail con facilidad y nunca a desconocidos, si te molestan, no responder y avisar a un adulto, entre otras.

A los estudiantes se les debe educar en el respeto por la protección de los derechos de los autores o creadores de los recursos que se

publican en la web, como los documentos, las películas, la música, las imágenes, los artículos, entre otros, citando a su autor o la dirección encontrada en internet.



3

Los estudiantes observan pinturas de paisajes de pintores impresionistas y postimpresionistas como Claude Monet, Camille Pissarro, Vincent van Gogh, Paul Gauguin, Juan Francisco González u otros. Comentan acerca de los diferentes tipos de pinceladas (sinuosas, cortas, horizontales, otras) y colores utilizados por los artistas.

- › En sus cuadernos de arte o croqueras realizan un muestrario de pinceladas y colores observados en las obras de arte.
- › Seleccionan el o los tipos de pinceladas que más le llamaron la atención y pintan un paisaje basándose en una fotografía o en la observación directa de la naturaleza, usando témpera o acrílico.
- › Comparan sus obras, usando como criterios la manera de usar las pinceladas, el color y las emociones que generan sus obras.

📌 Observaciones al docente:

Claude Monet: *View near Rouelles, The studio boat y The flowered garden*

- › <http://www.the-athenaeum.org/art/detail.php?ID=2989>
- › <http://www.the-athenaeum.org/art/detail.php?ID=3191>
- › <http://www.the-athenaeum.org/art/detail.php?ID=3873>

Camille Pissarro: *Jallais Hill, Pontoise, L'Hermitage y La route de Versailles a Louveciennes (effet de neige)*

- › <http://www.abcgallery.com/P/pissarro/pissarro5.html>
- › <http://www.abcgallery.com/P/pissarro/pissarro8.html>
- › <http://www.abcgallery.com/P/pissarro/pissarro10.html>

Vincent van Gogh: *Starry night, Mountainous landscape behind Saint-Paul Hospital y Wheat field with cypresses at the haute galline near Eygalieres*

- › <http://www.vangoghgallery.com/catalog/Painting/508/Starry-Night.html>
- › <http://www.vangoghgallery.com/catalog/Painting/327/Mountainous-Landscape-Behind-Saint-Paul-Hospital.html>
- › <http://www.vangoghgallery.com/catalog/Painting/749/Wheat-Field-with-Cypresses-at-the-Haute-Galline-Near-Eygalieres.html>

Paul Gauguin: *Landscape farmhouse in Arles, Landscape with three figures, Boy by the water y The swineherd*

- › <http://www.paul-gauguin.net/Landscape--Farmhouse-In-Arles.html>
- › <http://www.paul-gauguin.net/Landscape-With-Three-Figures.html>
- › <http://www.paul-gauguin.net/Boy-By-The-Water.html>
- › <http://www.paul-gauguin.net/The-Swineheard.html>

Juan Francisco González: *Calle de San Fernando, Calle de Limache y Carretelas en la Vega*

- › <http://www.portaldearte.cl/portal/wp-content/uploads/2011/03/Juan-Francisco-Gonz%C3%A1lez-Calle-de-San-Fernando.jpg>
- › <http://www.portaldearte.cl/portal/wp-content/uploads/2011/03/Juan-Francisco-Gonz%C3%A1lez-Calle-de-Limache.jpg>
- › <http://www.portaldearte.cl/portal/wp-content/uploads/2011/03/Juan-Francisco-Gonz%C3%A1lez-Carretelas-en-la-Vega.jpg>



4

El docente presenta a los estudiantes fotografías de paisajes y pinturas de artistas impresionistas y postimpresionistas como Paul Cézanne, Claude Monet, Camille Pissarro, Vincent van Gogh, Alfredo Valenzuela Llanos u otros.

- › En grupos de máximo seis integrantes, señalan semejanzas y diferencias entre fotografías y obras de arte en relación con el color, las formas, la nitidez de la imagen, la textura u otros.
- › Dirigidos por el docente, conversan intentando identificar las razones por las que cada artista pinta de la forma en que lo hace (por ejemplo: buscan explicaciones a por qué unos usan formas geométricas como Cézanne y otros solo manchas de colores, como Juan Francisco González, para representar los elementos del paisaje).
- › A continuación, el profesor les pide que elijan una fotografía de un paisaje y la manera de pintar de uno de los artistas observados.
- › Utilizando témperas o acrílicos, representan el paisaje elegido, usando la técnica y el color del artista seleccionado.

Apreciación

5

Los estudiantes presentan los resultados de búsquedas de información acerca de artistas impresionistas y postimpresionistas por diversos medios:

- › realizan visitas virtuales a museos o exposiciones de arte que tengan obras impresionistas y postimpresionistas; por ejemplo: el Museo D'Orsay, el Metropolitano de Nueva York
- › registran sus apreciaciones y aprendizajes por escrito y los presentan al curso por medio de un folleto de una exposición o una presentación visual con medios digitales elaborada por ellos.

R (Tecnología; Historia, Geografía y Ciencias Sociales)

I Observaciones al docente:

Museo D'Orsay: <http://www.musee-orsay.fr/>

Museo Metropolitano de Nueva York: <http://www.metmuseum.org/>

Museo de Van Gogh: <http://www.vangoghmuseum.nl>

Museo Thyssen: <http://www.museothyssen.org>

Google art Project: www.googleartproject.com/es/

6

Observan obras impresionistas y postimpresionistas con el tema de la vida cotidiana, de artistas como Edgar Degas, Edouard Manet, Claude Monet, Pedro Lira, Paul Gauguin, Toulouse Lautrec u otros. Luego, seleccionan dos obras y las comparan en relación con:

- › lugares seleccionados por el artista para pintar (teatro, campo, playa, interiores, etcétera)
- › uso del lenguaje visual (color, línea, textura, otros)
- › procedimientos técnicos utilizados (pintura o dibujo con color plano, uso de diferentes tipos de pinceladas, uso de diferentes tipos de líneas u otros)

7

Los alumnos elaboran un libro ilustrado sobre un autor impresionista o postimpresionista. Para esto:

- › forman grupos de máximo seis integrantes, seleccionan un pintor impresionista o postimpresionista y buscan información acerca de este y su obra, utilizando diferentes fuentes
- › basados en la información obtenida, cada grupo escribe un cuento creativo con seis escenas (o con tantas escenas como integrantes en el grupo) acerca del artista y su obra
- › presentan sus cuentos al curso y comentan su originalidad, capacidad de entretener y calidad informativa
- › cada grupo incorpora las sugerencias de sus compañeros para mejorar su cuento
- › cada integrante ilustra una de las escenas del cuento, seleccionando algún procedimiento de dibujo (plumones, lápices acuarelables u otros), pintura (papel, témpera o tinta china) o dibujo digital
- › intercambian sus cuentos y emiten juicios críticos acerca de ellos sobre la base de criterios como uso de color, forma, línea, textura, adecuación de imagen al texto y otros establecidos en conjunto con el docente
- › para finalizar, cada grupo elabora una portada y anilla su cuento

R (Lenguaje y Comunicación)

! Observaciones al docente:

Edgar Degas: A carriage at the races, The dance class 1873-76 y The cotton exchange in New Orleans.

- › <http://www.edgar-degas.org/A-Carriage-At-The-Races.html>
- › <http://www.edgar-degas.org/The-Dance-Class-1873-76.html>
- › <http://www.edgar-degas.org/The-Cotton-Exchange-in-New-Orleans.html>

Edouard Manet: Music in the Tuilleries Gardens, The Universal Exhibition y Beach at Boulogne-sur-Mer.

- › <http://www.abcgallery.com/M/manet/manet5.html>
- › <http://www.abcgallery.com/M/manet/manet107.html>
- › <http://www.abcgallery.com/M/manet/manet20.html>

Claude Monet: Hauling a boat ashore, Honfleur, Luncheon on the grass y Victor Jacquemont holding a parasol.

- › <http://www.the-athenaeum.org/art/detail.php?ID=3009>
- › <http://www.the-athenaeum.org/art/detail.php?ID=3023>
- › <http://www.the-athenaeum.org/art/detail.php?ID=3015>

Pedro Lira: La Carta, El niño enfermo y La siesta.

- › <http://www.portaldearte.cl/portal/wp-content/uploads/2011/03/Pedro-Lira-La-carta.jpg>
- › <http://www.portaldearte.cl/portal/wp-content/uploads/2011/03/Pedro-Lira-El-ni%C3%B1o-enfermo.jpg>
- › http://www.artchive.com/web_gallery/P/Pedro-Lira/The-Siesta.html

Paul Gauguin: Breton shepherdess, Les Parau Parau, Parau Api

- › <http://www.abcgallery.com/G/gauguin/gauguin-2.html>

Toulouse Lautrec: First Communion day, Au bal du moulin de la Galette, The laundress.

- › <http://www.abcgallery.com/T/toulouse-lautrec/toulouse-lautrec.html>

Escultura

8

Los estudiantes observan imágenes de esculturas de Auguste Rodin (*El pensador*), Edgard Degas (*La pequeña bailarina*) y Rebeca Matte (*Dédalo e Ícaro*). Comentan acerca de los materiales, las texturas y la luz que se refleja en la superficie de ellas, que hace que se destaquen algunos rasgos y se produzcan algunas sensaciones visuales como movimiento, fuerza u otros. A continuación, modelan una escultura con el tema de figura humana completa. Para esto:

- › dibujan al menos dos bocetos para la escultura en sus cuadernos de arte o croquera
- › en pequeños grupos, los comentan y eligen los más adecuados para ser modelados en greda o arcilla
- › modelan sus esculturas, trabajando las superficies como lo hicieron los artistas observados
- › observan y comentan los resultados de sus trabajos y los comparan con las obras observadas, usando como criterio el uso de texturas y el trabajo de la superficie de la escultura.

📌 Observaciones al docente:

Auguste Rodin: El pensador:

- › <http://www.musee-rodin.fr/en/collections>

Edgard Degas: La pequeña bailarina

- › [http://www.musee-orsay.fr/index.php?id=851&L=3&tx__commentaire_pi1\[showUid\]=171&no](http://www.musee-orsay.fr/index.php?id=851&L=3&tx__commentaire_pi1[showUid]=171&no)

Rebeca Matte: Dédalo e Ícaro

- › <http://www.portaldearte.cl/obras/icaro.htm>

OA_2

Aplicar y combinar elementos del lenguaje visual (incluidos los de niveles anteriores) en trabajos de arte y diseño con diferentes propósitos expresivos y creativos:

- › **color (complementario)**
- › **formas (abiertas y cerradas)**
- › **luz y sombra**

Color complementario

1

Guiados por el docente, observan pinturas de Georges Seurat y Claude Monet, poniendo atención en el uso que dan a los colores complementarios para lograr zonas de luz y de sombra.

- › Para presentar esto, el docente muestra un círculo cromático, recuerda los colores primarios, secundarios y cómo se obtiene cada uno y les explica que las parejas de colores complementarios son aquellos opuestos en la rosa cromática (morado y amarillo, rojo y verde, azul y naranja).
- › Luego, eligen libremente un objeto de su interés, lo dibujan y pintan con pasteles grasos, témpera o acrílico, representando luces y sombras con parejas de colores complementarios.
- › Para finalizar, presentan sus trabajos al curso y comentan las diferentes sensaciones e ideas que les sugieren sus trabajos.



1 Observaciones al docente:

Georges Seurat: *La Parade de Cirque, Le Chahut, The Circus.*

> <http://www.abcgallery.com/S/seurat/seurat-6.htm>

Claude Monet: *Nightfall, Poppies at Argenteuil, Houses of Parliament, Sunset, San Giorgio Maggiore at Dus*

> <http://www.the-athenaeum.org/art/list.php?s=du&m=a&aid=13&p=10>

<http://www.the-athenaeum.org/art/list.php?s=du&m=a&aid=13&p=10>

2

Dividen una hoja de bloc en dos y en cada una de las mitades escriben su nombre con letras originales y grandes, procurando que quede lo más igual posible en ambas (pueden utilizar calco).

- > Eligen una pareja de complementarios y las pintan, utilizando en una mitad uno de los colores para las letras y otro para el fondo.
- > En la otra mitad invierten el uso de los colores.
- > Presentan sus trabajos al grupo y comentan las variaciones de efecto visual que se obtienen.

3

Eligen un tema de interés personal y una pareja de colores complementarios. Dibujan y luego pegan papeles de revistas, usando la pareja seleccionada y sus diversas tonalidades. Presentan sus trabajos al grupo y comentan las variaciones de efecto visual que se obtienen.



4

Observan obras de Henry Matisse, Andy Warhol, Jesús Soto y otras imágenes en las que se pueda observar claramente el uso de colores complementarios. Guiados por el docente, describen y explican cuáles son las parejas de colores complementarios (verde-rojo, azul-naranja y amarillo-morado).

- > Utilizando recursos digitales, seleccionan una fotografía de un objeto o una escena real y la llevan a contraste máximo para luego colorearla, usando parejas de colores complementarios.
- > Presentan sus trabajos al grupo y comentan las diferentes sensaciones e ideas que les sugieren sus trabajos.

📌 Observaciones al docente:

Henry Matisse: *Notre Dame sunrise, La musique, The purple coat*

› <http://www.the-athenaeum.org/art/list.php?m=a&s=du&aid=357>

Andy Warhol: *Marilyns, Brooklyn Bridge, c. 1983 (Orange, Blue, Lime)*

› <http://www.art.co.uk/products/p10217899-sa-i1071874/andy-warhol-10-marilyns-1967.htm?sorig=cat&sorigid=0&dimvals=24110&ui=7aa97981e1b44fc>

Jesús Soto: *Ocre Jaune Inférieu, Carre orange, Grand violet*

› http://www.art.co.uk/fset_sonoeuvre_es.html

Nemesio Antúñez: *Siete volcanes*

› <http://www.portaldearte.cl/portal/wp-content/uploads/2011/03/>

Formas abiertas y cerradas

5

Observan y comparan retratos de diferentes estilos (impresionista con renacentista, postimpresionista con pintura egipcia, u otros). El docente anima una conversación entre los alumnos con preguntas como:

- › ¿qué diferencias ven en las pinturas?
- › ¿cómo podemos identificar las figuras en las pinturas?
- › ¿pueden identificar formas abiertas y cerradas?

Luego dibujan y pintan la mitad de un retrato de un compañero con formas cerradas y pintan la otra con formas abiertas. Presentan sus trabajos al curso y comentan las variaciones de efecto visual que se obtiene al trabajar con formas abiertas o cerradas.

6

Observan obras impresionistas y postimpresionistas con tema de naturaleza muerta (bodegón) de artistas como Paul Cézanne, August Renoir, Paul Gauguin o Vincent van Gogh. Comentan las diferencias y semejanzas entre los diferentes artistas, respondiendo preguntas como:

- › ¿por qué a estas obras se les llama naturaleza muerta?
- › ¿cuál pintor utiliza formas abiertas y cuál, formas cerradas?
- › ¿qué pintor usa el color como mancha y cuál lo usa más plano?
- › ¿en cuál obra se pueden observar líneas que limitan a los objetos?
- › ¿cuál pinta más parecido a la realidad?
- › ¿cuál me atrae más? ¿por qué?

Utilizando impresiones o fotocopias en blanco y negro de algunas de las obras, recortan los elementos, arman su propio bodegón y lo pintan usando diferentes materiales (papeles, pasteles grasos, acrílico, tintas, témpera, otros). Exponen sus trabajos y explican al curso los cambios realizados en la organización y el uso de los colores y las formas.

❗ Observaciones al docente:

Paul Cézanne: *Still Life - Post, bottle, cup and fruit*, *Still Life with carafe, sugar bowl, bottle, pomegranates and watermelon*, *Still Life with red onions*

> <http://www.the-athenaeum.org/art/list.php?m=a&s=du&aid=326>

Auguste Renoir: *Flowers in a vase with blue decoration, apples and flowers*, *Still Life with apples and oranges*

> <http://www.the-athenaeum.org/art/list.php?s=du&m=a&aid=24&p=9>

Paul Gauguin: *Still Life with fruit plate*, *Still Life with teapot and fruit*, *The ham*

> <http://www.the-athenaeum.org/art/list.php?m=a&s=du&aid=105>

Vincent Van Gogh: *Still Life with four stone bottles, flask and white cup*, *Still Life with sunflowers*, *Flowers in a vase*

> <http://www.the-athenaeum.org/art/list.php?s=du&m=a&aid=789&p=6>

OA_3

Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de:

- › **materiales de modelado, de reciclaje, naturales papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales**
- › **herramientas para dibujar, pintar, cortar unir, modelar y tecnológicas (brocha, sierra de calar, esteca, cámara de video y proyector multimedia, entre otros)**
- › **procedimientos de pintura, escultura, construcción, fotografía, video, diseño gráfico digital, entre otros.**

OA_5

Describir y comparar trabajos de arte y diseño personales y de sus pares, considerando:

- › **fortalezas y aspectos a mejorar**
- › **uso de materiales y procedimientos**
- › **aplicación de elementos de lenguaje visual**
- › **propósitos expresivos**



Pintura y fotografía

1

El docente plantea el desafío de crear una pintura gigante con estilo “puntillista”. Para esto:

- › se forman en grupos de máximo cuatro integrantes y seleccionan fotografías con un tema de su interés
- › basados en las fotografías seleccionadas, crean bocetos de sus trabajos
- › exponen sus bocetos al resto de los grupos y los comentan en relación con su originalidad y la factibilidad de desarrollarlo por medio del procedimiento técnico planteado
- › seleccionan un boceto y lo pintan en un pliego de cartón forrado, usando diferentes medios de impresión (dedos, corchos, tuercas, botones, tapas de lápices, monedas u otros) con témperas o acrílico
- › comparan los trabajos de arte de los diferentes grupos, usando como criterios las maneras de usar los procedimientos técnicos de impresión, los elementos de lenguaje visual y lo que quisieron expresar y/o transmitir

2

Observan pinturas de costumbres de artistas impresionistas y postimpresionistas como Renoir, Manet, Degas y Monet. Las comparan, buscando las semejanzas y las diferencias en relación con las escenas que muestran, el vestuario de los personajes, los lugares donde se desarrollan y otros elementos de las obras. Representan escenas similares a las observadas, pero con personajes y vestimentas contemporáneos, y les sacan fotografías.

3

A partir de la actividad anterior y en pequeños grupos, comentan sus fotografías y seleccionan una para convertirla en una pintura. Para esto:

- › dibujan la escena de la fotografía en un pliego de cartón forrado y lo cortan en trozos iguales
- › cada alumno se hace cargo de su trozo y lo pinta con acrílico
- › reúnen los trozos de la pintura y comentan sus resultados

📌 **Observaciones al docente:**

Auguste Renoir: Alfred Sisley and his wife, La grenouillère, The great boulevards.

- › <http://www.abcgallery.com/R/renoir/renoir9.html>
- › <http://www.abcgallery.com/R/renoir/renoir11.html>
- › <http://www.abcgallery.com/R/renoir/renoir98.html>

Edouard Manet: The balcony, Beach at Boulogne-sur-Mer. Interior of a café

- › <http://www.abcgallery.com/M/manet/manet-2.html>
- › <http://www.abcgallery.com/M/manet/manet20.html> | Degas
- › <http://www.abcgallery.com/M/manet/manet41.html>

Claude Monet: The picnic, Quai du Louvre., The luncheon.

- › <http://www.abcgallery.com/M/monet/monet7.html>
- › <http://www.abcgallery.com/M/monet/monet132.html>
- › <http://www.abcgallery.com/M/monet/monet16.html>

Paul Signac: Two milliners, Rue du Caire, Women at the well, Le demolisseur

- › <http://www.abcgallery.com/S/signac/signac16.html>
- › <http://www.abcgallery.com/S/signac/signac8.html>
- › <http://www.abcgallery.com/S/signac/signac4.html>

Toulouse Lautrec: First Communion day, Aristide Bruant on his bicycle, Jane Avril leaving the Moulin Rouge, The English dog-cart

- › <http://www.abcgallery.com/T/toulouse-lautrec/toulouse-lautrec55.html>
- › <http://www.abcgallery.com/T/toulouse-lautrec/toulouse-lautrec151.html>
- › <http://www.abcgallery.com/T/toulouse-lautrec/toulouse-lautrec156.html>
- › <http://www.abcgallery.com/T/toulouse-lautrec/toulouse-lautrec129.html>

4

Observan pinturas de animales de artistas impresionistas y postimpresionistas como Van Gogh, Degas, Gauguin y Morisot. Luego:

- › Describen las escenas que muestran, los animales y los lugares donde se desarrollan y otros elementos de las obras. Sacan fotografías de animales domésticos u otros con los que tengan contacto.
- › Comentan sus fotografías y seleccionan una para convertirla en una pintura. Para esto:
 - dibujan al o los animales de la fotografía seleccionada en $\frac{1}{4}$ pliego de cartón forrado
 - pintan al o los animales dibujados, usando papel crepé o volantín con cola fría aguada
 - agregan elemento de reciclaje a sus trabajos si lo desean
 - comentan sus trabajos, usando como criterios el uso de lenguaje visual y emociones que generan los trabajos

! Observaciones al docente:

Vincent van Gogh: Flying fox, Crab on its back

- › <http://www.vangoghmuseum.nl/vgm/index.jsp?page=1300&lang=en>
- › <http://www.vangoghmuseum.nl/vgm/index.jsp?page=2876&collection=1300&lang=en>

Edgar Degas: *Breaking-in, Race horses*

- › <http://www.abcgallery.com/D/degas/degas68.html>
- › <http://www.abcgallery.com/D/degas/degas25.html>
- › <http://www.abcgallery.com/D/degas/degas92.html>

Paul Gauguin: *Breton shepherdess, Still Life with three puppies, Mimi and her cat*

- › <http://www.abcgallery.com/G/gauguin/gauguin1.html>
- › <http://www.abcgallery.com/G/gauguin/gauguin15.html>
- › <http://www.abcgallery.com/G/gauguin/gauguin28.html>

Berthe Morisot: *In the grass, Girl in a boat with geese*

- › <http://www.abcgallery.com/M/morisot/morisot7.html>
- › <http://www.abcgallery.com/M/morisot/morisot20.html>

5

Los estudiantes observan pinturas de plantas y flores del Impresionismo y Postimpresionismo como: Cézanne, Van Gogh y González. Luego el docente los guía para que:

- › Las comparen en relación a los procedimientos, tipos de pinceladas, formas abiertas y cerradas con que han sido trabajadas las flores y plantas y toman fotografías a plantas y flores de diferentes tipos.
- › En pequeños grupos comentan sus fotografías y seleccionan una de éstas para realizar una pintura usando pasteles grasos y manchas.
- › Finalmente pintan de manera directa sin dibujo la fotografía seleccionada usando manchas.
- › Comentan sus resultados.

📌 Observaciones al docente:

Paul Cézanne: *El jarrón azul, Dahlias, Flower pots, Vase with flowers, Chrysanthemums*

- › <http://www.musee-orsay.fr/es/colecciones/obras-comentadas/pintura.html>
- › <http://www.abcgallery.com/C/cezanne/cezanne58.html>
- › <http://www.abcgallery.com/C/cezanne/cezanne22.html>
- › <http://www.abcgallery.com/C/cezanne/cezanne34.html>

Vincent van Gogh: *Flowerpot with garlic chives, Sunflowers, Irises*

- › <http://www.musee-orsay.fr/es/colecciones/obras-comentadas/pintura.html>
- › <http://www.vangoghmuseum.nl/vgm/index.jsp?page=2045&collection=1297&lang=en>
- › <http://www.vangoghmuseum.nl/vgm/index.jsp?page=3790&collection=1297&lang=en>

Juan Francisco González: *Flor de durazno, Flores,*

- › http://mavut.atalca.cl/html/catalogo_obras/colecc_1.php
- › http://www.patrimoniovina.cl/index.php?ir=pags/det_vergaleriafotografica.php&id=20060902111235

Para pintar con pasteles grasos usando manchas, hay que comenzar con los colores más claros y al final usar los oscuros.

Escultura y fotografía

6

Guiados por el docente, los alumnos observan imágenes de distintas esculturas (por ejemplo: un busto conmemorativo y una escultura abstracta). Comentan las sensaciones, ideas y emociones que les provocan las obras. Luego eligen una sensación, idea o emoción y la representan en bocetos para desarrollarlas en volumen, utilizando greda, arcilla o papel maché. En grupos de máximo seis integrantes, comentan los bocetos (pueden ser reales o abstractos), seleccionan uno para realizar y discuten qué formas utilizarán (real o abstracta). Cada alumno construye su escultura, usando técnicas de modelado, y puede pintar su escultura para enfatizar el propósito expresivo. Presentan sus trabajos al grupo y comentan acerca del tipo de formas que emplearon, distinguiendo entre formas reales y abstractas y sus efectos.

7

El docente les presenta imágenes de esculturas de Miguel Ángel, August Rodin, Henry Moore, Jorge Oteiza, Samuel Román, Sergio Castillo, Gaspar Galaz u otros. Observan y describen los distintos tipos de formas que utilizan estos artistas.

📌 Observaciones al docente:

Miguel Ángel: La Pietá del Vaticano (cerrada), Piedad Rondanini

› http://es.wikipedia.org/wiki/Piedad_del_Vaticano

› <http://www.historiadelartemgm.com.ar/piedadronaninimiquelangelbuonarroti.htm>

August Rodin: Monument to Balzac, The Cathedral

› <http://www.musee-rodin.fr/en/collections/sculptures/>

Henry Moore: Three way

› http://es.wikipedia.org/wiki/Henry_Moore

Jorge Oteiza: Variante ovoide de la desocupación de la esfera (abierta), Caja metafísica

› <http://www.epdlp.com/cuadro.php?id=678>

› <http://www.museoteiza.org/>

Samuel Román: Estatua de educadoras chilenas (cerrada), Homenaje al espíritu de los fundadores de la Universidad de Concepción

› http://es.wikipedia.org/wiki/Samuel_Rom%C3%A1n

Sergio Castillo: obra: Erupción

› <http://www.portaldearte.cl/portal/2011/03/17/autor-erupcion/>

Gaspar Galaz: Obra: Sin Título

› <http://www.portaldearte.cl/obras/obras.htm?c=ph62001&t=d&o=Sin%20t%EDtulo&a=Gaspar%20Galaz>

8

El profesor propone un tema; por ejemplo: árboles, personas, pájaros, animales, etcétera. En grupos de máximo seis integrantes, seleccionan uno para realizar una escultura de gran formato (un metro aproximadamente) con papel maché y material de reciclaje (cajas y tubos de cartón, alambres, cuerdas, ramas, piedras, telas, etcétera). Para esto:

- › dibujan en su cuaderno de arte o croquera los bocetos para su escultura y los presentan al curso
- › el curso opina acerca de las diferentes propuestas según su originalidad, factibilidad de ser construida u otros
- › seleccionan un boceto y construyen la estructura de su trabajo de arte, pintándola y agregando material de reciclaje u otros seleccionados por ellos mismos

Presentan sus trabajos al grupo y comentan acerca de:

- › el tipo de formas que emplearon
- › los colores que emplearon
- › las texturas utilizadas

9

Construyen y pintan frutas, jarros u otros objetos con papel maché, para realizar una naturaleza muerta en volumen. Luego crean varias naturalezas muertas con los objetos construidos por el curso y otros elementos como géneros, flores y objetos varios. Toman fotografías de sus modelos desde diferentes ángulos y los comentan según la organización y el uso de los colores y formas.

Ejemplos de evaluación

Ejemplo 1

OA_2

Aplicar y combinar elementos del lenguaje visual (incluidos los de niveles anteriores) en trabajos de arte y diseño con diferentes propósitos expresivos y creativos:

- › color (complementario)
- › formas (abiertas y cerradas)
- › luz y sombra

OA_5

Describir y comparar trabajos de arte y diseño personales y de sus pares, considerando:

- › fortalezas y aspectos a mejorar
- › uso de materiales y procedimientos
- › aplicación de elementos de lenguaje visual
- › propósitos expresivos

INDICADORES DE EVALUACIÓN

- › Reconocen formas abiertas y cerradas y colores complementarios en obras de arte del impresionismo y postimpresionismo.
- › Pintan usando formas abiertas o cerradas.

Actividad

Los alumnos observan obras impresionistas y postimpresionistas con tema de paisaje y naturaleza de artistas como Claude Monet y Vincent van Gogh, y los describen. Inspirados en estos cuadros, realizan una pintura usando formas abiertas o cerradas. Para esto:

- › dibujan un elemento de la naturaleza o un edificio
- › pintan usando formas abiertas o cerradas con pasteles grasos o témpera

Para finalizar, exponen sus trabajos y explican al curso cómo usaron las formas abiertas o cerradas y cuál trabajo prefieren.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Al evaluar, se sugiere considerar los siguientes criterios:

Cuando los estudiantes desarrollan sus trabajos de arte:

- › demuestran disposición a trabajar responsable y colaborativamente

Cuando los estudiantes describan trabajos de arte de sus compañeros, observe si:

- › identifican el uso de formas abiertas o cerradas
- › relacionan el tipo de forma utilizada con el tipo de trazo o pincelada.
- › recomiendan mejoras en los procedimientos para obtener mejores resultados

Cuando revise trabajos de arte, busque evidencia de que los estudiantes:

- › emplean formas cerradas (delimitando sus elementos) o formas abiertas (sin limitar los elementos) de forma intencionada
- › usan adecuadamente los procedimientos de la t mpera o pastel grasos en relaci n con el concepto seleccionado (en el caso de la forma abierta, trazos o pinceladas libres, y en las formas cerradas, trazos y pinceladas que encierren los elementos)

Ejemplo 2

OA_1

Crear trabajos de arte y dise os a partir de sus propias ideas y de la observaci n de:

- › entorno cultural: Chile, su paisaje y sus costumbres en el pasado y en el presente
- › entorno art stico: **impresionismo y postimpresionismo**; y dise o en Chile, Latinoam rica y del resto del mundo

OA_4

Analizar e interpretar obras de arte y dise o en relaci n con la aplicaci n del lenguaje visual, contextos, materiales, estilos u otros.

INDICADORES DE EVALUACI N

- › Pintan creativamente, usando diferentes procedimientos, basados en la observaci n de obras de arte de la corriente impresionista y postimpresionista.
- › Buscan y seleccionan informaci n relevante sobre los elementos del contexto (hist ricos y sociales) y los artistas y obras de arte del impresionismo y postimpresionismo y la presentan usando diferentes medios (informes, powerpoint, entrevistas virtuales, otros).

Actividad

Los alumnos elaboran un libro ilustrado sobre un autor impresionista o postimpresionista. Para esto:

- › se forman en grupos de m ximo cuatro integrantes e investigan sobre la vida y obra de un pintor impresionista o postimpresionista (es importante que el docente recomiende sitios web, libros, videos y otros recursos para consultar)
- › basados en la informaci n obtenida, cada grupo escribe un cuento creativo con tantas escenas como integrantes en el grupo, acerca del artista y su obra
- › presentan un boceto de sus cuentos al curso y recogen sugerencias y comentarios para mejorar su trabajo

- › cada integrante ilustra una de las escenas del cuento, seleccionando algún procedimiento de dibujo (plumones, lápices acuarelables u otros), pintura (papel, témpera o tinta china) o dibujo digital
- › cada grupo elabora una portada y anillan su cuento

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Al evaluar, se sugiere considerar los siguientes criterios:

Cuando los estudiantes desarrollan sus trabajos de arte:

- › demuestran preocupación por lograr un trabajo bien presentado
- › evalúan la incorporación de los comentarios y sugerencias de sus compañeros

Cuando los estudiantes describen trabajos de arte de sus compañeros, observe si:

- › explican si escena ilustrada corresponde al cuento
- › recomiendan posibles mejoras, empleado adecuadamente el lenguaje visual (forma, textura, color, línea)

Cuando revise trabajos de arte, busque evidencia de que los estudiantes:

- › averiguaron los elementos esenciales de la vida y obra de su artista
- › buscaron intencionadamente la creatividad
- › representaron las ideas del cuento en sus trabajos

Ejemplo 3

OA_4

Analizar e interpretar obras de arte y diseño en relación con la aplicación del lenguaje visual, contextos, materiales, estilos u otros.

INDICADORES DE EVALUACIÓN

- › Buscan y seleccionan información relevante sobre los elementos del contexto (históricos y sociales) y los artistas y obras de arte del impresionismo y postimpresionismo y la presentan usando diferentes medios (informes, powerpoint, entrevistas virtuales, otros).
- › Observan y analizan obras artísticas de los estilos impresionista y postimpresionista en relación con características visuales, temas, materiales y expresividad.

Actividad

Los alumnos observan imágenes de obras impresionistas y postimpresionistas con tema de paisaje, de diferentes artistas. Guiados por el docente, mencionan sus diferencias y semejanzas, poniendo atención en las características visuales del color (saturación de color, uso de colores complementarios y contrastes) y de las pinceladas (yuxtapuestas y manchas). Luego, en grupos de máximo cuatro integrantes, eligen un artista y buscan información acerca de su vida y obra, guiados por el docente, e intentan responder preguntas como:

- › ¿dónde y en qué época vivió?
- › ¿por qué habrá pintado así?
- › ¿cuál era su tema favorito?
- › ¿cómo usa el color?
- › ¿utiliza los colores complementarios?
- › ¿cómo usa la pincelada?
- › ¿qué habrá pensado la gente acerca de sus obras?

Para finalizar la actividad, presentan al curso la información recopilada por medio de afiches, posters o recursos computacionales (powerpoint, prezi u otros).

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Al evaluar, se sugiere considerar los siguientes criterios:

Cuando los estudiantes observan obras de arte, observe si:

- › emplean un vocabulario adecuado (pincelada, mancha, color plano, color complementario, forma, otros)
- › establecen diferencias en el uso del color (por ejemplo: plano o por manchas saturación, uso de colores complementarios y contraste) y en las pinceladas (yuxtapuestas, manchas, cortas, largas, rectas, sinuosas, entre otras)

Cuando presenten sus resultados, busque evidencia de que:

- › manejan en forma adecuada los medios de presentación
- › utilizan imágenes que permiten comprender la información
- › seleccionan información relevante para presentar y dejan otra fuera

Semestre 1

Unidad 2

Resumen de la unidad

PROPÓSITO

En esta unidad se pretende principalmente que los estudiantes creen trabajos de arte basados en la observación directa y por medio de obras de arte de diversos tipos de paisajes y costumbres de nuestro país en diferentes épocas y lugares, usando distintos materiales, herramientas y procedimientos.

Se espera que profundicen en su conocimiento de los efectos de luz y sombra como elemento clave del lenguaje artístico visual, experimentando con ellas, observándolas en forma directa y en obras de arte.

También se busca que sean capaces de justificar la creación personal y analizar estéticamente la obra de otros, lo que -al igual que en la unidad precedente- debe orientarse a describir fortalezas y aspectos a mejorar, el uso de materiales y procedimientos, la aplicación de elementos de lenguaje visual y la relación entre trabajo de arte y propósito expresivo.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

- › Procedimientos de pintura (témpera, acrílico, papeles pastel graso y tintas)
- › Procedimientos de escultura (modelado, construcción con material de reciclaje y papel maché)
- › Procedimientos de dibujo digital y fotografía
- › Procedimientos de presentación de investigaciones
- › Movimientos artísticos impresionista y postimpresionista (aspectos procedimentales, uso de elementos de lenguaje visual y elementos contextuales)
- › Búsqueda de información bibliográfica en internet y libros impresos

PALABRAS CLAVE

Luz, sombra, pintura costumbrista, paisaje chileno natural y urbano

CONOCIMIENTOS

- › Procedimientos de pintura: acrílico, témpera y tintas, entre otros.
- › Procedimientos de escultura: modelado, relieve y escultura en madera
- › Luz y sombra en el arte
- › Paisaje chileno urbano y rural
- › Obras de arte con los temas de paisaje y costumbres chilenas

HABILIDADES

- › Crear trabajos de arte de pintura y escultura en plano y volumen, basados en la observación directa y de obras de arte de paisajes y costumbres chilenas.
- › Experimentar con luces y sombras, usando variados medios.
- › Dominio en el uso de materiales, herramientas y procedimientos de pintura, escultura y fotografía, entre otros.
- › Analizar e interpretar obras y trabajos de arte en relación con aplicación del lenguaje visual, contextos, materiales, y estilos.
- › Buscar información bibliográfica en internet y libros impresos.
- › Comunicar y presentar las investigaciones.

ACTITUDES

- › Disfrutar de múltiples expresiones artísticas.
- › Valorar y cuidar el patrimonio artístico de su comunidad, región, país y de la humanidad.

Objetivos de Aprendizaje

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Se espera que los estudiantes sean capaces de:

INDICADORES DE EVALUACIÓN SUGERIDOS

Los estudiantes que han alcanzado este aprendizaje:

OA_1

Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación de:

- > **entorno cultural: Chile, su paisaje y sus costumbres en el pasado y en el presente**
- > **entorno artístico: impresionismo y postimpresionismo; y diseño en Chile, Latinoamérica y del resto del mundo**

- > Observan y describen temas, procedimientos, materiales y diversos medios expresivos usados en el arte chileno.
- > Registran sus ideas por medio de variados métodos (por ejemplo: toman fotografías, recolectan imágenes de diarios y revistas, realizan bocetos, escritos, entre, otros) para sus trabajos de arte.
- > Seleccionan materiales y procedimientos para la creación individual (pintura, escultura y representaciones, entre otros).
- > Crean pinturas originales basadas en paisajes y costumbres chilenas (flora, fauna, relieve y fiestas nacionales, entre otras), aplicando los procedimientos de manera adecuada.
- > Crean esculturas y relieves basados en costumbres y arquitectura chilena, usando materiales y procedimientos adecuadamente.

OA_2

Aplicar y combinar elementos del lenguaje visual (incluidos los de niveles anteriores) en trabajos de arte y diseño con diferentes propósitos expresivos, comunicativos y creativos:

- > **color (complementario)**
- > **formas (abiertas y cerradas)**
- > **luz y sombra**

- > Reconocen el uso luces y sombras en pinturas chilenas.
- > Dibujan y pintan aplicando luces y sombras con los materiales adecuados (lápices, carboncillo y pintura) y temas variados (por ejemplo: el bodegón)
- > Experimentan con fenómenos de la luz por medio de fotografías, trabajos en volumen y teatro de sombras.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Se espera que los estudiantes sean capaces de:

INDICADORES DE EVALUACIÓN SUGERIDOS

Los estudiantes que han alcanzado este aprendizaje:

OA_3

Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de:

- › materiales de modelado, de reciclaje, naturales papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales
 - › herramientas para dibujar, pintar, cortar unir, modelar y tecnológicas (brocha, sierra de calar, esteca, cámara de video y proyector multimedia, entre otros)
 - › procedimientos de pintura, escultura, construcción, fotografía, video, diseño gráfico digital, entre otros
- › Crean pinturas, relieves y esculturas basados en la observación de la pintura, escultura y costumbres de Chile.
 - › Crean dípticos o trípticos, aplicando técnicas de pintura.
 - › Buscan soluciones frente a dificultades al aplicar los diferentes procedimientos técnicos, demostrando dominio de los materiales y herramientas para realizar pinturas y esculturas (por ejemplo: témpera, tintas, acrílico, cartones, greda, arcilla, papel maché, entre otros).
 - › Innovan al aplicar los diferentes procedimientos técnicos.
 - › Se evidencia un buen manejo de algunos procedimientos de pintura y escultura.

OA_4*

Analizar e interpretar obras de arte y diseño en relación con la aplicación del lenguaje visual, contextos, materiales, estilos u otros.

- › Buscan y seleccionan información relevante sobre el contexto (históricos y sociales), los artistas y las obras del arte chileno y la presentan usando diferentes medios (informes, powerpoint, entrevistas virtuales, otros).
- › Observan y analizan obras artísticas del arte chileno en relación con características visuales, temas, materiales y expresividad.
- › Observan e interpretan el significado de obras de arte chileno (“leen” las obras: su color, volumen, expresión, etc.) y explican su apreciaciones personales.
- › Exponen trabajos basados en la búsqueda de información usando TIC y otros medios.

* Observar anualmente al menos 50 obras de arte y diseño chileno, latinoamericano y universal.

Ejemplos de actividades

OA_1

Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del:

- > **entorno cultural: Chile, su paisaje y sus costumbres en el pasado y en el presente**
- > **entorno artístico: impresionismo y postimpresionismo; y diseño en Chile, Latinoamérica y del resto del mundo**

OA_4

Analizar e interpretar obras de arte y diseño en relación con la aplicación del lenguaje visual, contextos, materiales, estilos u otros.



Chile y su paisaje

1

Los estudiantes visitan algún parque, parque nacional, alrededores de la ciudad o lugar donde puedan observar paisajes naturales y toman fotografías o videos de estos y de sus elementos para usarlos como base para realizar trabajos de arte (montañas, cerros, ríos, árboles, rocas, animales e insectos, entre otros). Luego exponen sus fotografías y videos y comentan lo observado, usando elementos de lenguaje visual (colores, formas y texturas, entre otros) y eligen las que resulten más atractivas y adecuadas para usarlas en sus trabajos.

R (Ciencias Naturales)

📌 Observaciones al docente:

Para seleccionar los sitios a visitar, se puede consultar las siguientes direcciones de internet:

- > <http://www.chileparaninos.cl/temas/parquesnacionales/index.html>
- > <http://www.chilep365.cl/parques-nacionales-chile.php>

2

Usando como referente sus fotografías, dibujan flores, plantas, árboles, animales e insectos, entre otros, y los pintan con acuarela, lápices acuarelables o acrílico sobre cartón o cartulina.

3

Usando como referente sus fotografías, seleccionan un sector de ellas para crear su propio paisaje o elemento natural. Para esto:

- > marcan un sector de su fotografía y lo copian mediante el dibujo sobre $\frac{1}{4}$ de pliego de cartón forrado
- > observan su trabajo y le agregan elementos o modifican algunos
- > pintan su trabajo, usando témpera, acrílico, pastel graso o la combinación de alguno de esos materiales

4

Usando sus fotografías como referente, crean un relieve con papel crepé o de volantín. Para esto:

- > se reúnen en parejas y seleccionan una de las fotografías
- > dibujan las líneas fundamentales de su paisaje sobre $\frac{1}{4}$ pliego de cartón forrado
- > colorean su paisaje usando papel crepé, volantín o ambos de diferentes colores enrollado y pegado con cola fría

! *Observaciones al docente:*

En caso de no contar con papel crepé, esta actividad se puede realizar con papel de diario enrollado y pegado con cola fría y después se pinta con témpera o acrílico.

5

Usando como referente las fotografías sacadas a flores, plantas, animales o insectos, crean una escultura usando técnicas de modelado. Para esto:

- › se reúnen en grupos de 3 a 4 alumnos y amasan su greda o arcilla
- › forman un paralelepípedo o un cilindro bien apretado
- › usando miretes, estecas y palos de helados, le dan la forma a su planta, animal o insecto
- › para terminar, dejan secar su escultura y la pintan con témpera o le echan pasta de zapatos café

! *Observaciones al docente:*

Se recomienda que cada alumno aporte con 1 kilo de greda o arcilla para que su escultura colectiva tenga un tamaño que les permita trabajar adecuadamente.

Si no se termina la escultura en la clase, deben humedecerla y taparla con bolsa de basura para que se mantenga húmeda hasta la clase siguiente.

La greda puede reciclarse, dejándola en un tarro de plástico con agua.

6

Visitan algún lugar con edificios patrimoniales o construcciones típicas o representativas del lugar (por ejemplo: iglesias, edificios edilicios y mercados, entre otros) y toman fotografías o videos de estos y sus alrededores que servirán de referente para realizar trabajos de arte. Luego exponen sus fotografías y videos y comentan lo observado, usando elementos de lenguaje visual (colores, formas y texturas, entre otros) e indicando las diferentes funciones de las construcciones y monumentos. Para finalizar, eligen las que resulten más atractivas y adecuadas para usarlas en sus trabajos.

R (Historia, Geografía y Ciencias Sociales)**!** *Observaciones al docente:*

Para seleccionar los sitios a visitar, se puede consultar las siguientes direcciones de internet:

- › <http://www.chileparaninos.cl/temas/monumentos/index.html>
- › <http://www.nuestro.cl/sitios/index.htm>

- > [http://www.monumentos.cl/OpenDocs/asp/pagDefault.asp?boton=Doc53&argInstanciaId=53&argCarpetald=&argTreeNodosAbiertos=\(0\)\(167\)&argTreeNodoActual=0&argTreeNodoSel=0](http://www.monumentos.cl/OpenDocs/asp/pagDefault.asp?boton=Doc53&argInstanciaId=53&argCarpetald=&argTreeNodosAbiertos=(0)(167)&argTreeNodoActual=0&argTreeNodoSel=0)
- > <http://www.chileparaninos.cl/>



7

Usando como referente las fotografías de los edificios, construyen un retablo de uno de ellos. Para esto:

- > se reúnen en parejas, seleccionan una de las fachadas de los edificios y la dibujan sobre un cartón piedra o un trozo de madera
- > seleccionan materiales para dar volumen a la fachada (por ejemplo: palos de maqueta, trozos de madera o cartón, goma eva, pasta de muro y palos para anticuchos, entre otros)
- > pegan los materiales seleccionados con cola fría u otro pegamento
- > ponen mica en las ventanas, textiles para simular cortinas, elementos de reciclaje y otros que se deseen
- > pintan el retablo con acrílico, témpera o látex

8

Usando como referente las fotografías de los edificios, construyen un mural. Para esto:

- > se reúnen en grupos de cuatro a seis alumnos y eligen fotografías de diferentes edificios
- > a modo de boceto, cortan y organizan sus fotografías de acuerdo a sus preferencias y las pegan sobre una cartulina; le agregan nuevos elementos si es necesario (por ejemplo: árboles, personas y otros edificios, entre otros)
- > basados en el boceto anterior, realizan el dibujo para su mural sobre un pliego de cartón piedra o forrado
- > pintan el dibujo con témpera, acrílico, látex o mezclando procedimientos

9

Usando como referente las fotografías de los edificios, elaboran una presentación con el tema “pasado y presente de nuestra ciudad o pueblo”, usando herramientas computacionales. Para esto:

- > buscan fotografías antiguas o actuales del lugar donde viven en revistas, diarios o fotografías personales y las escanean
- > copian las fotografías escaneadas en un programa que les permita realizar presentaciones, como powerpoint, prezi o moviemaker, entre otros
- > buscan información acerca de la historia de su ciudad o pueblo por medio de entrevistas a sus parientes o usando libros o internet
- > crean una historia acerca de su pueblo o ciudad, usando como punto de partida la información recolectada
- > construyen su presentación, usando sus fotografías, las imágenes e información recolectadas en su investigación y el guion de su historia

10

El docente guía una conversación a fin de indagar en los conocimientos previos de los estudiantes sobre pintura chilena de paisaje, por medio de preguntas como:

- › ¿conocen alguna pintura o pintor chileno de paisaje?
- › ¿dónde la han visto?
- › ¿reconocen el lugar que pintó el artista?
- › si usted tuviera que pintar un cuadro de un paisaje, ¿qué lugar elegiría?

11

En grupos de tres o cuatro alumnos, buscan información acerca de obras de pintores paisajistas chilenos (por ejemplo: Onofre Jarpa, Alberto Valenzuela Llanos, Juan Francisco González, Guillermo Muñoz Vera, Ramón Vergara Grez, Matías Pinto D'Aguiar y Roberto Geisse, entre otros), seleccionan a uno de ellos y describen su obra de acuerdo a los siguientes pasos:

- › indican materiales y procedimientos técnicos con que está elaborado la obra
- › indican elementos contextuales, como lugar y época del pintor
- › explican el tema de la pintura (por ejemplo: paisaje campestre, desértico, selvático, imaginado, entre otros)
- › indican los elementos del paisaje (por ejemplo: árboles, montañas, construcciones y personas, entre otros)
- › para finalizar, entregan un informe o exponen sus descubrimientos al resto del curso.

R (Historia, Geografía y Ciencias Sociales)

12

Los estudiantes montan una feria para divulgar el patrimonio cultural intangible de la región. Para esto:

- › se reúnen en grupos pequeños e investigan acerca de comida, música, bailes, vestuario y otras manifestaciones típicas de su región o del país
- › preparan una presentación en vivo de su investigación por medio de dibujos y textos (por ejemplo: la ropa y música que usarán, la comida que presentarán y el lugar donde harán su presentación, entre otros)
- › realizan su presentación en algún lugar de su establecimiento, invitando a otros alumnos y docentes.

R (Historia, Geografía y Ciencias Sociales)

13

El docente guía una conversación con fin de indagar en los conocimientos previos de los estudiantes sobre pintura chilena costumbrista por medio de preguntas como:

- › ¿conocen alguna pintura o pintor chileno que pinte costumbres de nuestro país?
- › ¿cuál es su nombre?
- › ¿qué pinturas conocen?

14

En grupos de tres o cuatro alumnos, buscan información acerca de obras de pintores costumbristas chilenos de diferentes épocas, seleccionan a uno de ellos y describen su obra de acuerdo a los siguientes pasos:

- › indican materiales y procedimientos técnicos con que está elaborada la obra
- › indican elementos contextuales, como lugar y época del pintor
- › explican el tema de la pintura (por ejemplo: paisaje campestre, desértico, selvático, imaginado, entre otros)
- › indican los elementos del paisaje (por ejemplo: árboles, montañas, construcciones y personas, entre otros)
- › para finalizar, entregan un informe o exponen sus descubrimientos al resto del curso

R (Historia, Geografía y Ciencias Sociales)

! **Observaciones al docente:**

Julio Escamez: Domingo, Mural historia de la medicina, Mural La Tierra, Fonda de fiesta, Campaña de alfabetización y Homenaje a la medicina natural

- › <http://www.mac.uchile.cl/virtual/e2/index.html>
- › <http://chileabroad.gov.cl/costa-rica/chilenos-en-costa-rica/chilenos-en-la-cultura/#julioescamez>
- › <http://www.artistasplasticoschilenos.cl/biografia.aspx?itmid=675#0>

Pedro Subercaseaux: Descubrimiento de Chile por Diego de Almagro Primera Misa en Chile, La procesión de la Virgen de Andacollo, Baile en Santiago Antiquo, Mujeres de la Colonia, El birlocho

- › http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Descubrimiento_de_Chile_por_Diego_de_Almagro.jpg
- › http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Primera_misa_de_Chile.jpg
- › <http://www.artistasplasticoschilenos.cl/biografia.aspx?itmid=268#0>

Claudio Gay: Vista de la laguna de la Laja en el nacimiento, Plaza de la Independencia Santiago, Un Bodegón, Paseo de la Cañada Santiago, Andacollo 26 de diciembre 1863, Un baile en la Casa de Gobierno, Aniversario de la Independencia, Casa de Moneda de Santiago y presos de policía, Entierro del cacique Cathili, Un machitún, Juegos de chueca, Vendedores en las calles, heladero, brevero, velero, dulcero, lechero

- › <http://www.artistasplasticoschilenos.cl/biografia.aspx?itmid=339#0>
- › <http://www.educarchile.cl/medios/20040203195425.jpg>
- › [http://www.memoriachilena.cl/temas/index.asp?id_ut=claudiogay\(1800-1873\)pionerodelacienciaenchile](http://www.memoriachilena.cl/temas/index.asp?id_ut=claudiogay(1800-1873)pionerodelacienciaenchile)

Mauricio Rugendas: Desde la Cañada, El huaso y la lavandera, El malón, Mineros chilenos, siglo XIX, Llegada del presidente Prieto a La Pampilla Puerto de Valparaíso

- › <http://www.educarchile.cl/medios/20040203200048.jpg>
- › <http://www.portaldearte.cl//elhuaso.htm>
- › <http://www.portaldearte.cl//malon.htm>

- > http://www.memoriachilena.cl/temas/documento_detalle.asp?id=MCO007360
- > <http://www.profesorenlinea.cl/biografias/rugendas.htm>
Manuel Antonio Caro: La zamacueca
- > <http://www.portaldearte.cl/obras/zamacu2.htm>
Juan Mochi: Campesinos chilenos, Paisaje campesino, La trilla, Escena costumbrista, El vendedor de melones, Escena campesina, Hombre con vaso de chicha, Parroquiano
- > <http://www.portaldearte.cl/obras/zamacu2.htm>
- > <http://www.portaldearte.cl/obras/pcampesino.htm>
- > <http://www.artistasplasticoschilenos.cl/biografia.aspx?itmid=383#0>
Pedro Lira: Escena de playa, La siesta, El niño enfermo, La carta
- > http://commons.wikimedia.org/wiki/File:%22Escena_de_playa_con_figura%22.jpg
- > http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mujer_con_sombrilla.jpg
- > <http://www.portaldearte.cl/obras/ninoen.htm>
- > <http://www.portaldearte.cl/obras/carta.htm>
- > <http://www.artistasplasticoschilenos.cl/biografia.aspx?itmid=307#0>
- > <http://www7.uc.cl/faba/ARTE/OBRAS/Lira1.html>
Nicanor González: Misa en el Huique, Niños leyendo
- > <http://www.artistasplasticoschilenos.cl/biografia.aspx?itmid=861#0>
Alfredo Valenzuela Puelma: Obra La Lección de Geografía
- > http://commons.wikimedia.org/wiki/File:%22La_lecci%C3%B3n_de_geograf%C3%ADa%22.jpg
- Juan Francisco González: Carretelas en la Vega, El niño dormido
- > http://commons.wikimedia.org/wiki/File:%22Carretelas_en_la_Vega%22.jpg
- > http://commons.wikimedia.org/wiki/File:%22El_Ni%C3%B1o_Dormido%22.jpg
Pedro Luna: Puerto
- > <http://www.artistasplasticoschilenos.cl/biografia.aspx?itmid=391#0>
Camilo Mori: El boxeador, La viajera, Pincoy, Escena, Una escena en un restaurante, Un paseo en el campo, El circo de la feria
- > <http://www.artistasplasticoschilenos.cl/biografia.aspx?itmid=391#0>
- > <http://www.portaldearte.cl/obras/viajera.htm>
- > <http://www.portaldearte.cl/obras/pincoy.htm>
- > <http://www.artistasplasticoschilenos.cl/biografia.aspx?itmid=277#0>
- > <http://www7.uc.cl/faba/ARTE/AUTORES/Mori.html>
Jerónimo Costa: Bajo el parrón, Cosiendo
- > <http://www.artistasplasticoschilenos.cl/biografia.aspx?itmid=436#0>
Pablo Burchard: Caleta de Quintero, El otoñal, El corral
- > <http://www.portaldearte.cl/obras/quintero.htm>
- > <http://www.portaldearte.cl/obras/otonal.htm>
- > <http://www.artistasplasticoschilenos.cl/biografia.aspx?itmid=275#0>

- > <http://www7.uc.cl/faba/ARTE/AUTORES/Burchard.html>
 - > <http://www.profesorenlinea.cl/biografias/BurchardPablo.htm>
- Arturo Pacheco Altamirano: Astillero
- > <http://www.portaldearte.cl/portal/2011/04/01/autor-altamirano-astillero/>
- Israel Roa: *La Pampilla de Coquimbo, Dieciocho de Septiembre, Gato en la ventana*
- > <http://www.portaldearte.cl/obras/pampilla.htm>
 - > <http://www.portaldearte.cl/obras/18sept.htm>
 - > <http://www.portaldearte.cl/obras/gatoventana.htm>
- Reinaldo Villaseñor: *Manicero, Sin título*
- > <http://www.portaldearte.cl/obras/manicero.htm>
 - > http://www.patrimoniovina.cl/index.php?ir=pags/det_vernocia.php&id=20061102162107
- Gregorio de la Fuente: *Murales, Mural Estación de F.F.C.C. de Concepción*
- > http://www.gregoriodelafuente.com/obras_murales.htm
 - > <http://www.portaldearte.cl/obras/muresta.htm>
- Claudio Bravo: *Pintando una pared, El sirviente, Las dos amigas, Estudio para jugadores de fútbol, La lectura*
- > <http://www7.uc.cl/faba/ARTE/FOTOS/FULL/CBRAVO/cb.27.jpg>
 - > <http://www.claudiobravo.com/obras1980.html>
 - > <http://www.claudiobravo.com/obras1990.html>

Chile, su paisaje y costumbres

15

Los estudiantes seleccionan a un artista o arquitecto chileno y las obras que más les han llamado la atención para realizar un folleto de una exposición de él. Para esto:

- > realizan visitas en terreno o virtuales a edificios, museos, exposiciones o páginas de internet de arte chileno
- > seleccionan al artista o arquitecto y las obras que más les han llamado la atención
- > si hacen el trabajo con obras en terreno, sacan fotografías de las obras; si lo hacen por internet, seleccionan las imágenes y las guardan o imprimen
- > buscan información acerca del artista y sus obras y realizan un resumen de elementos del contexto y descripciones de las obras para poner en su folleto
- > elaboran sus folletos, usando el computador y un software adecuado o materiales como cartulina, papeles de colores, imágenes impresas y otros materiales adecuados.

R (Historia, Geografía y Ciencias Sociales; Tecnología)

OA_2

Aplicar y combinar elementos del lenguaje visual (incluidos los de niveles anteriores) en trabajos de arte y diseño con diferentes propósitos expresivos y creativos:

- › **color (complementario)**
- › **formas (abiertas y cerradas)**
- › **luz y sombra**

Luz y sombra

1

El docente guía una conversación con el fin de indagar en los conocimientos previos de los estudiantes con respecto al uso de la luz y la sombra en la pintura, por medio de preguntas como:

- › ¿cómo se logran las luces y las sombras en el dibujo y la pintura?
- › ¿de qué depende la luz y la sombra en la realidad y en la fotografía?
- › ¿en qué época hay más preocupación por el uso de luces y sombra? ¿por qué? (presente - pasado)

A continuación, el docente guía la observación de pinturas de bodegones de pintores chilenos de diferentes épocas indicando algunos elementos contextuales, características visuales (materiales, colores, formas, texturas, otros) y enfatizando el tema de luces y sombras.

📌 **Observaciones al docente:**

Pablo Burchard: Sandías, Begonias

- › <http://www.mac.uchile.cl/colecciones/virtual/b15/5.html>
- › <http://www.mac.uchile.cl/colecciones/virtual/b15/2.html>
- › <http://www.mac.uchile.cl/colecciones/virtual/b15/4.html>

Laureano Guevara: Naturaleza muerta

- › <http://www.mac.uchile.cl/colecciones/virtual/g9/2.html>

Julio Ortiz de Zárate: Naturaleza muerta

- › <http://www.mac.uchile.cl/colecciones/virtual/o3/1.html>
- › <http://www.mac.uchile.cl/colecciones/virtual/o3/2.html>

Inés Puyó: Naturaleza muerta

- › <http://www.mac.uchile.cl/colecciones/virtual/p13/2.html>

Carlos Pedraza: Flores

- › <http://www.mac.uchile.cl/colecciones/virtual/o3/2.html>

Ximena Cristi: Balcón

- › <http://www.mac.uchile.cl/colecciones/virtual/c9/1.html>

Eduardo Ossandón: Sin título, La pipa roja

- › <http://www.mac.uchile.cl/colecciones/virtual/o7/1.html>
- › <http://www.mac.uchile.cl/colecciones/virtual/o7/2.html>

Augusto Eguiluz: Naturaleza muerta

- › <http://www.mac.uchile.cl/colecciones/virtual/b15/4.html>

Ana Cortés: Naturaleza muerta

- › <http://www.portaldearte.cl/educacion/media/1ero/paisaje.htm>

Claudio Bravo: Focos, Naturaleza muerta con ladrillos, Naturaleza muerta, Cráneos, Limones y tela

- › <http://www7.uc.cl/faba/ARTE/MUSEO/MuseoExpobravo.html>

Josefina Guilisasti: Bodegones

- › http://www.gasco.cl/fundacion_gasco/sala_expo_bodegones.html



2

Los estudiantes eligen objetos como frutas, botellas, cajas y otros, arman un modelo de naturaleza muerta y la dibujan con lápiz grafito o carboncillo. Guiados por el profesor, aplican luces y sombras en sus trabajos. Los exponen y explican cómo lograron dar la sensación de volumen a los objetos, usando las sombras.

3

Cada estudiante construye una caja con cartón o usan una ya lista (de zapatos u otra de tamaño similar). En una de sus caras, hacen un agujero con la punta de un lápiz para mirar a través de él y otro para que entre luz (natural o de una linterna). Pegan en su interior objetos que reflejen o varíen el color de la luz (espejos, papel de aluminio, papel celofán, otros). Se intercambian las cajas y observan los diferentes efectos que se producen al rebotar la luz sobre las diferentes superficies. Seleccionan aquellas en que se producen los efectos más llamativos y originales y explican por qué.

4

Observan y comentan imágenes de teatro de sombras como *Shadow art* de Tim Noble. Luego juegan con sus manos a crear sombras, usando un proyector multimedia o una luz intensa. Crean un guión para realizar una presentación de teatro de sombras y construyen los implementos necesarios para hacerlo. Usando el proyector multimedia o la luz intensa, presentan su obra al curso y la comentan.

1 Observaciones al docente:

Teatro de sombras:

- > www.youtube.com/watch?v=JCxVDa6CG60
- > <http://www.trendhunter.com/trends/pilobolus-dance-company-shadowland>
- > <http://www.trendhunter.com/trends/rubbish-shadow-art>

5

Eligen un objeto de su interés, lo dibujan y pintan con pasteles grasos, témpera o acrílico, representando luces y sombras con parejas de colores complementarios y sus tonos (verde-rojo, azul-naranja y amarillo-morado). Presentan sus trabajos al curso y comentan las variaciones de efectos visuales que se obtienen. Para finalizar la actividad, sus compañeros mencionan las fortalezas y formas de mejorar.

1 Observaciones al docente:

Es importante que el profesor ponga algún tipo de luz para iluminar los bodegones para que se intensifiquen luces y sombras.

OA_3

Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de:

- › **materiales de modelado, de reciclaje, naturales papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales**
- › **herramientas para dibujar, pintar, cortar unir, modelar y tecnológicas (brocha, sierra de calar, esteca, cámara de video y proyector multimedia, entre otros)**
- › **procedimientos de pintura, escultura, construcción, fotografía, video, diseño gráfico digital, entre otros**



Pintura

1

El docente guía una conversación con el fin de indagar los conocimientos previos de los estudiantes con respecto a vitrales en Chile, por medio de preguntas como:

- › ¿han visto alguna vez vitrales en iglesias o edificios? ¿cuáles?
- › ¿cuáles son sus temas?
- › ¿de qué materiales están contruidos?
- › ¿qué colores usan?
- › ¿por qué usarán tantas líneas oscuras?

A continuación, el profesor guía la observación de vitrales chilenos, indicando características visuales (uso de colores puros, predominio de líneas rectas, formas realistas, temas religiosos, entre otros) y algunos elementos contextuales de las obras.

2

A partir de la observación y los comentarios de vitrales chilenos, los estudiantes realizan un vitral. Para esto:

- › realizan un dibujo basado en temas religiosos o de la naturaleza
- › sobre el dibujo colocan una mica
- › marcan su dibujo con pasta de relieve
- › rellenan los espacios, usando pintura de vitral de diferentes colores
- › pegan sus trabajos en alguna ventana de la sala o del establecimiento y los comentan desde el punto de vista de la aplicación del color, las formas, los diferentes temas, otros.

📌 Observaciones al docente:

En el caso de no contar con los materiales pedidos:

- › la mica se puede remplazar por radiografías pasadas por cloro
- › la pintura de vitral por acrílico o t mpera con cola fr a

Vitrales en Chile:

- › <http://proyectodocumenta.org/compania-de-jesus-ipcj061/>
- › <http://www.flickr.com/groups/iglesiasdechile/pool/23242098@N04/>
- › <http://www.arteyfotografia.com.ar/6040/fotos/213239/>
- › <http://www.utem.cl/acerca-de-la-utem/historia/historia-de-la-casa-central/>
- › <http://www.flickr.com/photos/200450/4122878869/>
- › <http://www7.uc.cl/faba/ARQUITECTURA/IGLESIAS/DivinoDiapos.html>
- › <http://www7.uc.cl/faba/ARQUITECTURA/IGLESIA>



3

A partir de la observación y los comentarios de vitrales chilenos, los estudiantes realizan un vitral. Para esto:

- > realizan un dibujo basado en temas religiosos o de la naturaleza sobre papel sueco, diamante, mapa u otro semitransparente
- > marcan el dibujo por un lado del papel, usando plumón permanente negro
- > pintan los espacios por el otro lado con plumones de diferentes colores
- > pegan sus trabajos en alguna ventana de la sala o del establecimiento y los comentan desde el punto de vista de la aplicación del color, las formas, los diferentes temas, otros

Escultura

4

Crean con cartones un relieve que represente una costumbre propia de nuestro país, del presente o del pasado. Para esto:

- > se reúnen en parejas y seleccionan una costumbre (por ejemplo: el velorio del angelito, 18 de septiembre, los volantines, la fiesta de San Pedro en el mar, entre otras)
- > realizan bocetos de los relieves, seleccionando uno según su originalidad y factibilidad de construcción
- > dibujan el boceto sobre una base de cartón
- > basados en el boceto seleccionado, recortan diferentes tipos de cartones
- > pegan los cartones con cola fría u otro pegamento, formando el relieve
- > lo pintan con témperas de distintos colores.

5

Los estudiantes observan esculturas chilenas y las comentan, guiados por el docente con preguntas como:

- > ¿en qué se diferencian las esculturas entre sí?
- > ¿las esculturas son estáticas o tienen movimiento?
- > ¿por qué dicen eso?
- > ¿el escultor habrá conocido la anatomía del cuerpo humano?
¿en qué se nota?
- > ¿son expresivas las esculturas? ¿en qué se nota?

📌 Observaciones al docente:

José Miguel Blanco: *El tambor en reposo*,

- > <http://www.profesorenlinea.cl/biografias/BlancoJoseM.htm>

Nicanor Plaza: *El jugador de chueca*

- > <http://www.profesorenlinea.cl>

Virginio Arias: *La Araucana, Un héroe de la Guerra del Pacífico*

- > <http://www.profesorenlinea.cl/biografias/AriasVirginio.htm>

Simón González: *El niño taimado, El mendigo*

- > <http://www.profesorenlinea.cl/biografias/GonzalezSimon.htm>

Ernesto Concha: *La miseria*

- > <http://www.profesorenlinea.cl/biografias/ConchaErnesto.htm>

Francisca Cerda: Mujer subiendo

› <http://www.profesorenlinea.cl/biografias/CerdaFrancisca.htm>

Oswaldo Peña: Ingrávido, Sin título

› <http://www.profesorenlinea.cl/biografias/PenaOswaldo.htm>

Francisca Núñez: Sin título, El chivo y el caballero

› <http://www.esculturas.cl/index.php?id=106>

6

A partir de la observación y los comentarios de las esculturas anteriores, los alumnos modelan una escultura creativa en greda o arcilla de una parte del cuerpo (mano, pie, rostro, otros). Para esto:

- › amasan la greda o la arcilla hasta que no se les pegue en las manos y forman un paralelepípedo o un cilindro
- › usando estecas y miretes, comienzan a sacar greda u arcilla hasta formar la parte del cuerpo que desean representar
- › realizan terminaciones de sus esculturas, agregando materiales como cordeles, trozos de madera, cartón u otros que consideren adecuados
- › las pintan con ténpera, acrílico o pasta de zapatos

7

A partir de la observación y los comentarios de esculturas anteriores, construyen una escultura creativa con el tema de figura humana, usando trozos de madera de diferentes tamaños y formas. Para esto, recolectan trozos de madera o cortezas de árbol antes de la actividad y luego:

- › usando como referencia los recortes o trozos de madera y cortezas cortados por ellos mismos, dibujan un boceto para su escultura
- › se reúnen en parejas y comentan sus bocetos desde el punto de vista de la factibilidad de construcción y la originalidad de la escultura
- › si es necesario, mejoran sus bocetos
- › basados en sus bocetos, construyen la escultura con herramientas y pegamentos como cola fría u otros, corchetera, pistola, clavos y martillo, entre otros
- › una vez que han comprobado la firmeza de su escultura, realizan terminaciones, usando pinturas o material de reciclaje libremente

Ejemplos de evaluación

Ejemplo 1

OA_1

Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del:

- › entorno cultural: Chile, su paisaje y sus costumbres en el pasado y en el presente
- › entorno artístico: impresionismo y postimpresionismo; y diseño en Chile, Latinoamérica y del resto del mundo

OA_4

Analizar e interpretar obras de arte y diseño en relación con la aplicación del lenguaje visual, contextos, materiales, estilos u otros.

INDICADORES DE EVALUACIÓN

- › Observan y describen temas, procedimientos, materiales y diversos medios expresivos usados en el arte chileno.
- › Seleccionan materiales y procedimientos para la creación individual (pintura, escultura y representaciones, entre otros).
- › Buscan y seleccionan información relevante sobre el contexto (histórico y social), los artistas y las obras del arte chileno y la presentan usando diferentes medios (informes, powerpoint, entrevistas virtuales, otros).

Actividad

En grupos pequeños, investigan acerca de escultores y pintores chilenos que trabajan los temas de paisaje y costumbres de nuestro país. Basados en ella, crean un juego de salón o un juego interactivo por medio del computador o con material concreto. Para esto:

- › buscan información acerca de artistas chilenos que han trabajado el tema del paisaje y costumbres de nuestro país
- › desarrollan diferentes ideas para su juego por medio de bocetos y textos que recolectan en un portafolio
- › seleccionan materiales, procedimientos o herramientas computacionales al interior del grupo, exponen las diferentes ideas, seleccionan una y la mejoran
- › construyen su juego de salón o interactivo
- › lo exponen a sus compañeros y lo comentan

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Al evaluar, se sugiere considerar los siguientes criterios:

Cuando los estudiantes desarrollan sus trabajos de arte:

- › buscan información de artistas que traten costumbres de Chile y la incorporan a sus juegos
- › demuestran disposición y esfuerzo por desarrollar sus trabajos
- › demuestran disposición a trabajar responsable y colaborativamente

Cuando revise trabajos de arte, busque evidencia de que los estudiantes:

- › utilizan las distintas opciones que ofrece el software (de presentación o dibujo) o los materiales seleccionados
- › se inspiraron en juegos para desarrollar sus trabajos

Ejemplo 2

OA_2

Aplicar y combinar elementos del lenguaje visual (incluidos los de niveles anteriores) en trabajos de arte y diseño con diferentes propósitos expresivos, comunicativos y creativos:

- › color (complementario)
- › formas (abiertas y cerradas)
- › luz y sombra

INDICADORES DE EVALUACIÓN

- › Dibujan y pintan aplicando luces y sombras con los materiales adecuados (lápices, carboncillo y pintura) y temas variados (por ejemplo: el bodegón)
- › Experimentan con fenómenos de la luz por medio de fotografías, trabajos en volumen y teatro de sombras.

Actividad

- › Usando linternas o un foco, observan cómo un modelo de naturaleza muerta dispuesto por el profesor varía de acuerdo a la cantidad de luz y el lugar desde donde se ilumina. Describen lo que observan con el máximo de detalles.
- › Sacan fotografías de un mismo modelo de naturaleza muerta, usando diferentes intensidades de luz e iluminando desde diferentes ángulos. Para esto:
 - arman su propio modelo y le sacan fotografías.
 - seleccionan una de las fotografías y la reproducen por medio del dibujo
 - la pintan usando los colores blanco, negro y un primario o secundario, con ténpera o acrílico
- › Exponen sus trabajos y fotografías, explican las diferencias entre las luces y sombras de sus fotografías y las de sus pinturas y justifican su elección.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Al evaluar, se sugiere considerar los siguientes criterios:

Cuando los estudiantes desarrollan sus trabajos de arte:

- › se observa preocupación por lograr un trabajo bien presentado
- › experimentan con distintas iluminaciones y composiciones de su naturaleza muerta

Cuando los estudiantes exponen sus trabajos de arte, observe si:

- › explican los efectos que se producen con las luces y sombras en sus fotografías
- › explican diferencias entre las luces y sombras de su trabajo y de su fotografía

Cuando revise trabajos de arte, busque evidencia de que los estudiantes:

- › dibujan una de las fotografías sobre cartulina
- › aplican los colores para representar luces y sombras
- › pintan su dibujo usando los colores blanco, negro y un primario o secundario

Ejemplo 3

OA_3

Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de:

- › materiales de modelado, de reciclaje, naturales papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales
- › herramientas para dibujar, pintar, cortar unir, modelar y tecnológicas (brocha, sierra de calar, esteca, cámara de video y proyector multimedia, entre otros)
- › procedimientos de **pintura, escultura**, construcción, fotografía, video, diseño gráfico digital, entre otros

INDICADORES DE EVALUACIÓN

- › Crean pinturas, relieves y esculturas basados en la observación de la pintura, escultura y costumbres de Chile.
- › Crean dípticos o trípticos, aplicando técnicas de pintura.
- › Buscan soluciones frente a dificultades al aplicar los diferentes procedimientos técnicos, demostrando dominio de los materiales y herramientas para realizar pinturas y esculturas (por ejemplo: témpera, tintas, acrílico, cartones, greda, arcilla, papel maché, entre otros).
- › Innovan al aplicar los diferentes procedimientos técnicos.
- › Se evidencia un buen manejo de algunos procedimientos de pintura y escultura.

Actividad

Crean un díptico o tríptico en grupos de cuatro alumnos con el tema del pasado y el presente de las costumbres de nuestro país. Para esto:

- › realizan un listado de las costumbres de sus familias, y averiguan con sus abuelos costumbres del pasado
- › acuerdan que costumbres representarán
- › dibujan la forma de su díptico o tríptico
- › recortan la forma de su díptico o tríptico en cartón piedra o madera
- › dibujan bocetos (al menos dos por alumno) de las costumbres seleccionadas
- › distribuyen los lugares donde pegarán las pinturas y determinan los tamaños de ellas
- › seleccionan los bocetos
- › pintan usando témpera o acrílico
- › pegan las pinturas sobre el díptico o tríptico

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Al evaluar, se sugiere considerar los siguientes criterios:

Cuando los estudiantes desarrollan sus trabajos de arte:

- › demuestran disposición y esfuerzo por desarrollar sus trabajos
- › demuestran disposición a trabajar responsable y colaborativamente
- › buscan información con sus familiares de mayor edad

Cuando revise trabajos de arte, busque evidencia de que los estudiantes:

- › investigan sobre las costumbres chilenas del presente y el pasado
- › buscan intencionadamente la originalidad
- › emplean adecuadamente los procedimientos (pintar), usando témpera, acrílico
- › expresan ideas personales sobre costumbres chilenas

Semestre 2

Unidad 3

Resumen de la unidad

PROPÓSITO

En esta unidad, se pretende que los estudiantes conozcan el mundo del diseño y sus relaciones con las artes visuales y que desarrollen sus habilidades de pensamiento creativo por medio de trabajos y proyectos de diseño industrial, gráfico y de envases.

El análisis de objetos y elementos de diseño con distintas funciones, destinatarios, estilos y contextos, como la investigación acerca de artistas y diseñadores que los han realizado, les permitirán incorporar y comprender el mundo visual y objetual en el que están inmersos. Para esto, observarán imágenes y usarán fuentes de investigación bibliográfica y digital para realizar sus investigaciones que servirán para enriquecer sus trabajos de creación y deberán ser presentadas por medios digitales.

Se espera también que sean capaces de justificar la creación personal y analizar estéticamente la de otros, lo que -al igual que en la unidad precedente- debe orientarse a describir fortalezas y aspectos a mejorar, el uso de materiales y procedimientos, la aplicación de elementos de lenguaje visual y la relación entre trabajo de arte y propósito.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

- › Procedimientos de pintura (acrílico, témpera, acuarela con papeles, vitral)
- › Procedimientos de escultura (modelado, relieve y madera)
- › Fotografía y el uso de la luz

PALABRAS CLAVE

Publicidad, logos (logotipo) y diseño industrial, gráfico, de envases y cotidiano.

CONOCIMIENTOS

- › Historia de objetos de diseño
- › Tipos de diseño: gráfico, industrial y de envases
- › Etapas del proceso creativo para el desarrollo de proyectos de diseño
- › Procedimientos de construcción
- › Procedimientos de diseño gráfico

HABILIDADES

- › Resolver problemas frente a diferentes desafíos relacionados con el diseño.
- › Desarrollar proyectos de diseño, aplicando las etapas del proceso creativo.
- › Crear, basándose en la observación de objetos y elementos de diseño.
- › Dominar las destrezas técnicas de diseño gráfico y la construcción.
- › Recopilar, seleccionar información y presentarla de manera atractiva y clara.
- › Analizar objetos de diseño, aplicando diferentes criterios.

ACTITUDES

- › Demostrar disposición a desarrollar su creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente.
- › Respetar y valorar el trabajo riguroso y el esfuerzo propio y de otros.

Objetivos de Aprendizaje

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Se espera que los estudiantes sean capaces de:

INDICADORES DE EVALUACIÓN SUGERIDOS

Los estudiantes que han alcanzado este aprendizaje:

OA_1

Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del:

- › **entorno cultural: Chile, su paisaje y sus costumbres en el pasado y en el presente**
- › **entorno artístico: impresionismo y postimpresionismo; y diseño en Chile, Latinoamérica y del resto del mundo**

- › Describen objetos de diseño de diferentes épocas y culturas en relación con el objetivo para el que fueron diseñados y el uso de elementos de lenguaje visual, como forma, color y texturas.
- › Proponen modificaciones o innovaciones a objetos de uso cotidiano a partir del análisis y observación de estos.
- › Diseñan objetos sencillos, respondiendo a distintos desafíos que se les presentan.
- › Diseñan y construyen objetos útiles a partir de elementos de la naturaleza.
- › Realizan diseños gráficos a partir de la observación de afiches, etiquetas y otros elementos.
- › Desarrollan proyectos de diseño basados en diferentes desafíos, considerando la etapa inicial del desarrollo de las ideas por medio de diversos métodos (por ejemplo: toman fotografías, recolectan imágenes de diarios y revistas, realizan bocetos, entre, otros).

OA_3

Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de:

- › **materiales de modelado, de reciclaje, naturales papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales**
- › **herramientas para dibujar, pintar, cortar unir, modelar y tecnológicas (brocha, sierra de calar, esteca, cámara de video y proyector multimedia, entre otros)**
- › **procedimientos de pintura, escultura, construcción, fotografía, video, diseño gráfico digital, entre otros**

- › Desarrollan ideas por medio de herramientas computacionales para el diseño gráfico.
- › Proponen soluciones creativas a desafíos en torno al diseño y aplican algunas etapas del proceso creativo, como generar ideas, explorar, revisar, presentar y evaluar.
- › Justifican adecuadamente la selección de materiales, herramientas y procedimientos técnicos y/o tecnológicos en relación con los propósitos creativos de sus proyectos de diseño.
- › Realizan diseños de objetos, considerando las características de los diversos materiales.
- › Buscan soluciones frente a dificultades al aplicar diferentes procedimientos técnicos para la elaboración de objetos.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Se espera que los estudiantes sean capaces de:

INDICADORES DE EVALUACIÓN SUGERIDOS

Los estudiantes que han alcanzado este aprendizaje:

OA_4*

Analizar e interpretar obras de arte y diseño en relación con la aplicación del lenguaje visual, contextos, materiales, estilos u otros.

- › Describen posibles usos, funciones, significados y aplicación del lenguaje visual en objetos de diseño.
- › Investigan acerca de un objeto, estableciendo relaciones entre elementos de su contexto, materiales y cómo estos se reflejan en el diseño.
- › Analizan objetos de diseños de diversas épocas y contextos en relación con los objetivos para los que fueron diseñados, características visuales, materiales y medios.
- › Interpretan objetos y elementos de diferentes tipos de diseño en relación con su significado y contexto.
- › Presentan sus investigaciones, usando TIC y otros medios.

OA_5

Describir y comparar trabajos de arte y diseño personales y de sus pares, considerando:

- › fortalezas y aspectos a mejorar
- › uso de materiales y procedimientos
- › aplicación de elementos de lenguaje visual
- › propósitos expresivos

- › Justifican el proyecto de diseño propio y de sus compañeros y proponen ideas para mejorarlo usando criterios como:
 - propósito del proyecto
 - funcionalidad del elemento u objeto
 - estética del diseño (color, forma, textura)
 - aplicación de elementos de lenguaje visual (color, forma, textura, otros)
 - uso adecuado de materiales y herramientas
 - originalidad de la propuesta

* Observar anualmente al menos 50 obras de arte y diseño chileno, latinoamericano y universal.

Ejemplos de actividades

OA_1

Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del:

- > **entorno cultural: Chile, su paisaje y sus costumbres en el pasado y en el presente**
- > **entorno artístico: impresionismo y postimpresionismo; y diseño en Chile, Latinoamérica y del resto del mundo**

OA_4

Analizar e interpretar obras de arte y diseño en relación con la aplicación del lenguaje visual, contextos, materiales, estilos u otros.

Diseño industrial

1

El docente guía una conversación con el fin de indagar en los conocimientos previos de los estudiantes con respecto al diseño y su relación con la vida cotidiana, con preguntas como:

- > ¿qué objetos utilizamos todos los días?
- > ¿qué objetos se utilizan más frecuentemente para informarse, comunicarse, divertirse, etc.?
- > los objetos que utilizamos diariamente (zapatos, ropa, plancha, lavadora, teléfono, otros), ¿han sido siempre así? ¿cómo han cambiado?

2

Observan imágenes de objetos del pasado y contemporáneos y escuchan una explicación de algunos elementos contextuales y características de éstos. Luego eligen un objeto e investigan acerca de su origen y sus cambios de materiales, formas, colores, texturas y otros. Realizan una presentación de su búsqueda de información, utilizando imágenes, textos y deseablemente objetos reales.

R (Historia, Geografía y Ciencias Sociales)

3

Observan diferentes objetos de diseño clasificados de acuerdo al área del diseño a la que pertenecen (diseño gráfico y publicitario, industrial y de envases, textil y de vestuario, teatral, o paisajismo y diseño de interiores). Luego el docente invita a los alumnos a buscar objetos de diseño en revistas y clasificarlos según el área del diseño a la que pertenecen.

R (Tecnología)

4

Comentan acerca de problemas relacionados con el diseño que se les presentan en su vida diaria (“no me caben las cosas en el closet”, “las murallas de la cocina se ven sucias, porque no son de cerámica”, “se me hace difícil organizar mis materiales en el estuche” u otros). Luego:

- > seleccionan uno de los problemas, buscan soluciones en distintas fuentes de información y piensan cómo aplicarlas
- > dibujan bocetos de objetos de diseño en su cuaderno de arte o croquera, definiendo los materiales y los procedimientos para construirlos

- › comentan las diferentes ideas en relación con su utilidad para solucionar el problema, si son estéticamente atractivas y la pertinencia de los materiales seleccionados
- › si es necesario, mejoran sus bocetos según los comentarios de sus compañeros
- › construyen sus objetos de diseño, usando los materiales y procedimientos planteados
- › para finalizar, presentan sus trabajos al curso y comentan los resultados obtenidos, usando criterios como: propósito del proyecto, funcionalidad del elemento u objeto, estética del diseño (color, forma, textura), aplicación de elementos de lenguaje visual (color, forma, textura, otros), uso adecuado de materiales y herramientas y originalidad de la propuesta.

R (Tecnología)

5

Los alumnos observan muebles de diferentes épocas y estilos (mesas, sillas, escritorios, camas, cómodas, otros) y comentan sus diferencias y semejanzas en relación con estilos, funcionalidad, materiales y otros. Luego:

- › se reúnen en grupos de máximo seis integrantes y seleccionan un tipo de mueble (mesa, silla, escritorio, cama, cómoda, otro) para realizar una maqueta de él con materiales de reciclaje (cartón corrugado, tubos y envases de diferentes tipos, otros)
- › realizan diseños por medio de bocetos y los comentan en relación con funcionalidad, aspectos estéticos (forma, color, textura, otros) y la pertinencia de los materiales de reciclaje seleccionados
- › eligen un boceto y construyen su maqueta, utilizando los materiales y procedimientos seleccionados
- › presentan sus trabajos y comentan los resultados obtenidos, usando como criterios su funcionalidad y aspectos estético

R (Tecnología)

6

El profesor los invita a seleccionar un objeto de diseño contemporáneo e investigar acerca de su creador, la función que cumple y sus características, usando textos e internet como fuente de información. Basándose en la información obtenida y en el análisis del objeto, proponen modificaciones para mejorar su diseño o adaptarlo a sus necesidades personales, por medio de dibujos o recursos computacionales. Luego presentan su trabajo al curso y comentan los resultados respecto de si se mejoró el objeto desde el punto de vista de la funcionalidad, materiales, formas, colores y texturas y si se cumplió el propósito de mejorar el objeto.

R (Tecnología)

7

Los alumnos observan una exposición del docente acerca de diseñadores industriales contemporáneos como Walter Gropius, Philippe Starck, Newson Marc, Frank Ghery, Carol Catalano, Sebastián Errázuriz u otros. Seleccionan a uno de ellos y buscan más información sobre él. Analizan algunos de sus diseños, usando como criterios los materiales, procedimientos, funcionalidad y uso de elementos de lenguaje visual (forma, color, textura, otros). Presentan sus investigaciones al curso, usando programas computacionales (powerpoint, Prezi, etc.) o por medio de afiches o carteles, entre otros.

R (Tecnología)

Diseño de vestuario**8**

El docente presenta imágenes de objetos de vestuario y muebles de diferentes épocas y estilos, y guía una conversación acerca de sus características visuales. Los estudiantes comparan y adjetivan (simple, recargado, colores estridentes, apagados, otros) objetos que cumplen la misma función, pero de estilos diferentes (ejemplo: silla minimal y rococó, vestidos de la época de María Antonieta y de la década de 1970, otros).

R (Tecnología)

9

A partir de la observación y los comentarios de objetos de diseño industrial (preferentemente muebles), los estudiantes seleccionan uno y, por medio del dibujo, pintura o recursos computacionales, los transforman en su contrario (si es sencillo lo hacen lujoso, si es colorido lo convierten en monocromático, otros) sin perder su funcionalidad. Luego exponen sus trabajos y los comentan, usando criterios como:

- > uso de elementos de lenguaje visual (color, forma y textura)
- > se puede observar el cambio del objeto
- > originalidad del trabajo

R (Tecnología)

Diseño gráfico**10**

Los estudiantes manipulan y observan de manera directa etiquetas, marcas, logos y otros elementos de diseño gráfico en envases, carteles folletos y otros. Guiados por el docente, relacionan el uso de lenguaje visual (línea, forma, color, textura, otros) con las características de los elementos de diseño gráfico. Por ejemplo: el envase de una bebida de fantasía cuyo nombre hace referencia a una fruta posee características de ella (forma, color, textura, otros), la marca o el logo de una marca de zapatillas para correr tiene la forma de una flecha, etc. Registran sus observaciones y relaciones por escrito, libremente o a partir de una guía de trabajo.

11

Analizan elementos publicitarios de una misma campaña desde un punto de vista estético y comunicacional. Para esto, observan diferentes elementos publicitarios (afiches, volantes, marcas, avisos televisivos, otros) de un producto o servicio y deducen sus objetivos y el público al que está destinada la campaña publicitaria. Luego, guiados por el docente, establecen relaciones entre utilización de elementos de lenguaje visual e impacto en el público, respondiendo preguntas como:

- › ¿qué tipo de colores predominan y cómo se relacionan con el público al que está destinado la campaña?
- › ¿qué tipos de imágenes utilizan y cómo se relacionan con el público al que está destinado la campaña?
- › ¿qué tipos de letras e imágenes usan y cómo se relacionan con el tipo de público al que está destinado?
- › ¿a qué emociones y sentimientos alude la campaña para producir un mayor impacto en el público?

Para finalizar, escriben un texto crítico acerca de la campaña publicitaria, considerando la relación entre los mensajes que desea comunicar y la manera de hacerlo.

R (Tecnología)

12

Observan diferentes objetos de diseño basados en la naturaleza (objetos de art nouveau, joyas, lámparas, mesas, telas, otros). Los comentan desde el punto de vista de:

- › su relación con elementos de la naturaleza (flores, insectos, animales, conchas, otros)
- › materiales
- › colores
- › formas
- › texturas

Luego seleccionan un objeto de diseño y un elemento de la naturaleza, elaboran bocetos y eligen materiales para elaborar su diseño. Comentan los bocetos e ideas, usando como criterios la funcionalidad, aspectos estéticos y materiales, y los mejoran si es necesario. Construyen su objeto con los materiales seleccionados y lo presentan al curso, que comenta los resultados obtenidos, usando como criterios aspectos estéticos y la aplicación adecuada de materiales y procedimientos.

R (Tecnología)

! *Observaciones al docente:*

Art Nouveau:

- › http://es.wikipedia.org/wiki/Modernismo_%28arte%29

Antonio Gaudí: Park Güell, Casa Milá, Casa Batlló

- › <http://artchive.com/artchive/G/gaudi>

Art Nouveau en Francia, Bélgica y España:

- > http://es.wikipedia.org/wiki/Modernismo_%28arte%29
- > <http://www.elarteporelarte.es/el-art-nouveau-la-linea-ondulante-belgica-y-francia-la-linea-geometrica-inglaterra-mackintosh-y-austria-wagner-olbrich-hofmann-y-loos-gaudi-y-otros-arquitectos-modernistas-espanoles/>

OA_3

Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de:

- > **materiales de modelado, de reciclaje, naturales papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales**
- > **herramientas para dibujar, pintar, cortar unir, modelar y tecnológicas (brocha, sierra de calar, esteca, cámara de video y proyector multimedia, entre otros)**
- > **procedimientos de pintura, escultura, construcción, fotografía, video, diseño gráfico digital, entre otros**

OA_5

Describir y comparar trabajos de arte y diseño personales y de sus pares, considerando:

- > **fortalezas y aspectos a mejorar**
- > **uso de materiales y procedimientos**
- > **aplicación de elementos de lenguaje visual**
- > **propósitos expresivos**

Diseño gráfico y digital

1

En grupos de máximo seis integrantes, desarrollan un proyecto de campaña publicitaria para un evento del establecimiento u otro que decidan. Para esto:

- > determinan los objetivos que persigue su campaña (promover un festival, promover una campaña de reciclaje, otros) e identifican el público al que está destinado la publicidad (niños, escolares, adultos, jóvenes, otros)
- > realizan bocetos de al menos tres medios publicitarios distintos para diseñar (volantes, afiches, camisetas, avisos de televisión, otros), definiendo sus elementos visuales (formas, colores, otros), su tipografía (tipos de letras), imágenes, materiales, herramientas y procedimientos técnicos para realizarla
- > cada grupo selecciona tres bocetos y los construyen
- > presentan sus trabajos a los otros grupos, que los comentan usando criterios estéticos (color, forma, textura, ordenación de los elementos), claridad del mensaje, uso de tipografías, funcionalidad, originalidad y atractivo
- > proponen ideas para mejorar sus proyectos personales y los de sus compañeros

R (Tecnología)

2

Individualmente, crean un logo o marca, considerando el isotipo (imágenes) y logotipo (letras y/o números) para un equipo deportivo, grupo musical, u otro de su interés. Para esto:

- > realizan distintos diseños por medio del computador o bocetos, probando colores, formas, letras y otros
- > presentan sus diseños a sus compañeros y los comentan, usando criterios como color, forma, textura, otros, y proponen ideas para mejorar sus proyectos personales y los de sus compañeros
- > seleccionan uno de los diseños y lo elaboran, siguiendo los procedimientos adecuados en computador o con material (lápices de tinta, plumones, otros)



- › presentan sus trabajos al curso y los comparan, usando criterios de color, forma, textura, ordenación de los elementos, relación con el grupo representado (por ejemplo: equipo deportivo, grupo musical u otro), uso de isotipo y/o logotipo, originalidad y atractivo

3

El profesor los invita a imprimir imágenes por medio de técnicas de estencil sobre un objeto (cerámica, tela y papel, entre otros). Para esto:

- › realizan un dibujo e identifican sus contornos
- › dibujan el contorno del dibujo en el centro de un trozo de cartón piedra, cartón forrado o mica, y recortan sus bordes (dejando su forma en el centro), creando un molde
- › toman su molde y lo ponen sobre el objeto a imprimir
- › lo pintan con una esponja impregnada en témpera o acrílico
- › retiran el molde y observan el resultado
- › luego pueden realizar secuencias de distintos colores, variar la posición de la figura del estencil, otros
- › presentan sus trabajos al curso y los comparan, usando criterios de color, forma, textura, ordenación de los elementos, dominio del procedimiento, originalidad y atractivo
- › proponen ideas para mejorar sus diseños personales y los de sus compañeros

Construcción

4

El docente les plantea el desafío de construir un objeto de diseño, usando solamente un tipo de material y de pegamento (por ejemplo: un trozo de cartón corrugado y cemento de caucho).

Para esto:

- › realizan bocetos individualmente
- › evalúan sus diseños en pequeños grupos y proponen ideas para mejorar sus diseños personales y los de sus compañeros
- › seleccionan uno de ellos
- › construyen su objeto de diseño con el material predeterminado
- › observan y comparan sus resultados, usando como criterios la funcionalidad, la originalidad y el uso adecuado de materiales y procedimientos

R (Tecnología)

5

El docente les plantea el desafío de reciclar un objeto en desuso y convertirlo en un trabajo de arte (pintar sobre un paraguas, un plato viejo, hacer una escultura con botellas desechables, latas, etc.). Para esto:

- › eligen un objeto que puedan traer de su casa y elaboran bocetos con distintas ideas para trabajar con él
- › comentan los bocetos en grupos pequeños, indicando los materiales y procedimientos a seguir, eligen uno de estos y lo realizan



Presentan su trabajo al curso y explican cómo usaron los elementos de lenguaje visual en su obra y en la de los otros para transmitir ideas, emociones y su propia imaginación, respondiendo preguntas como:

- › ¿por qué usaron esos colores en la obra? ¿podieron haber sido otros?
- › ¿por qué usaron esas formas en la obra? ¿podieron haber sido otras?
- › ¿por qué usaron esas texturas en la obra? ¿podieron haber sido otras?
- › ¿se logró el objetivo de transformar un objeto en desuso en un trabajo de arte? ¿por qué dice eso?
- › ¿es esto una segunda oportunidad para el material?
- › ¿es importante el reciclaje?

R (Tecnología)

6

Diseñan un proyecto para mejorar un espacio interior desde la perspectiva del diseño. Para esto, observan su entorno (establecimiento educacional, casa, otro), seleccionan uno de los espacios o habitaciones (sala de clases, dormitorio, cocina, otros) para mejorar su aspecto y funcionalidad y desarrollan el proyecto de mejoramiento de acuerdo a los siguientes pasos:

- › seleccionan un espacio para mejorar
- › determinan los elementos a mejorar (ejemplo: mobiliario: closet, escritorio y silla, entre otros; estructura: pintura en muros, suelo y ventanas, entre otros)
- › realizan diferentes bocetos por medio de dibujos o trabajando en el computador a partir de una fotografía a la que realizan modificaciones
- › evalúan sus bocetos en pequeños grupos, usando como criterios aspectos estéticos (color, forma, textura, otros), adecuación al usuario, originalidad de la propuesta y funcionalidad
- › proponen ideas para mejorar sus diseños personales y los de sus compañeros
- › mejoran sus ideas y bocetos si es necesario, y seleccionan uno
- › construyen una maqueta de su diseño
- › presentan sus propuestas de mejoramiento y las comparan, usando los criterios de aplicación de elementos de lenguaje visual (ejemplo: forma, color y textura, entre otros), funcionalidad, originalidad y uso adecuado de materiales y procedimientos

R (Tecnología)

Ejemplos de evaluación

Ejemplo 1

OA_1

Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del:

- › entorno cultural: Chile, su paisaje y sus costumbres en el pasado y en el presente
- › entorno artístico: impresionismo y postimpresionismo; y **diseño en Chile, Latinoamérica y del resto del mundo**

OA_5

Describir y comparar trabajos de arte y diseño personales y de sus pares, considerando:

- › fortalezas y aspectos a mejorar
- › uso de materiales y procedimientos
- › aplicación de elementos de lenguaje visual
- › propósitos expresivos

INDICADORES DE EVALUACIÓN

- › Describen objetos de diseño de diferentes épocas y culturas en relación con el objetivo para el que fueron diseñados y el uso de elementos de lenguaje visual, como forma, color y texturas.
- › Diseñan objetos sencillos, respondiendo a distintos desafíos que se les presentan.
- › Realizan diseños gráficos a partir de la observación de afiches, etiquetas y otros elementos.
- › Justifican el proyecto de diseño propio y de sus compañeros y proponen ideas para mejorarlo usando criterios como:
 - propósito del proyecto
 - funcionalidad del elemento u objeto
 - estética del diseño (color, forma, textura)
 - aplicación de elementos de lenguaje visual (color, forma, textura, otros)
 - uso adecuado de materiales y herramientas.
 - originalidad de la propuesta

Actividad

- 1 Los alumnos observan y manipulan envases de diferentes tipos de alimentos, productos de aseo, cotillón u otros y comentan sus características en relación con materiales, función, color, forma, textura etiquetas, marcas e imágenes que aparecen en ellos.
- 2 Seleccionan un producto para crearle un envase y lo diseñan, considerando:
 - › tipo de producto (líquido, sólido, frágil, otros)
 - › tamaño del producto
 - › forma del producto
 - › marca o logotipo
 - › imágenes y texto
- 3 Realizan bocetos del envase y su etiquetado y seleccionan materiales adecuados para construirlo (cartón corrugado, cartón piedra, cartón forrado, mica, goma eva, otros).
- 4 Construyen sus envases con sus respectivas etiquetas, usando los materiales y los procedimientos seleccionados.
- 5 Para finalizar, presentan sus trabajos y evalúan los resultados obtenidos, proponiendo ideas para mejorar según criterios como funcionalidad, color, forma, textura, etiquetado y manejo adecuado de materiales y procedimientos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Al evaluar, se sugiere considerar los siguientes criterios:

Cuando los estudiantes desarrollan sus diseños:

- › experimentan con distintos diseños, proponiendo más de una solución
- › demuestran preocupación por lograr un trabajo bien presentado

Cuando los estudiantes exponen sus diseños, observe si:

- › emplean letras, imágenes, colores y otros elementos en la etiqueta y envase, de acuerdo a las características del producto
- › explican la función del envase, los procedimientos utilizados y sus características

Cuando revise los diseños, busque evidencia de que los estudiantes:

- › seleccionan materiales de acuerdo a las características del producto (líquido, sólido, frágil, pequeño, etc.)
- › buscan intencionadamente la originalidad para diferenciar sus productos

Ejemplo 2

OA_3

Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de:

- › procedimientos de pintura, escultura, **construcción, fotografía, video, diseño gráfico digital**, entre otros

INDICADORES DE EVALUACIÓN

- › Proponen soluciones creativas a desafíos en torno al diseño y aplican algunas etapas del proceso creativo, como generar ideas, explorar, revisar, presentar y evaluar.
- › Justifican adecuadamente la selección de materiales, herramientas y procedimientos técnicos y/o tecnológicos en relación con los propósitos creativos de sus proyectos de diseño.
- › Realizan diseños de objetos, considerando las características de los diversos materiales.
- › Buscan soluciones frente a dificultades al aplicar diferentes procedimientos técnicos para la elaboración de objetos.

Actividad

Los estudiantes realizan un proyecto de creación de juguetes. Para esto:

- › Observan, manipulan y describen juguetes de diferentes tipos y para diferentes edades (muñecas, peluches, autos, trenes, balones, etcétera).
- › Desarrollan el proyecto para la creación de un juguete de acuerdo a los siguientes pasos:
 - selección del tipo de juguete que desean crear (muñeca, transporte, trenes, móviles, otros)
 - determinan la edad del usuario
 - desarrollo de bocetos del juguete considerando colores, formas y texturas
 - selección de materiales, herramientas y procedimientos para la construcción del juguete (textiles, madera, cartones, materiales de reciclaje, otros)
- › Comentan los diferentes bocetos, usando como criterios aspectos estéticos (color, forma, textura, otros), adecuación al usuario, originalidad de la propuesta, y funcionalidad.
- › Mejoran sus ideas y bocetos si es necesario.
- › Construyen sus juguetes, usando los materiales, herramientas y procedimientos seleccionados.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Al evaluar, se sugiere considerar los siguientes criterios:

Cuando los estudiantes desarrollan sus diseños:

- › observan y describen el diseño de diferentes juguetes para obtener ideas
- › comentan diferentes propuestas, indicando fortalezas y debilidades en relación con el uso del color, forma y público al que está destinado
- › demuestran preocupación por lograr un trabajo bien presentado

Cuando revise los diseños, busque evidencia de que los estudiantes:

- › consideran las características de los usuarios (edad, sexo, contexto)
- › buscan intencionadamente la originalidad
- › seleccionan adecuadamente los materiales de acuerdo al tipo de juguete y el perfil de usuario
- › utilizan intencionadamente los colores, formas, texturas y otros elementos del lenguaje visual para hacer más atractivo el juguete

Ejemplo 3

OA_4

Analizar e interpretar obras de arte y diseño en relación con la aplicación del lenguaje visual, contextos, materiales, estilos u otros.

INDICADORES DE EVALUACIÓN

- › Describen posibles usos, funciones, significados y la aplicación del lenguaje visual en objetos de diseño.
- › Investigan acerca de un objeto, estableciendo relaciones entre elementos de su contexto, materiales y cómo estos se reflejan en el diseño.
- › Analizan objetos de diseños de diversas épocas y contextos en relación con los objetivos para los que fueron diseñados, características visuales, materiales y medios.
- › Presentan sus investigaciones, usando TIC y otros medios.

Actividad

El docente invita a los estudiantes a crear una presentación digital para ver cómo han variado distintos elementos de diseño (prendas de vestuario, envases, avisos comerciales, entre otros). Para esto:

- › en grupos, acuerdan un objeto de su interés y buscan información e imágenes para ver cómo ha cambiado en el tiempo

- › experimentan con un programa que permita la creación de presentaciones interactivas (por ejemplo: powerpoint, prezi, moviemaker, entre otros)
- › desarrollan un guión o pauta para la presentación
- › comentan las diferentes ideas y guiones, usando como criterios los aspectos estéticos (uso de formas, colores, imágenes, diagramación, etc.), adecuación a la edad del público, factibilidad de desarrollar la presentación en el tiempo determinado, originalidad y otros
- › mejoran sus guiones
- › exponen sus presentaciones explicando el propósito, los procedimientos y las técnicas utilizados, y proponen ideas para mejorar las presentaciones de los otros

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Al evaluar, se sugiere considerar los siguientes criterios:

Cuando los estudiantes desarrollan sus presentaciones:

- › experimentan con distintas posibilidades de presentación (distinta organización, plataforma, contenido, entre otras)
- › identifican y aplican mejoras a su presentación (imágenes, organización, contenido, extensión, entre otras)
- › demuestran preocupación por lograr una presentación bien diseñada

Cuando los estudiantes exponen sus presentaciones, observe si:

- › identifican y describen los principales cambios de diseño del objeto seleccionado (color, forma, textura, funcionalidad, materiales)
- › consideran al público destinatario, ajustando el contenido y la forma de presentar según su perfil
- › ilustran los cambios de diseño de sus objetos con imágenes, de manera pertinente
- › usan adecuadamente programas computacionales de presentación

Semestre 2

Unidad 4

Resumen de la unidad

PROPÓSITO

En esta esta unidad se pretende que los estudiantes reconozcan la presencia del lenguaje visual y el diseño en las celebraciones propias de nuestro país, de otros lugares del mundo y en el teatro. Por esto, se propician actividades de aprendizaje que les permitan establecer relaciones entre dichas manifestaciones culturales y el lenguaje visual como medio de expresión de ideas, creencias y concepciones de mundo, incrementando el desarrollo de sus habilidades de pensamiento creativo y de organización por medio de proyectos de diseño de diversa índole.

El análisis de objetos y elementos de diseño (vestuario, accesorios, máscaras, utensilios, escenografías, espacios, entre otros) utilizados en rituales, celebraciones y otros eventos culturalmente significativos y la investigación acerca de cómo el diseño se manifiesta en la cultura chilena y en diferentes contextos en la actualidad, ampliará el repertorio de herramientas de expresión y comunicación visual que han adquirido durante las unidades precedentes, las que les permitirán responder a desafíos y proyectos de diseño con mayor seguridad.

En este nivel la investigación se orienta a enriquecer los trabajos de creación, por lo que se focaliza en la observación lo más directa posible y la indagación en fuentes de investigación bibliográficas y digitales. Para presentar los resultados de sus investigaciones, los estudiantes usarán diversos medios, aprovechando las TIC y experimentando con formatos de presentación de información no tradicionales; por ejemplo: desfiles o puestas en escena.

Se espera también que sean capaces de justificar la creación personal y analizar estéticamente la de otros, lo que -al igual que en la unidad precedente- debe orientarse a describir fortalezas y aspectos a mejorar, el uso de materiales y procedimientos, la aplicación de elementos de lenguaje visual y la relación entre trabajo de arte y propósito.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

- › Historia de objetos de diseño.
- › Tipos de diseño: gráfico industrial y de envases.
- › Etapas del proceso creativo para el desarrollo de proyectos de diseño.
- › Procedimientos de construcción.
- › Procedimientos de diseño gráfico.

PALABRAS CLAVE

Diseño textil, teatral y de vestuario: accesorios, tejido, teñido, escenografía y tramoya, entre otros. Celebraciones chilenas y de otras partes del mundo: fiestas escolares, tradicionales, religiosas, carnavales y festivales, entre otros.

CONOCIMIENTOS

- › El diseño en el teatro, la fiesta y en las tradiciones.
- › Tipos de diseño: textil, de vestuario y teatral.
- › Elementos de los diversos tipos de diseño.
- › Etapas del proceso creativo para el desarrollo de proyectos de diseño.
- › Uso de recursos digitales para la creación y la presentación de información.

HABILIDADES

- › Resolución de problemas frente a diferentes desafíos relacionados con el diseño.
- › Desarrollo de proyectos de diseño, aplicando las etapas del proceso creativo.
- › Creación basada en la observación de objetos y elementos de diseño.
- › Dominio de destrezas técnicas de diseño de vestuario, textil y teatral.
- › Recopilación, selección de información y presentación de ésta de manera atractiva.
- › Análisis de objetos de diseño, aplicando diferentes criterios.

ACTITUDES

- › Respetar el trabajo artístico de otros, valorando la originalidad.
- › Demostrar disposición a trabajar en equipo, colaborar con otros y aceptar consejos y críticas.

Objetivos de Aprendizaje

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Se espera que los estudiantes sean capaces de:

INDICADORES DE EVALUACIÓN SUGERIDOS

Los estudiantes que han alcanzado este aprendizaje:

OA_1

Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del:

- > **entorno cultural: Chile, su paisaje y sus costumbres en el pasado y en el presente**
- > **entorno artístico: impresionismo y postimpresionismo; y diseño en Chile, Latinoamérica y del resto del mundo**

- > Usan una variedad de métodos para desarrollar ideas para sus diseños y responder a desafíos.
- > Crean, aplicando las etapas del proceso creativo:
 - vestuario y accesorios (sombreros), teniendo como referente a las culturas indígenas americanas
 - máscaras a partir de su imaginación
 - textiles según sus propios intereses
- > Desarrollan proyectos de diseño teatral o de celebraciones escolares basados en diferentes desafíos.

OA_3

Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de:

- > **materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales**
- > **herramientas para dibujar, pintar, cortar unir, modelar y tecnológicas (brocha, sierra de calar, esteca, cámara de video y proyector multimedia, entre otros)**
- > **procedimientos de pintura, escultura, construcción, fotografía, video, diseño gráfico digital, entre otros**

- > Investigan acerca de procedimientos técnicos y materiales utilizados en el diseño teatral, de vestuario, máscaras y objetos del pasado y el presente.
- > Realizan diseños para objetos de diversa índole (títeres, escenografías, ambientaciones, otros), considerando las características de los diversos materiales y los requerimientos del proyecto.
- > Utilizan algunas herramientas computacionales, máquinas fotográficas y video para el diseño.
- > Seleccionan adecuadamente materiales herramientas y procedimientos técnicos y/o tecnológicos en relación con los propósitos creativos de sus proyectos de diseño.
- > Justifican adecuadamente la selección de materiales herramientas, procedimientos técnicos y/o tecnológicos en relación con el propósito creativo.
- > Dominan e innovan al usar materiales, herramientas y procedimientos seleccionados.
- > Buscan soluciones frente a dificultades al aplicar diferentes procedimientos técnicos para la elaboración de objetos.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Se espera que los estudiantes sean capaces de:

INDICADORES DE EVALUACIÓN SUGERIDOS

Los estudiantes que han alcanzado este aprendizaje:

OA_4*

Analizar e interpretar obras de arte y diseño en relación con la aplicación del lenguaje visual, contextos, materiales, estilos u otros.

- › Investigan acerca de la evolución de un elemento de diseño, estableciendo relaciones entre elementos de su contexto, materiales, elementos de lenguaje visual y cómo ellos se reflejan en el diseño.
- › Describen posibles usos, funciones y significados de elementos de diseño.
- › Analizan diseños de vestuario y teatrales provenientes de diferentes épocas, culturas y estilos en relación con características visuales, contextos y materiales.
- › Explican apreciaciones personales acerca de diferentes objetos de diseño.
- › Presentan su investigación usando TIC y otros medios.

OA_5

Describir y comparar trabajos de arte y diseño personales y de sus pares, considerando:

- › fortalezas y aspectos a mejorar
- › uso de materiales y procedimientos
- › aplicación de elementos de lenguaje visual
- › propósitos expresivos

- › Justifican apreciaciones personales acerca de sus diseños y los de sus compañeros, usando criterios como:
 - fortalezas y aspectos a mejorar
 - uso de materiales y procedimientos
 - aplicación de elementos de lenguaje visual
 - propósitos expresivos
- › Comparan objetos de diseño, usando como criterios:
 - uso de materiales y procedimientos
 - aplicación de elementos de lenguaje visual
 - propósitos expresivos
- › Seleccionan trabajos de arte, justificando sus preferencias, para ser expuestos en el establecimiento o en la página web.

* Observar anualmente al menos 50 obras de arte y diseño chileno, latinoamericano y universal.

Ejemplos de actividades

OA_1

Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del:

- › **entorno cultural: Chile, su paisaje y sus costumbres en el pasado y en el presente**
- › **entorno artístico: impresionismo y postimpresionismo y de diseño en Chile, Latinoamérica y del resto del mundo**

OA_4

Analizar e interpretar obras de arte y diseño en relación con la aplicación del lenguaje visual, contextos, materiales, estilos u otros.

Diseño de vestuario

1

Los estudiantes realizan una comparación de elementos de vestuario de diferentes épocas, culturas y estilos, por medio de la observación de imágenes de vestuario de diferentes períodos históricos y culturas (épocas: Antigüedad, Edad Media, Renacimiento, Barroco, Rococó, Contemporáneo u otras; culturas: precolombinas americanas, europeas, china, india, otros). Para sus comparaciones, usan criterios como:

- › aplicación de lenguaje visual (color, forma, textura, otros)
- › materiales y procedimientos utilizados en la confección de los objetos (materiales: telas de lana, seda, encajes, oro, plata, otros; procedimientos: telar, bordado, laminado en oro, tallado, otros)
- › funcionalidad (para qué servía, cómo se usaba, otros)
- › contexto (lugar, época de desarrollo, otros)

2

Hacen una exposición con el tema de la evolución del vestuario y accesorios a lo largo de la historia. Para esto, seleccionan una prenda de vestuario o accesorio y buscan información sobre su evolución en distintas fuentes. A partir de la información obtenida, desarrollan una presentación interactiva, usando el computador, y la presentan al curso.

R (Tecnología)

3

Los estudiantes realizan una exposición con el tema de diseñadores de vestuario contemporáneos. Para esto, el profesor les presenta diseñadores de vestuario contemporáneos como Marco Correa, Luciano Bráncoli, Rubén Campos, Calvin Klein, Coco Chanel, Carolina Herrera, Agatha Ruiz de la Prada y otros, señalando el uso de diferentes elementos de diseño. Luego seleccionan a un diseñador contemporáneo de acuerdo a sus intereses, buscan información sobre él y analizan sus diseños en relación con el uso de lenguaje visual, materiales, funcionalidad, público consumidor de sus productos y otros criterios que les parezcan relevantes. Para finalizar la actividad, realizan una presentación interactiva usando el computador y la presentan al curso.

R (Tecnología)

4

Durante un período de tiempo no mayor a dos semanas, los estudiantes observan y registran por diversos medios (bosquejos, fotografías) distintos elementos de vestuario que les llamen la

atención, y que sean utilizados por personas que se encuentran en su recorrido cotidiano entre la casa y la escuela. Organizan los registros en relación con sus similitudes en cuanto a color, forma, textura, materiales u otros criterios que consideren relevantes. Presentan sus resultados por medio de un afiche organizado de una forma original (por ejemplo: “así se viste mi barrio”, “esta es la tenida que más me gustó” u otros).

Diseño de vestuario y textil

5

El profesor presenta a los estudiantes vestuario y accesorios de culturas indígenas americanas y chilenas (mapuche, aymara, pascuense, inca, otros). Comentan sus observaciones, explicando cómo han usado los elementos de lenguaje visual (forma, color, textura, otros) y las funciones que cumplen las diferentes prendas.



6

Fabrican vestuario y accesorios de culturas indígenas americanas y chilenas con material de reciclaje o natural. Para esto:

- › seleccionan una de las prendas de los pueblos estudiados y experimentan con materiales y procedimientos para fabricarlos
- › realizan bocetos de diseños de vestuario y/o accesorios, usando material de reciclaje u otro
- › comentan los bocetos, usando criterios de aplicación de lenguaje visual (forma, color, textura, otros), funcionalidad, correspondencia con el pueblo seleccionado, otros
- › mejoran sus bocetos o procedimientos técnicos si es necesario, y fabrican el vestuario
- › presentan sus trabajos al grupo y comentan los resultados obtenidos, usando como criterios la aplicación de elementos de lenguaje visual, funcionalidad y correspondencia con estilo del pueblo elegido

R (Tecnología)

! Observaciones al docente:

Culturas indígenas americanas y chilenas:

- › <http://www.precolombino.cl/>
- › <http://www.mna.inah.gob.mx/>
- › www.museoroperu.com.pe

7

Los estudiantes desarrollan un proyecto de creación de telas o tejidos pequeños, usando diferentes materiales y procedimientos de teñido y tejido. Para esto:

- > observan y manipulan diferentes prendas de vestuario y comentan los materiales y procedimientos usados para la elaboración de las telas (teñidas, pintadas, estampadas, tejidas, otros)
- > identifican cómo han sido fabricados (telar, tejidos, fabricación industrial, teñidos, etcétera)
- > buscan información acerca de diferentes procedimientos para dar color a las telas (con cloro, anilinas, técnicas de anudado, esténcil, otros)
- > realizan bocetos de diseños de telas o tejidos y seleccionan materiales y procedimientos (tejido a telar, teñido con anilinas, otros)
- > comentan los diferentes bocetos, usando como criterios aspectos estéticos (color, forma, textura, otros) y adecuación de los materiales
- > mejoran sus ideas y bocetos si es necesario y construyen sus telas
- > presentan sus trabajos al grupo y comentan los resultados obtenidos, usando como criterios la aplicación de elementos de lenguaje visual y uso adecuado de materiales y procedimientos



8

El docente los invita a construir sombreros inspirados en modelos de otras épocas y culturas. Para esto:

- > observan imágenes de gorros y sombreros de diferentes países y épocas y las comentan, usando elementos de lenguaje visual e indicando sus materiales
- > realizan bocetos inspirados en los sombreros observados, indicando el material (se sugiere usar papel maché, textiles u otros similares) y los procedimientos a seguir para su elaboración
- > comentan los bocetos en relación con la utilización de elementos de lenguaje visual, funcionalidad, durabilidad y pertinencia de los materiales
- > mejoran sus bocetos si es necesario y construyen sus sombreros
- > para finalizar la actividad, presentan sus trabajos al curso y los comentan, usando criterios como: propósito del proyecto, funcionalidad del sombrero o gorro, estética del diseño (color, forma, textura), aplicación de elementos de lenguaje visual (color, forma, textura, otros), uso adecuado de materiales y herramientas y originalidad de la propuesta

R (Tecnología)

OA_3

Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de:

- › **materiales de modelado, de reciclaje, naturales papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales**
- › **herramientas para dibujar, pintar, cortar unir, modelar y tecnológicas (brocha, sierra de calar, esteca, cámara de video y proyector multimedia, entre otros)**
- › **procedimientos de pintura, escultura, construcción, fotografía, video, diseño gráfico digital, entre otros**

OA_5

Describir y comparar trabajos de arte y diseño personales y de sus pares, considerando:

- › **fortalezas y aspectos a mejorar**
- › **uso de materiales y procedimientos**
- › **aplicación de elementos de lenguaje visual**
- › **propósitos expresivos**

Construcción

1

Los alumnos crean un escenario para hacer teatro de títeres o marionetas. Para esto:

- › se reúnen en grupos de máximo seis integrantes y realizan bocetos del escenario, indicando los materiales a utilizar y los procedimientos a seguir
- › los comentan, usando como criterios la originalidad de la idea, la funcionalidad, la factibilidad de ser construido, la facilidad para cambiar su escenografía, otros
- › mejoran sus ideas si es necesario y construyen su escenario

2

Realizan un proyecto para crear una función de títeres o marionetas basada en un cuento o leyenda. Para esto:

- › se forman en grupos de máximo seis integrantes, seleccionan un cuento o leyenda, identifican a los personajes y escriben el guión para una función de teatro de títeres o marionetas
- › buscan información para construir títeres o marionetas y diseñan bocetos para ellos, seleccionando materiales y procedimientos
- › los comentan, usando criterios como el uso del color, originalidad y factibilidad de ser construidos, entre otros
- › mejoran sus bocetos si es necesario
- › construyen sus marionetas o títeres, usando los materiales y procedimientos seleccionados, y presentan su función de títeres o marionetas frente al grupo

R (Lenguaje y Comunicación)



3

Realizan un proyecto de creación de una escenografía para una obra de teatro y construyen su maqueta. Para esto:

- › se reúnen en grupos de máximo seis integrantes y acuerdan una escena de una obra de teatro
- › realizan bocetos en los que identifican los elementos que debe incluir su escenografía (muebles, telón de fondo y efectos visuales, entre otros), considerando sus colores, formas, texturas y escena a representar, entre otros
- › seleccionan los materiales, herramientas y procedimientos para la construcción de la maqueta (textiles, maderas, cartones, materiales de reciclaje, otros)

- › comentan los diferentes bocetos e ideas, usando como criterios aspectos estéticos (color, forma y textura, entre otros), originalidad de la propuesta, relación entre escena y escenografía y otros criterios que determinen junto al docente
- › seleccionan un boceto y lo mejoran si es necesario
- › construyen la maqueta, basándose en el boceto seleccionado
- › para finalizar, presentan sus trabajos al grupo y comentan los resultados obtenidos, usando criterios de:
 - manejo adecuado de materiales y procedimientos
 - aplicación de elementos de lenguaje visual
 - propósito con que fue construida la maqueta (por ejemplo: representar la selva, una habitación y una construcción, entre otros)

4

Realizan un proyecto de ambientación para un evento del establecimiento (festival, bingo, kermesse, premiación, otros) y construyen su maqueta. Para esto:

- › se reúnen en grupos de máximo seis integrantes y acuerdan una celebración del colegio (aniversario del colegio, fiestas patrias, cierre del año escolar, etcétera)
- › seleccionan un tema para la escenografía o stand (animales salvajes, fondo del mar, Chile y sus regiones u otros)
- › realizan bocetos en los que identifican los elementos que debe incluir su ambientación, considerando sus colores, formas, texturas, tema del evento u otros
- › seleccionan los materiales, herramientas y procedimientos para construir la maqueta (textiles, madera, cartones, materiales de reciclaje, otros)
- › comentan los diferentes bocetos e ideas, usando como criterios los aspectos estéticos (color, forma, textura, otros), originalidad de la propuesta, relación entre la ambientación y el evento y otros criterios que determinen junto al docente
- › seleccionan uno, lo mejoran si es necesario y lo construyen, siguiendo lo indicado en el boceto
- › para finalizar, presentan sus trabajos al curso y comentan los resultados obtenidos, según criterios de manejo adecuado de materiales y procedimientos, uso de elementos de lenguaje visual, originalidad de la propuesta y su funcionalidad

5

El profesor les plantea el desafío de construir un banco o una estantería (con dos espacios como mínimo), utilizando solo palos de diferentes medidas, cajas de tetrapack, botellas desechables, rollos de papel de diario, latas, cartón corrugado y materiales para unirlos (cola fría, cuerdas y cinta adhesiva, entre otros). Para esto:

- › se forman en grupos de máximo seis integrantes y seleccionan el objeto a construir
- › realizan bocetos de él, indicando los materiales a utilizar y los procedimientos a seguir

- › los comentan, usando como criterios la originalidad de la idea, su funcionalidad, factibilidad de ser construido, comodidad, durabilidad, otros
- › mejoran sus ideas si es necesario
- › construyen su banco o estantería
- › para finalizar, presentan sus trabajos al curso y comentan los resultados obtenidos, usando criterios como propósito del proyecto, funcionalidad del elemento u objeto, estética del diseño (color, forma, textura), aplicación de elementos de lenguaje visual (color, forma, textura, otros), uso adecuado de materiales y herramientas y originalidad de la propuesta

R (Tecnología)

! *Observaciones al docente:*

Se sugiere que, al menos una vez al mes, los estudiantes expongan sus trabajos en la sala de clases, pasillos, patios o en otro lugar apropiado del establecimiento. Si el colegio tiene página web, los trabajos se pueden subir a ella para que los aprecien los apoderados y otros miembros de la comunidad escolar.

Video

6

El profesor les plantea el desafío de realizar un video acerca historias en nuestro establecimiento, nuestro pueblo o ciudad (por ejemplo: la presentación de gimnasia artística, el campeonato de fútbol, el recreo, las celebraciones y los hechos contingentes de nuestro pueblo o ciudad, entre otros). Para esto:

- › se forman en grupos de máximo seis integrantes y seleccionan el tema de su video
- › realizan un guión en el que especifican las diferentes escenas con sus diálogos
- › comentan sus guiones, usando como criterios la originalidad de la idea, la factibilidad de desarrollarlo, los materiales necesarios, los lugares de filmación y la asignación de roles, entre otros (por ejemplo: el que filma, edita, actúa y el tramoya, entre otros)
- › mejoran sus ideas si es necesario y filman las diferentes escenas
- › para finalizar, presentan sus trabajos al curso y comentan los resultados obtenidos según criterios de claridad del mensaje del video, originalidad de la propuesta y manejo adecuado de técnicas de filmación (por ejemplo: nitidez y secuencia de escenas e imágenes, entre otros)

R (Tecnología)

7

El profesor les plantea el desafío de realizar un video publicitario acerca de un producto o servicio. Para esto:

- › observan diversos avisos publicitarios de televisión (de productos y de servicios) y explican por qué resultan atractivos al público que está destinado y el mensaje que transmite, entre otros

- › se forman en grupos de máximo seis integrantes y seleccionan un producto o servicio, el público al que está destinado y el mensaje que desean transmitir por medio de su video publicitario
- › realizan un guión en el que especifican las diferentes escenas con sus respectivos diálogos, lugares de y materiales necesarios para su filmación
- › comentan sus guiones, usando como criterios la originalidad de la idea, la factibilidad de ser desarrollado, los materiales necesarios, los lugares de filmación y asignación de roles, entre otros (por ejemplo: el que filma, edita, actúa y el tramoya, entre otros)
- › mejoran sus ideas si es necesario y filman las diferentes escenas
- › para finalizar, presentan sus trabajos al curso y comentan los resultados obtenidos según criterios de claridad del mensaje del video, originalidad de la propuesta y manejo adecuado de técnicas de filmación (por ejemplo: nitidez y secuencia de escenas e imágenes, entre otros)

R (Tecnología)

Ejemplos de evaluación

Ejemplo 1

OA_1

Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del:

- › entorno cultural: Chile, su paisaje y sus costumbres en el pasado y en el presente
- › entorno artístico: impresionismo y postimpresionismo; y **diseño en Chile, Latinoamérica y del resto del mundo**

OA_5

Describir y comparar trabajos de arte y diseño personales y de sus pares, considerando:

- › fortalezas y aspectos a mejorar
- › uso de materiales y procedimientos
- › aplicación de elementos de lenguaje visual
- › propósitos expresivos

INDICADORES DE EVALUACIÓN

- › Crean, aplicando las etapas del proceso creativo: máscaras a partir de su imaginación
- › Justifican apreciaciones personales acerca de sus diseños y los de sus compañeros, usando criterios como:
 - fortalezas y aspectos a mejorar
 - uso de materiales y procedimientos
 - aplicación de elementos de lenguaje visual
 - propósitos expresivos
- › Comparan objetos de diseño, usando como criterios:
 - uso de materiales y procedimientos
 - aplicación de elementos de lenguaje visual
 - propósitos expresivos

Actividad

El profesor invita a los alumnos a observar imágenes de máscaras de fiestas y festivales de diferentes países del mundo (fiesta de la Tirana, de Año Nuevo en China, carnaval de Venecia, de Aalst en Bélgica, de Río, Fallas de Valencia u otros). Luego los comentan, usando elementos de lenguaje visual e identificado sus materiales.

A partir de esto, los estudiantes construyen máscaras con papel maché o bandas de yeso, usando como referente máscaras de diferentes fiestas o carnavales de Chile y el mundo. Para esto:

- › seleccionan una máscara para recrearla y crean bocetos en los que añaden elementos novedosos
- › comentan los bocetos con sus compañeros en relación con su aspecto estético, funcionalidad y pertinencia de los materiales
- › mejoran sus bocetos si es necesario y construyen sus máscaras
- › las pintan con témpera, acrílico u otro tipo de pintura y realizan terminaciones, usando materiales libremente
- › exponen sus máscaras, usando criterios de
 - fortalezas y aspectos a mejorar
 - uso de materiales y procedimientos
 - aplicación de elementos de lenguaje visual
 - propósitos expresivos



CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Al evaluar, se sugiere considerar los siguientes criterios:

Cuando los estudiantes desarrollan sus máscaras:

- › describen formas y colores de máscaras de festividades del mundo
- › identifican y describen los materiales utilizados para realizar las máscaras en festividades del mundo
- › evalúan los comentarios de sus compañeros para incluirlos en su diseño final
- › demuestran preocupación por lograr un trabajo bien presentado

Cuando los estudiantes exponen sus máscaras, observe si:

- › exponen sus máscaras e indican las fortalezas y elementos a mejorar con criterios como:
 - manejo materiales, herramientas y procedimientos
 - uso de la forma y el color en la máscara
 - relación entre propósito expresivo y los elementos del lenguaje visual empleados

Cuando revise las máscaras, busque evidencia de que los estudiantes:

- › incorporan elementos visuales (color, forma, tamaño, textura) y/o materiales representativos de alguna de las máscaras analizadas
- › buscan intencionadamente la originalidad en sus trabajos

Ejemplo 2

OA_1

Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del:

- › entorno cultural: Chile, su paisaje y sus costumbres en el pasado y en el presente
- › entorno artístico: impresionismo y postimpresionismo; y **diseño en Chile, Latinoamérica y del resto del mundo**

OA_3

Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de:

- › materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales
- › herramientas para dibujar, pintar, cortar unir, modelar y tecnológicas (brocha, sierra de calar, esteca, cámara de video y proyector multimedia, entre otros)
- › procedimientos de pintura, escultura, **construcción, fotografía, video, diseño gráfico digital**, entre otros

INDICADORES DE EVALUACIÓN

- › Desarrollan proyectos de diseño teatral o celebraciones escolares basados en diferentes desafíos.
- › Realizan diseños para objetos de diversa índole (títeres, escenografías, ambientaciones, otros), considerando las características de los diversos materiales y los requerimientos del proyecto.
- › Seleccionan adecuadamente materiales herramientas y procedimientos técnicos y/o tecnológicos en relación con los propósitos creativos de sus proyectos de diseño.
- › Justifican adecuadamente la selección de materiales herramientas, procedimientos técnicos y/o tecnológicos en relación con el propósito creativo.
- › Dominan e innovan al usar materiales, herramientas y procedimientos seleccionados.
- › Buscan soluciones frente a dificultades al aplicar diferentes procedimientos técnicos para la elaboración de objetos.

Actividad

Los estudiantes realizan un proyecto de ambientación para un evento del establecimiento (festival, bingo, kermesse, premiación, otros). Para esto:

- › Se reúnen en pequeños grupos y seleccionan el evento a ambientar.
- › Desarrollan su proyecto de acuerdo a los siguientes pasos:
 - propuesta de tema para la escenografía o stand (animales salvajes, el fondo del mar, otros)
 - desarrollo de bocetos del stand o escenografía, considerando colores, formas, texturas, temas, otros
 - selección de materiales, herramientas y procedimientos para la construcción de la maqueta de los elementos de la ambientación (madera, cartones, pinturas, otros)
- › Comentan los diferentes bocetos, usando como criterios aspectos estéticos (color, forma, textura, otros) y originalidad de la propuesta.
- › Mejoran sus ideas y bocetos si es necesario.
- › Construyen sus maquetas, usando los materiales, las herramientas y los procedimientos seleccionados.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Al evaluar, se sugiere considerar los siguientes criterios:

Cuando los estudiantes desarrollan sus proyectos de maqueta:

- › describen el tipo de evento, identificando el público al que se destina el evento (sexo, edad, contexto)
- › experimentan con bocetos de ideas diferentes, considerando colores, formas, texturas, materiales y detalles de construcción
- › siguen los pasos de elaboración
- › demuestran preocupación por lograr un trabajo bien presentado

Cuando revise las maquetas, busque evidencia de que los estudiantes:

- › seleccionan colores, formas, texturas u otros elementos de su maqueta de acuerdo al público destinatario y su contexto
- › utilizan elementos del lenguaje visual para lograr una ambientación ajustada a su contexto
- › buscan la creatividad en sus maquetas

Ejemplo 3

OA_4

Analizar e interpretar obras de arte y diseño en relación con la aplicación del lenguaje visual, contextos, materiales, estilos u otros.

INDICADORES DE EVALUACIÓN

- › Investigan acerca de la evolución de un elemento de diseño, estableciendo relaciones entre elementos de su contexto, materiales, elementos de lenguaje visual y cómo ellos se reflejan en el diseño.
- › Describen posibles usos, funciones y significados de elementos de diseño.
- › Analizan diseños de vestuario y teatrales provenientes de diferentes épocas, culturas y estilos en relación con características visuales, contextos y materiales.
- › Explican apreciaciones personales acerca de diferentes objetos de diseño.
- › Presentan su investigación usando TIC y otros medios.

Actividad

El docente invita a los estudiantes a realizar una exposición con el tema de vestuarios actuales y sus diferencias. Para esto:

- › Seleccionan una prenda de vestuario o accesorio e investigan, usando diferentes fuentes de información sobre los distintos diseños (calzado formal, deportivo, doméstico, entre otros).
- › Usando su investigación como referente, desarrollan una presentación interactiva con el computador.
- › Exponen su presentación, destacando el uso de diferentes materiales y elementos del lenguaje visual que caracterizan a cada grupo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Al evaluar, se sugiere considerar los siguientes criterios:

Cuando los estudiantes desarrollan sus investigaciones:

- › experimentan con distintas posibilidades de presentación (distinta organización, plataforma, contenido, entre otras)
- › comparan diseños de vestuario actuales en relación con características visuales, materiales y funciones
- › demuestran preocupación por lograr una presentación bien diseñada

Cuando los estudiantes exponen sus presentaciones, observe si:

- › describen y comparan las principales diferencias y semejanzas de diseño de la prenda seleccionada (color, forma, textura, funcionalidad, materiales, entre otros)
- › ilustran las diferencias de diseño de sus prendas con imágenes, de manera pertinente
- › usan adecuadamente programas computacionales de presentación

Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA PARA EL DOCENTE

Artes Visuales

- ALDUNATE, C. & LIENLAF, L. (2002). *Voces mapuches: Mapuche Dungu*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/2002/11/12/voces-mapuches/>).
- ALDUNATE, C. & RECCIUS, W. (1983). *Platería Araucana*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/1983/11/23/plateria-araucana/>).
- AMPUERO, G. & PAREDES, R. (1986). *Diaguitas: Pueblos del Norte*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/1986/11/19/diaguitas-pueblos-del-norte/>).
- AMPUERO, G. (1994). *Cultura diaguita*. Santiago: Ministerio de Educación.
- ARTEQUÍN. (1999). *El arte de enseñar arte para niños y niñas de 4 a 7 años y 8 a 12 años*. Santiago: SM.
- ARTEQUÍN. (s.f.). *Luz, color y movimiento. Monet, Renoir, Degas*. Santiago: Artequín.
- AUF DER HEYDE, A. (2008). *National Gallery de Londres*. Barcelona: Comunicación Uno.
- BARTOLENA, S. (2002). *Impresionistas. Colores, luces, sonrisas: la más luminosa época de la pintura*. Barcelona: Electa.
- BECKETT, W. (1995). *Historia de la pintura*. Buenos Aires: La Isla.
- BERRY, S. Y MARTIN, J. (1994). *Diseño y color: cómo funciona el lenguaje del color y cómo manipularlo en el diseño gráfico*. Barcelona: Blume.
- BORRERO, L.A. & MENA, F. (2007). *Patagonia andina, la inmensidad humanizada*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/2007/11/12/patagonia-andina-la-inmensidad-humanizada/>).
- CARLSON, J., MALINA, T. & FLEISHMAN, G. (1999). *Diseño gráfico, Páginas WEB Color*. México: Gustavo Gili.
- COLE, D. (2008). *Diseño textil contemporáneo*. Barcelona: Blume.
- COLE, D. (2008). *Estampados*. Barcelona: Blume.
- CRUELLS, E. (2000). *Historia del arte*. Barcelona: Salvat.
- D'AYALA, M. (2008). *Musée d'Orsay*. Barcelona: Comunicación Uno.
- ESCHER, M.C. (2002). *M.C. Escher. Estampas y dibujos*. Colonia: Taschen.
- FAERNA, J.M. (1995). *Edgar Degas*. Barcelona: Polígrafa.
- FAERNA, J.M. (1995). *Paul Gauguin*. Barcelona: Polígrafa.
- FAERNA, J.M. (2002). *Joaquín Sorolla*. Barcelona: Polígrafa.
- FARÍAS, K. & GALLARDO, D. (2006). *Arte universal*. Santiago: Copesa.
- FERNÁNDEZ, A., BARNECHEA, E. & HARO, J.R. (2004). *Artis. Historia del arte*. Barcelona: Vicens Vives.
- FERNÁNDEZ, A., LLORENS, M. & ORTEGA, R. (2002). *Historia de las civilizaciones y del arte de Occidente*. Barcelona: Vicens Vives.
- FIELL, CH. & FIELL, P. (2001). *El diseño industrial de la A a la Z*. Colonia: Taschen.
- GALLARDO, F. & CORNEJO, L. (1993). *Identidad y prestigio en los Andes: gorros, turbantes y diademas*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/1993/11/19/identidad-y-prestigio-en-los-andes/>).
- GALLARDO, F. & CORNEJO L. (1992). *Colores de América*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/1992/12/19/colores-de-america/>).
- GOMBRICH, E. (2004). *La historia del arte*. Buenos Aires: Sudamericana.
- GUERRERO, M.C., LÓPEZ, I. & RUBIO, J. (1999). *Historia del arte*. Barcelona: Edebé.
- HIDALGO, J., ALDUNATE, C. & OTROS. (2001). *Tras la huella del Inka en Chile*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/2001/11/12/tras-la-huella-del-inka-en-chile/>).
- HOLLINGSWORTH, M. (1991). *El arte en la historia del hombre*. Barcelona: Serres.
- HOWARD, M. (1992). *Cézanne*. Madrid: Libsa.
- HUERTA, R. (2007). *Espacios estimulantes. Museos y educación artística*. Valencia: Universitat de Valencia.

- KENT, S. (1995). *Composición*. Barcelona: Blume.
- KOREN, L. & MECKLER, R.W. (1992). *Recetario de diseño gráfico. Propuestas, combinaciones y soluciones a sus layouts*. México: Gustavo Gili.
- LAMBERT, R. (1994). *Introducción a la historia del arte. Siglo XX*. Barcelona: Gustavo Gili.
- LECHTMAN, H. (1991). *Los orfebres olvidados de América*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/1991/11/23/los-orfebres-olvidados-de-america/>).
- LIESER, W. (2009). *Arte digital*. Alemania: Tandem Verlag / H.F. Ullmann.
- LLACAY, T., VILADEVALL, M. & MISRAHI, A. (2003). *Arterama. Historia del arte*. Barcelona: Vicens Vives.
- LLAGOSTERA, A. Y TORRES, C. (1984). *Tesoros de San Pedro de Atacama*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/1984/11/25/tesoros-de-san-pedro-de-atacama-2/>).
- LLERAS, R. & GONZÁLEZ, L.R. (2005). *Joyas de los Andes: Metales para los hombres, metales para los dioses*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/2005/11/20/joyas-de-los-andes/>).
- LUMBRERAS, L.G. & ALDUNATE, C. (1998). *América precolombina en el arte*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/1998/12/19/america-precolombina-en-el-arte/>).
- MAINO, H. (2008). *Alberto Valenzuela Llanos. Visión entrañable del mundo rural*. Santiago: Origo.
- MAINO, H. (2008). *Alfredo Helsby. El artista de la luz*. Santiago: Origo.
- MAINO, H. (2008). *Juan Francisco González. Una nueva expresión creativa*. Santiago: Origo.
- MASSONE, M. & GUSINDE, M. (1987). *Hombres del Sur*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/1987/12/19/hombres-del-sur/>).
- MASON, A. (2005). *El arte impresionista en los tiempos de Renoir*. Sao Paulo: Callis.
- MARTIN, J. (1995). *Color. Percepción y uso en la pintura*. Barcelona: Blume.
- MENA, F. (2002). *Rutas por el pasado de América. Enseñanza básica*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/2002/04/15/rutas-por-el-pasado-de-america-ensenanza-basica/>).
- MENA, F. (2002). *Rutas por el pasado de América. Enseñanza media*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/2002/04/15/rutas-por-el-pasado-de-america-ensenanza-media/>).
- MERCADO, C., RONDÓN, V. & PIWONKA, N. (2003). *Con mi humilde devoción. Bailes chinos de Chile Central*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/2003/11/19/con-mi-humilde-devocion-bailes-chinos-de-chile-central/>).
- MILNER, F. (s.f.). *Monet*. Madrid: Libsa.
- MONTEYS, M. (2005). *Museos del mundo*. Barcelona: Planeta De Agostini.
- MURRA, J., BRUGNOLI, P. & HOCES, S. (1989). *Arte Mayor de los Andes*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/1989/11/18/arte-mayor-de-los-andes/>).
- MUSEO CHILENO DE ARTE PRECOLOMBINO. (1982). *Museo Chileno de Arte Precolombino*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/1982/11/23/museo-chileno-de-arte-precolombino/>).
- MUSEO CHILENO DE ARTE PRECOLOMBINO. (1988). *Obras Maestras*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/1988/12/23/obras-maestras/>).
- NORTHEAST, B.V. (2002). *Auguste con amor*. Barcelona: Serres.
- NUÑEZ, L., NIEMEYER, H. & FALABELLA, F. (1994). *La Cordillera de los Andes: Ruta de encuentros*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/1994/11/23/la-cordillera-de-los-andes-ruta-de-encuentros/>).

- OLIVAR, M. (1971). *Cien obras maestras de la pintura*. Navarra: Salvat.
- PÉREZ DE ARCE, J. (1997). *Rostros de Chile precolombino*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/1997/11/23/rostros-de-chile-precolombino/>).
- RAMÍREZ ALIAGA, J.M. (2008). *Rapa Nui: El ombligo del mundo*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/2008/11/23/rapa-nui-el-ombligo-del-mundo/>).
- RENSHAW, A. (2010). *El ABC del arte para niños. Libro Blanco*. Nueva York: Phaidon.
- REVIEJO, C. (2007). *Abecedario de arte*. Madrid: SM.
- RICART, J. (2006). *Grandes maestros de la pintura, Cézanne*. Barcelona: Sol 90.
- RICART, J. (2006). *Grandes maestros de la pintura, Gauguin*. Barcelona: Sol 90.
- RICART, J. (2006). *Grandes maestros de la pintura, Monet*. Barcelona: Sol 90.
- RICART, J. (2006). *Grandes maestros de la pintura, Renoir*. Barcelona: Sol 90.
- RICART, J. (2007). *Grandes maestros de la pintura, Degas*. Barcelona: Sol 90.
- ROMEI, F. (1998). *La escultura desde la antigüedad hasta hoy*. Barcelona: Serres.
- ROSSELL I MIRALLES, E. (1998). *Carteles*. México: Gustavo Gili.
- SALVI, F. (1996). *Los impresionistas, en los orígenes de la pintura contemporánea*. Barcelona: Serres.
- SCHOESER, M. (1995). *Diseño textil internacional*. Barcelona: Gustavo Gili.
- SEMENZATO, C. (1992). *Historia del arte*. Barcelona: Grijalbo.
- SINCLAIRE, C., HOCES DE LA GUARDIA, S. & BRUGNOLI, P. (2006). *Awakhuni, tejiendo la historia andina*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/2006/11/19/awakhuni-tejiendo-la-historia-andina/>).
- STEVENSON, L. (1992). *Gauguin*. Madrid: Libsa.
- STEVENSON, L. (1992). *Manet*. Madrid: Libsa.
- ULLOA, L. (1985). *Arica, diez mil años*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/1985/12/18/arica-diez-mil-anos/>).
- VARIOS AUTORES. (2010). *Santiago de Chile: Catorce mil años*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/2010/07/02/santiago-de-chile/>).
- VIDALES GIOVANNETTI, M.D. (1997). *El mundo del envase. Manual para el diseño y producción de envases y embalajes*. México: Gustavo Gili.
- WALTHER, I.F. (1996). *La pintura del impresionismo*. Colonia: Benedikt Taschen.
- WIEDEMANN, J. (2007). *Logo Design*. Alemania: Taschen.
- WIEDEMANN, J. (2009). *Illustration now 3*. Alemania: Taschen.
- WIEDEMANN, J. (2010). *Asian Graphics now*. Alemania: Taschen.
- WIGGINS, C. (1994). *Post-Impresionismo*. Barcelona: Blume.
- WONG, W. (1995). *Principios del diseño en color*. Barcelona: Gustavo Gili.

Didáctica

- AGUIRRE, I. (2005). *Teorías y prácticas en educación artística*. España: Octaedro.
- ANTÚNEZ DEL CERRO, N. (2008). *El arte contemporáneo en la educación artística*. Madrid: Enaida.
- ARTEQUÍN. (1999). *El arte de enseñar arte para niños y niñas de 4 a 7 años y 8 a 12 años*. Santiago: SM.
- BAMFORD, A. (2009). *El factor ¡WUAU! El papel de las artes en educación*. España: Octaedro.
- BARBE-GALL, F. (2009). *Cómo hablar de arte a los niños. El primer libro de arte para niños... destinado a los adultos*. Guipúzcoa: Nerea.
- BELVER, M.B., ACASO, M. & MERODIO, I. (2005). *Arte infantil y cultura visual*. Madrid: Eneida.
- BOLAÑOS ATIENZA, M. (2007). *Interpretar el arte a través de las obras maestras y los artistas más universales*. Madrid: Contrapunto.
- CABANELLAS, M.I. & ESLAVA, C. (2005). *Territorios de la infancia: diálogos entre arquitectura y pedagogía*. Barcelona: Graó.
- EFLAND, A. (2002). *Una historia de la educación del arte: tendencias intelectuales y sociales en la enseñanza de las artes visuales*. Barcelona: Paidós.
- EFLAND, A. (2003). *La educación en el arte posmoderno*. Barcelona: Paidós.

- EISNER, E. (1995). *Educación la visión artística*. Barcelona: Paidós.
- EISNER, E. (2004). *El arte y la creación de la mente. El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia*. Barcelona: Paidós.
- EISNER, E. (1998). *The role of discipline-based art education in America's schools*. Los Ángeles: The GettyCenter for Education in Arts.
- EISNER, E. (2002). *What can education learn from the arts. Discurso John Dewey*. Stanford University.
- ERRÁZURIZ, L.H. (2002). *¿Cómo evaluar el arte?* Santiago: Ministerio de Educación.
- ERRÁZURIZ, L.H. (2006). *Desarrollo de la sensibilidad estética: un desafío pendiente en la educación chilena*. Santiago de Chile: Universidad Católica. (Versión digital descargable en: http://www.memoriachilena.cl/temas/documento_detalle.asp?id=MCO054996).
- FREEDMAN, K. (2006). *Enseñar la cultura visual*. España: Octaedro.
- GARCÍA CANCLIN, I. N. (2010). *Lectores, espectadores e internautas*. España: Gedisa.
- GARDNER, H. (1997). *Arte, mente y cerebro*. Barcelona: Paidós.
- GARDNER, H. (2004). *Educación artística y desarrollo humano*. Barcelona: Paidós.
- GRAEME, F. (2003). *Arte, educación y diversidad cultural*. Barcelona: Paidós.
- HARGREAVES, D. (2002). *Infancia y educación artística*. Madrid: Morata.
- HERNÁNDEZ, F. (2000). *Educación y cultura visual*. Barcelona: Octaedro.
- HUERTA, R. (2007). *Espacios estimulantes. Museos y educación artística*. Valencia: Universitat de Valencia.
- IVELIC, R. (1997). *Fundamentos para la comprensión de las artes*. Chile: Universidad Católica.
- JOVE, J. (2002). *Arte, psicología y educación. Fundamentación vygotskyana de la educación artística*. España: Antonio Machado.
- LOWENFELD, V. & BRITAIN, L. (2008). *Desarrollo de la capacidad intelectual y creativa*. Madrid: Síntesis.
- MARÍN, R. (2003). *Didáctica del arte y educación artística*. Madrid: Prentice Hall.
- PARSONS, M. (2002). *Cómo entendemos el arte: una perspectiva cognitiva evolutiva de la experiencia estética*. Barcelona: Paidós.
- PRENTINCE, P. (1995). *Teaching art and design*. Londres: Cassell.
- PRETTE, M.C. (2002). *Atlas ilustrado para comprender el arte y entender su lenguaje*. Madrid: Susaeta.
- PRETTE, M.C. Y DE GIORGIS, A. (s.f.). *Atlas ilustrado de historia del arte. Historia, lenguajes, épocas y estilos*. Madrid: Susaeta.
- REVIEJO, C. (2007). *Abecedario de arte*. Madrid: SM.
- TASSIN, M. Y OTROS. (2009). *Pedagogía cultural: abrir puertas en educación inicial*. Curicó: Mataquito.
- VYGOTSKY, L.S. (1997). *La imaginación y el arte en la infancia*. México: Fontamara.

Material audiovisual

- ARTEQUÍN. (s.f.). Un recorrido por las artes. Santiago: Artequín. (DVD art 5)

BIBLIOGRAFÍA PARA EL ESTUDIANTE

Artes Visuales

- ALDUNATE, C. & LIENLAF, L. (2002). *Voces mapuches: Mapuche Dangu*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/2002/11/12/voces-mapuches/>).
- ALDUNATE, C. & RECCIUS, W. (1983). *Platería araucana*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/1983/11/23/plateria-araucana/>).
- AMPUERO, G. & PAREDES, R. (1986). *Diaguitas. Pueblos del Norte*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/1986/11/19/diaguitas-pueblos-del-norte/>).
- AMPUERO, B. (1994). *Cultura diaguita*. Santiago: Ministerio de Educación.
- ARTEQUÍN. (s.f.). *Luz, color y movimiento. Monet, Renoir, Degas*. Santiago: Artequín.
- BINDIS, R. (2006). *Pintura chilena 200 Años*. Santiago de Chile: Origo
- BORRERO L.A. Y MENA, F. (2007). *Patagonia andina, la inmensidad humanizada*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/2007/11/12/patagonia-andina-la-inmensidad-humanizada/>).

- CAÑAGUERAL, A. Y OTROS (2007). *Grandes maestros de la pintura. Tolouse Lautrec*. Sol 90.
- CORREA, M. (2009). *Camilo Mori*. Santiago: Alfaguara.
- CORREA, M. (2009). *Juan Francisco González*. Santiago: Alfaguara.
- CORREA, M. (2009). *Nemesio Antúnez*. Santiago: Alfaguara.
- CREAPALDI, G (1999). *Art Book Gauguin*. España: Sociedad Electa.
- D'HARCOURT, C. (2001). *Mirar con lupa. El arte, de la antigüedad a nuestros días*. Barcelona: Diagonal del Grup 62.
- D'HARCOURT, C. (2004). *Mirar con lupa. Las grandes obras maestras de la pintura occidental*. Barcelona: Diagonal del Grup 62/El Aleph.
- GALLARDO, F. & CORNEJO, L. (1993). *Identidad y prestigio en los Andes: gorros, turbantes y diademas*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/1993/11/19/identidad-y-prestigio-en-los-andes/>).
- GALLARDO, F. & CORNEJO, L. (1992). *Colores de América*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/1992/12/19/colores-de-america/>).
- GRAHAM-DIXON, A. (2008). *Arte más de 2500 obras desde las cavernas hasta el contemporáneo*. Chile: Cosar.
- HIDALGO, J., ALDUNATE, C. & OTROS. (2001). *Tras la huella del Inka en Chile*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/2001/11/12/tras-la-huella-del-inka-en-chile/>).
- KREBS, A. & PIÑERA, M. (1996). *Recorro mi arte*. Santiago: Los Andes.
- KOREN, L. & MECKLER, R.W. (1992). *Recetario de diseño gráfico. Propuestas, combinaciones y soluciones a sus layouts*. México: Gustavo Gili.
- LECHTMAN, H. (1991). *Los orfebres olvidados de América*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/1991/11/23/los-orfebres-olvidados-de-america/>).
- LLAGOSTERA, A. & TORRES, C. (1984). *Tesoros de San Pedro de Atacama*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/1984/11/25/tesoros-de-san-pedro-de-atacama-2/>).
- LLERAS, R., GONZÁLEZ, L.R. & OTROS. (2005). *Joyas de los Andes: Metales para los hombres, metales para los dioses*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/2005/11/20/joyas-de-los-andes/>).
- LUMBRERAS L.G. & ALDUNATE, C. (1998). *América precolombina en el arte*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/1998/12/19/america-precolombina-en-el-arte/>).
- MAINO, H. & OTROS. (2008). *Pintura chilena del siglo XIX, Alberto Valenzuela Llanos*. Chile: Origo.
- MAINO, H. & OTROS. (2008). *Pintura chilena del siglo XIX, Juan Francisco González*. Chile: Origo.
- MAINO, H. & OTROS. (2008). *Pintura chilena del siglo XIX, Juan Mauricio Rugendas*. Chile: Origo.
- MAINO, H. (2008). *Pintura chilena del siglo XIX, Pedro Lira*. Chile: Origo.
- MAINO, H. & OTROS. (2008). *Pintura chilena del siglo XIX, Ramón Subercaseaux*. Chile: Origo.
- MAINO, H. (2008). *Pintura chilena del siglo XIX, Raimundo Monvoisin*. Chile: Origo.
- MASSONE, M. & GUSINDE, M. (1987). *Hombres del Sur*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/1987/12/19/hombres-del-sur/>).
- MENA, F. (2002). *Rutas por el pasado de América. Enseñanza básica*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/2002/04/15/rutas-por-el-pasado-de-america-ensenanza-basica/>).
- MENA, F. (2002). *Rutas por el pasado de América. Enseñanza media*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/2002/04/15/rutas-por-el-pasado-de-america-ensenanza-media/>).

- MERCADO, C., RONDÓN, V. & PIWONKA, N. (2003). *Con mi humilde devoción. Bailes chinos de Chile Central*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/2003/11/19/con-mi-humilde-devocion-bailes-chinos-de-chile-central/>).
- MURRA, J., BRUGNOLI, P. & HOCES, S. (1989). *Arte mayor de los Andes*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/1989/11/18/arte-mayor-de-los-andes/>).
- MUSEO CHILENO DE ARTE PRECOLOMBINO. (1982). *Museo Chileno de Arte Precolombino*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/1982/11/23/museo-chileno-de-arte-precolombino/>).
- MUSEO CHILENO DE ARTE PRECOLOMBINO. (1988). *Obras maestras*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/1988/12/23/obras-maestras/>).
- NORTHEAST, B. V. (2002). *Auguste con amor*. Barcelona: Serres.
- NUÑEZ, L., NIEMEYER, H. & FALABELLA, F. (1994). *La Cordillera de los Andes: ruta de encuentros*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/1994/11/23/la-cordillera-de-los-andes-ruta-de-encuentros/>).
- PÉREZ DE ARCE, J. (1997). *Rostros de Chile precolombino*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/1997/11/23/rostros-de-chile-precolombino/>).
- POU, A. & CIRLOT, L. (2005). *Museos del mundo, Metropolitan Museum of Art*. México: Punto y Coma.
- POU, A. & CIRLOT, L. (2005). *Museos del mundo, Museo Vincent Van Gogh*. México: Punto y Coma.
- POU, A. & CIRLOT, L. (2005). *Museos del mundo, Museo d'Orsay*. México: Punto y Coma.
- POU, A. & CIRLOT, L. (2005). *Museos del mundo, National Gallery of Art Washington*. México: Punto y Coma.
- POU, A. & CIRLOT, L. (2005). *Museos del mundo, Museo del Ermitage*. México: Punto y Coma.
- RAMÍREZ ALIAGA, J.M. (2008). *Rapa Nui: El ombligo del mundo*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/2008/11/23/rapa-nui-el-ombligo-del-mundo/>).
- RAPELLI, P. (1999). *Art Book Monet*. España: Sociedad Electa.
- RENSHAW, A. (2010). *El ABC del arte para niños. Libro Blanco*. Nueva York: Phaidon.
- RICART, J. (2006). *Grandes maestros de la pintura, Cézanne*. Barcelona: Sol 90.
- RICART, J. (2006). *Grandes maestros de la pintura, Degas*. Barcelona: Sol 90.
- RICART, J. (2006). *Grandes maestros de la pintura, Gauguin*. Barcelona: Sol 90.
- RICART, J. (2006). *Grandes maestros de la pintura, Monet*. Barcelona: Sol 90.
- RICART, J. (2006). *Grandes maestros de la pintura, Renoir*. Barcelona: Sol 90.
- RICART, J. (2006). *Grandes maestros de la pintura, Toulouse Lautrec*. Barcelona: Sol 90.
- RICART, J. (2006). *Grandes maestros de la pintura, Van Gogh*. Barcelona: Sol 90.
- ROSSELLI, E. (1998). *Carteles*. México: Gustavo Gili.
- SINCLAIRE, C., HOCES DE LA GUARDIA, S. & BRUGNOLI, P. (2006). *Awakhuni, tejiendo la historia andina*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/2006/11/19/awakhuni-tejiendo-la-historia-andina/>).
- ULLOA, L. (1985). *Arica, diez mil años*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/1985/12/18/arica-diez-mil-anos/>).
- VARIOS AUTORES. (2010). *Santiago de Chile: Catorce mil años*. Santiago: Museo Chileno de Arte Precolombino. (Versión digital descargable en PDF: <http://www.precolombino.cl/biblioteca/2010/07/02/santiago-de-chile/>).
- WALTHER, I. F. (1996). *La pintura del impresionismo*. Colonia: Benedikt Taschen.
- WIEDEMANN, J. (2007). *Logo Design*. Alemania: Taschen.
- WIEDEMANN, J. (2009). *Illustration now 3*. Alemania: Taschen.
- WIEDEMANN, J. (2010). *Asian Graphics now*. Alemania: Taschen.

WIGAN, M. (2007). *Pensar visualmente. Lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador*. Barcelona: Gustavo Gili.

SITIOS WEB RECOMENDADOS

- > <http://www.abcgallery.com/>
Olga's Gallery. Galería de imágenes de obras de diferentes artistas.
- > <http://www.artchive.com>
Galería de imágenes de obras de diversos artistas, incluye biografías y textos diversos de arte. (Idioma inglés)
- > <http://www.art.co.uk>
Página de imágenes de afiches de obras de arte. (Idioma inglés)
- > <http://www.artequias.com>
Imágenes de arte y textos. (Idioma español)
- > <http://www.artehistoria.jcyl.es>
Página de Historia del Arte de diferentes épocas y culturas. (Idioma español)
- > <http://www.dibam.cl>
Dirección de Bibliotecas, Archivos y Museos. Rescata, conserva, investiga y difunde el patrimonio nacional.
- > <http://www.epdlp.com>
Galería de imágenes y textos de obras de arte. (Idioma español)
- > <http://www.edgar-degas.org>
Página web del artista que incluye imágenes y textos. (Idioma español)
- > www.educarchile.cl
Página destinada a apoyar a la educación chilena. Contiene imágenes textos y otros de artistas chilenos. (Idioma español)
- > www.googleartproject.com
Página donde aparecen diferentes museos del mundo. Se puede realizar visitas virtuales. (Idioma inglés)
- > <http://www.historiadelartemgm.com>
Página donde aparecen imágenes y textos acerca de artistas. (Idioma español)
- > <http://www.metmuseum.org>
Sitio web oficial del Museo Metropolitano de Nueva York. (Idioma Inglés)
- > <http://www.mna.inah.gob.mx>
Sitio web oficial del Museo Nacional de Antropología de México. (Idioma español)
- > <http://www.musee-orsay.fr>
Sitio web oficial del Museo D'Orsay en Francia. (Impresionismo y Postimpresionismo) (Idioma francés)
- > <http://www.musee-rodin.fr>
Sitio web oficial del museo de Rodin en Francia. (Idioma inglés)
- > <http://www.museooteiza.org>
Sitio web oficial del museo del escultor español Jorge Oteiza. (Idioma español)
- > www.museoroperu.com.pe
Sitio web oficial del museo del Oro del Perú. (Idioma español)
- > <http://www.nga.gov/>
Sitio web oficial de la National Gallery of Art de Estados Unidos. (Idioma inglés)
- > <http://www.nationalgallery.org.uk>
Sitio web oficial de la National Gallery of Art de Gran Bretaña. (Idioma inglés)
- > <http://www.paul-cezanne.org>
Página web del artista que incluye imágenes y textos. (Idioma español)
- > <http://www.paul-gauguin.net>
Página web del artista que incluye imágenes y textos. (Idioma español)
- > <http://www.portaldearte.cl>
Galería de imágenes de obras de diversos artistas chilenos, incluye biografías. (Idioma español)
- > <http://www.precolombino.cl>
Sitio web oficial del Museo de Arte Precolombino. (Idioma español)
- > <http://www.the-athenaeum.org>
Galería de imágenes de obras de diversos artistas, incluye biografías y textos diversos de arte. (Idioma inglés)
- > <http://www.theartwolf.com>
Galería de imágenes de obras de diversos artistas, incluye biografías y textos diversos de arte. (Idioma inglés)
- > <http://www.vangoghmuseum.nl>
Sitio web oficial del Museo de Van Gogh en Holanda. (Idioma inglés)
- > <http://www.vangoghgallery.com>
Página web del artista que incluye imágenes y textos. (Idioma español)
- > <http://es.wikipedia.org/wiki>
Enciclopedia que contiene imágenes y textos de artistas, períodos artísticos y algunos elementos de procedimientos técnicos de artes visuales. (Idioma español)
- > <http://www.youtube.com>
Página web con videos de diferentes temas.

Anexos

Anexo 1

Glosario

ARTE CONTEMPORÁNEO

Son las corrientes o movimientos artísticos originados durante el siglo XX, entre las que se encuentran las denominadas “Vanguardias” (expresionismo, cubismo, futurismo, constructivismo, dadaísmo y surrealismo) y otros movimientos artísticos posteriores, como pop art, arte cinético, minimalismo, arte conceptual, videoarte, hiperrealismo, minimalismo, arte posmoderno, neoexpresionismo y arte digital, entre otros.

ART NOUVEAU

Es un movimiento artístico que se desarrolla a finales del siglo XIX y principios del XX, cuyas imágenes y objetos están basados en la naturaleza de origen vegetal, la línea curva y la asimetría. Abarca pintura, escultura, arquitectura y diseño.

ARTESANÍA

Son objetos elaborados por artesanos, a mano o con la ayuda de medios mecánicos y con fines decorativos, funcionales y religiosos, entre otros. Para su elaboración, generalmente se utilizan materias primas procedentes de recursos naturales.

COLLAGE

Es una técnica artística, que se origina en el papier collé desarrollado por Picasso y Braque, y que consiste en realizar un trabajo artístico pegando sobre una superficie fragmentos de diversos materiales, como recortes de fotografías, periódicos, revistas, trozos de tejido, vidrio y madera, entre otros.



COLORES PUROS

Son aquellos colores que, en su constitución, no contienen gris, blanco o negro (por ejemplo: los colores primarios, los secundarios y los terciarios, entre otros).

COLORES FRÍOS

Son aquellos colores que van del azul al verde en el círculo cromático y responden a la sensación térmica de frío.

COLORES CÁLIDOS

Son aquellos colores que van del rojo al amarillo en el círculo cromático y responden a la sensación térmica de calor.

COLORES PRIMARIOS

Son aquellos colores que no se pueden obtener mediante la mezcla de ningún otro color, por lo que se consideran absolutos y únicos. En el caso de la pintura, son el amarillo, el rojo y el azul. En la fotografía y los formatos digitales, entre otros, son el verde, el rojo y el azul.

COLORES SECUNDARIOS

son los colores que se obtienen mezclando dos colores primarios. Estos son el verde, el violeta y el naranja.

**COLORES COMPLEMENTARIOS**

Son parejas de colores compuestas por los colores primarios y secundarios opuestos en el círculo cromático; si se mezclan entre sí, se obtiene el negro óptico o marrón. Las parejas de colores complementarios son rojo con verde, azul con naranja y amarillo con violeta.

**COLOR EXPRESIVO**

Es la capacidad de los colores para transmitir sensaciones (por ejemplo: frío o calor) y emociones (por ejemplo: alegría o tristeza).

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.

CONTRASTE DE COLOR

Es la relación que se produce entre un color y otro al ponerse juntos; dentro de estos, hay contrastes fuertes y apagados, entre otros. Los mayores contrastes se dan entre los colores complementarios.

CULTURAS PRECOLOMBINAS

Es el nombre que se da a las culturas americanas antes del establecimiento del dominio político y cultural de los europeos; comprende desde la llegada de los primeros seres humanos hasta la de los europeos al continente americano.

DIBUJO DIGITAL

Es un tipo de arte gráfico, que consiste en realizar sobre algún soporte virtual, como el computador, los contornos de un objeto real o ficticio, y que puede pintarse con colores o tonos de gris, blanco y negro.

DISEÑO

Es la creación, planificación y elaboración de objetos u otros elementos que responden a diversas necesidades humanas y cuya producción es en serie. Existen diferentes tipos de diseño, como el gráfico, el textil, el publicitario y el industrial, entre otros.

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.

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 públicos y parques públicos, entre otros).

ESTECA

Es una herramienta de madera o plástico que se usa para modelar la greda, la arcilla y otros materiales moldeables similares.

EXPRESIONISMO

Es el movimiento artístico surgido en Alemania a principios del siglo XX, caracterizado por su subjetividad. En este se prioriza la expresión de los sentimientos por sobre la descripción objetiva de la realidad. Se desarrolla en varios campos de las artes.

FAUVISMO

Es un movimiento artístico que se desarrolla a principios del siglo XX y se caracteriza por la expresividad de sus formas y el uso de los colores puros e intensos.

FORMA ABIERTA

Son las formas en las pinturas, cuyos contornos son indefinidos y se tienden a integrar al fondo.



FORMA CERRADA

Son las formas en las pinturas, cuyos contornos están claramente definidos y delimitados.

**FORMAS FIGURATIVAS**

Son aquellas que representan la realidad concreta, como personas, animales y objetos.

**FORMAS NO FIGURATIVAS**

Son aquellas formas que no representan la realidad; también se las denomina abstractas.

**FUNCIONALIDAD DEL DISEÑO**

Es la relación entre el objetivo del diseño y el diseño elaborado, considerando variables como la utilidad, la facilidad y la comodidad de empleo y eficacia

FORMAS REALES

Son aquellas formas que representan la realidad concreta sin modificaciones; es decir, tal cual se observan.



FORMAS RECREADAS

Son aquellas formas que representan la realidad concreta con modificaciones en función de la expresión y la creatividad.

**GAMA DE COLORES**

Son los matices que se pueden obtener de un mismo color.

**GRABADO**

Es una técnica artística de impresión que consiste en construir una matriz a la que se le aplica pintura o tinta para ser transferida a otra superficie mediante presión. Para construir la matriz hay diferentes métodos; los más comunes para usar en el nivel escolar son tallar sobre madera o linóleo, dibujo con algún instrumento punzante sobre una superficie blanda, entre otros.

IMÁGENES DIGITALES

Son imágenes elaboradas a través de medios digitales, como el computador y la máquina fotográfica digital, entre otros.

IMPRESIONISMO

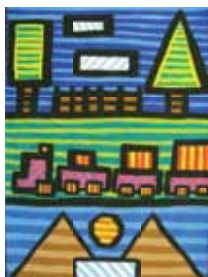
Es un movimiento artístico surgido a finales del siglo XIX y caracterizado por la captación de la luz. Los pintores impresionistas retrataban objetos de acuerdo a la impresión que la luz produce a la vista y no según la supuesta realidad objetiva. Además, pintaban con manchas para lograr la yuxtaposición del color; es decir, que la mezcla de color se lograra al mirarla, no mezclaban en la paleta y no usaban el negro.

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.

LÍNEA DE CONTORNO

Es un conjunto de líneas que limitan una figura.

**LUZ Y SOMBRA**

Es la iluminación o la oscuridad que tienen algunas zonas u objetos de una obra.

**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).

MODELADO

Es una técnica de la escultura mediante la cual se obtienen formas y figuras en volumen a partir de materiales blandos como la greda, la arcilla y la plasticina, entre otros.

MIRETE

Es una herramienta usada en el modelado para desbastar o ahuecar la greda y la arcilla.

MATIZ DE COLOR

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

MURALISMO MEXICANO

Es un movimiento artístico de carácter indigenista que surge tras la Revolución Mexicana de 1910. Su principal objetivo es socializar el arte por medio de obras monumentales en las que se retrata la realidad mexicana, las luchas sociales y otros aspectos de su historia.

NAIF Es un movimiento artístico que se desarrolla a fines del siglo XIX y principios del siglo XX, que se caracteriza por su ingenuidad y espontaneidad, la utilización de colores brillantes y subjetivos, una perspectiva acientífica y por el autodidactismo de los artistas. Se relaciona con el arte infantil.

OBJETO ESTÉTICO En esta base curricular, consideraremos como objetos estéticos a los que provienen de los ámbitos de la artesanía y diseño.

OBRAS DE ARTE Son las manifestaciones de una creación en el campo del arte. En el caso de las artes visuales, incluyen dibujo, pintura, grabado, collage, fotografía, escultura e instalación, entre otros.

PIGMENTO Es la materia que proporciona el color que se usa en la pintura. Existen pigmentos secos, como las tierras de color y anilinas en polvo, y húmedos, como el óleo, la témpera, la acuarela y el acrílico, entre otros.

POST IMPRESIONISMO Es un movimiento artístico que se desarrolla a finales del siglo XIX y principios del siglo XX. En él se engloban diversos estilos personales que se caracterizan por su rechazo a las limitaciones del impresionismo, recuperando la importancia del dibujo, la emoción y la expresión.

RELIEVE Es una técnica de la escultura en que las formas modeladas, talladas o pegadas resaltan con respecto a una superficie plana. Existen diferentes tipos de relieves, siendo los más comunes los bajo y sobre relieves.

SURREALISMO Es un movimiento artístico que surge en 1920, caracterizado por imágenes que representan la realidad de manera irreal, absurda o fantástica. Los cuadros y esculturas surrealistas son el producto de los sueños y de las ideas no racionales presentes en el inconsciente.

TÉCNICAS MIXTAS Es cuando en una obra o trabajo de arte se mezclan técnicas diferentes (ejemplos: dibujo con carboncillo y pastel graso, pintura con acrílico mezclado con materiales naturales como arena o maicillo, escultura en madera con incrustaciones metálicas, entre otras).



TEXTURA TÁCTIL

Es la que se capta principalmente por medio del tacto y corresponde a la apariencia externa de los materiales. Entre las texturas táctiles están las rugosas, ásperas y suaves, entre otras.

TEXTURA VISUAL

Es la que se capta por medio de la vista; su representación se logra con medios gráficos (puntos, líneas y formas) sobre superficies lisas y uniformes.

TONO DE COLOR

Es el grado de coloración de un color (ejemplo: rojo tono pastel, rojo tono oscuro).

VOLUMEN LLENO

Es una técnica de la escultura en la que el volumen no presenta espacios y es compacto.



VOLUMEN VACÍO

Es una técnica de la escultura que aparece con los movimientos de vanguardia del siglo XX, que consiste en introducir espacios en la escultura.



Anexo 2

Rúbricas de evaluación de trabajos de Artes Visuales y objetos de diseño. 5° y 6° básico

Esta evaluación puede ser utilizada por parte del docente o del alumno como autoevaluación o coevaluación de los trabajos de arte. Los puntajes están relacionados con el nivel de logro por parte de los alumnos de los objetivos planteados.

Trabajo de arte y objetos de diseño

CRITERIOS DE CREATIVIDAD	PUNTAJE POR CRITERIO	PUNTAJE OBTENIDO POR ALUMNO
Originalidad		
Los planteamientos de ideas y el trabajo de arte u objeto de diseño logran ir más allá en relación con la originalidad y son significativamente diferentes a los de sus compañeros y de un ámbito más amplio.	3	
El trabajo de arte logra ir más allá en relación con la originalidad y es diferente al de sus compañeros.	2	
El trabajo de arte demuestra poca originalidad. Las ideas son similares a las de sus compañeros.	1	
Repite ideas de otros y su trabajo no es original.	0	
Fluidez y flexibilidad		
Plantea varias ideas claras y comprensibles por medio de bocetos para sus trabajos de arte y objetos de diseño; estas son diferentes entre sí y de buena calidad.	3	
Plantea varias ideas diferentes de buena calidad, pero estas no son lo suficientemente claras y comprensibles.	2	
Plantea varias ideas, pero son similares y no son lo suficientemente claras y comprensibles.	1	
Sus ideas son repetitivas y no se entienden.	0	
Elaboración		
Sigue el proceso de trabajo en forma sistemática y ordenada, generando un trabajo de arte terminado en el que se observan detalles significativos.	3	
Ocasionalmente sigue el proceso de trabajo de forma sistemática y ordenada, generando un trabajo de arte terminado en el que se observan detalles significativos.	2	
Ocasionalmente sigue el proceso de trabajo de forma sistemática y ordenada, no completa su trabajo, en el que se observan detalles significativos.	1	
Ocasionalmente sigue el proceso de trabajo de forma sistemática y ordenada, no completa su trabajo y carece de detalles significativos.	0	

ESCALA SUGERIDA:

3 PUNTOS = sobresalientemente logrado

2 PUNTOS = completamente logrado

1 PUNTO = medianamente logrado

0 PUNTOS = no logrado

CRITERIOS DE CREATIVIDAD	PUNTAJE POR CRITERIO	PUNTAJE OBTENIDO POR ALUMNO
Autonomía		
Selecciona adecuadamente ideas, materiales, herramientas y procedimientos para desarrollar su trabajo de arte u objeto de diseño en relación con el propósito expresivo y propone e implementa soluciones adecuadas y novedosas frente a problemas en forma autónoma.	3	
Necesita de la supervisión del docente para seleccionar adecuadamente ideas, materiales, herramientas y procedimientos para desarrollar su trabajo de arte u objeto de diseño en relación con el propósito expresivo, pero propone e implementa soluciones adecuadas y novedosas frente a problemas durante el desarrollo de su trabajo en forma autónoma.	2	
Necesita de la supervisión del docente para seleccionar adecuadamente ideas, materiales, herramientas y procedimientos para desarrollar su trabajo de arte u objeto de diseño en relación con el propósito expresivo y sus propuestas para implementar soluciones adecuadas son repetitivas.	1	
Necesita de la supervisión del docente para seleccionar adecuadamente ideas, materiales, herramientas y procedimientos y para implementar soluciones adecuadas frente a problemas.	0	
Aplicación de elementos de lenguaje visual		
Los elementos de lenguaje visual han sido aplicados con originalidad, variedad y en relación con lo que se desea expresar.	3	
Los elementos de lenguaje visual han sido aplicados con originalidad y en relación con lo que se desea expresar, pero carecen de variedad.	2	
Los elementos de lenguaje visual han sido aplicados en relación con lo que se desea expresar, pero carecen de variedad y originalidad.	1	
Los elementos de lenguaje visual han sido aplicados, pero son poco variados, originales y no se relacionan con lo que se desea expresar.	0	

CRITERIOS DE CREATIVIDAD	PUNTAJE POR CRITERIO	PUNTAJE OBTENIDO POR ALUMNO
Manejo de materiales, herramientas y procedimientos		
Demuestra un manejo adecuado de materiales, herramientas y procedimientos; los selecciona adecuadamente y propone nuevas maneras de trabajarlos de acuerdo al propósito expresivo planteado.	3	
Demuestra un manejo adecuado de materiales, herramientas y procedimientos; los selecciona adecuadamente sin proponer nuevas maneras de trabajarlos de acuerdo al propósito expresivo planteado.	2	
Su manejo y selección de materiales, herramientas y procedimientos no es el adecuado, pero es concordante con el propósito expresivo planteado.	1	
No considera el propósito expresivo de su trabajo de arte u objeto de diseño y su manejo y selección de materiales, herramientas y procedimientos no es el adecuado.	0	
Actitudes		
Demuestra motivación, preocupación y rigurosidad en la elaboración de su trabajo de arte u objeto de diseño, evidenciándose en un producto bien presentado y un trabajo constante durante la clase. Describe fortalezas y debilidades de su trabajo y el de otros, aceptando consejos y críticas.	3	
Demuestra motivación, preocupación y rigurosidad en la elaboración de su trabajo de arte u objeto de diseño, evidenciándose en un producto bien presentado y un trabajo constante durante la clase, pero no describe fortalezas y debilidades de su trabajo y el de otros ni acepta consejos y críticas.	2	
Demuestra motivación y preocupación, pero es poco riguroso en la elaboración de su trabajo de arte u objeto de diseño, evidenciándose en un producto de baja calidad.	1	
Demuestra escasa motivación, preocupación y rigurosidad en la elaboración de su trabajo de arte u objeto de diseño, evidenciándose en un producto mal presentado.	0	

Escala de apreciación para los elementos de Lenguaje Visual. 5° básico

Esta evaluación puede ser utilizada por parte del docente o del alumno como autoevaluación o coevaluación. Los puntajes se relacionan con el nivel de logro por parte de los alumnos de los objetivos planteados.

Trabajo de arte

HABILIDADES	INDICADORES DE ELEMENTOS DEL LENGUAJE VISUAL	CRITERIO DE LOGRO (PUNTOS)			
		3	2	1	0
Analiza	la aplicación de colores complementarios en obras de arte, objetos de diseño, trabajos personales y de sus compañeros				
	la aplicación de formas abiertas y cerradas en obras de arte, objetos de diseño, trabajos personales y de sus compañeros				
	la aplicación de luces y sombras en obras de arte, objetos de diseño, trabajos personales y de sus compañeros				
Interpreta	obras de arte, objetos de diseño, trabajos personales y de sus compañeros, usando elementos de lenguaje visual vistos (colores complementarios; formas abiertas y cerradas; luces y sombras)				
	obras de arte, objetos de diseño, trabajos personales y de sus compañeros, usando elementos de lenguaje visual vistos en años anteriores				
Aplica	correctamente colores complementarios en su trabajo de arte con diferentes propósitos expresivos y creativos				
	correctamente formas abiertas y cerradas en su trabajo de arte con diferentes propósitos expresivos y creativos				
	correctamente luces y sombras en su trabajo de arte con diferentes propósitos expresivos y creativos				
	correctamente conceptos de lenguaje visual vistos en niveles anteriores, con diferentes propósitos expresivos y creativos				
Combina	correctamente elementos de lenguaje visual en su trabajo de arte con diferentes propósitos expresivos y creativos (por ejemplo: luces y sombras trabajadas con colores complementarios, formas abiertas con luces y sombras, colores complementarios con formas cerradas)				
PUNTAJE TOTAL					

ESCALA SUGERIDA:

3 PUNTOS = sobresalientemente logrado

1 PUNTO = medianamente logrado

2 PUNTOS = completamente logrado

0 PUNTOS = no logrado

Evaluación de Proceso de Artes Visuales (Portafolio) 5° y 6° básico

Este tipo de evaluación consiste en una carpeta o similar, donde el alumno guarda y organiza sus trabajos de arte realizados en un período de tiempo determinado (unidad de aprendizaje, bimestre y semestre). Permite evaluar el desarrollo de procesos creativos y reflexivos y es una evidencia tanto para el profesor como para los alumnos, ya que puede ser utilizada como evaluación, autoevaluación o coevaluación. Esta carpeta debe contener los trabajos de los alumnos; en el caso de trabajos de escultura y colaborativos, pueden ser fotografías impresas.

Los puntajes están relacionados con el nivel de logro por parte de los alumnos de los objetivos planteados.

Evaluación de proceso

CRITERIOS DE CREATIVIDAD	PUNTAJE POR CRITERIO	PUNTAJE OBTENIDO POR ALUMNO
Originalidad		
Se observa una gran progresión en la originalidad. Las ideas son imaginativas y significativamente diferentes a las de sus compañeros.	3	
Se observa progresión en la originalidad. Las ideas son imaginativas y diferentes a las de sus compañeros.	2	
El trabajo de arte demuestra poca progresión en cuanto a la originalidad. Las ideas son similares a las de sus compañeros.	1	
No hay progresión en cuanto a la originalidad. Repite ideas de otros.	0	
Fluidez y flexibilidad		
Plantea varias y variadas ideas claras y comprensibles para sus trabajos de arte y objetos de diseño; estas son diferentes entre sí y de buena calidad.	3	
Plantea varias ideas diferentes de buena calidad para sus trabajos de arte y objetos de diseño, pero ellas no son lo suficientemente claras y comprensibles.	2	
Plantea varias ideas para sus trabajos de arte y objetos de diseño, pero son similares y no son lo suficientemente claras y comprensibles.	1	
Sus ideas son repetitivas y no se entienden.	0	

ESCALA SUGERIDA:

3 PUNTOS = sobresalientemente logrado

2 PUNTOS = completamente logrado

1 PUNTO = medianamente logrado

0 PUNTOS = no logrado

CRITERIOS DE CREATIVIDAD	PUNTAJE POR CRITERIO	PUNTAJE OBTENIDO POR ALUMNO
Elaboración		
Sigue el proceso de trabajo en forma sistemática y ordenada, generando trabajos de arte terminados en los que se observan detalles significativos.	3	
Sigue el proceso de trabajo en forma sistemática y ordenada, generando solo algunos trabajos de arte terminados en los que se observan detalles significativos.	2	
Ocasionalmente sigue el proceso de trabajo de forma sistemática y ordenada; no completa gran parte de sus trabajos y se observan detalles significativos.	1	
Ocasionalmente sigue el proceso de trabajo de forma sistemática y ordenada; no completa sus trabajos y éstos carecen de detalles significativos.	0	
Autonomía		
Desarrolla sus trabajos de arte y objetos de diseño planteados en forma autónoma, aceptando críticas y planteando e implementando soluciones frente a ellas.	3	
Desarrolla sus trabajos de arte y objetos de diseño planteados en forma autónoma, aceptando críticas y planteando soluciones frente a ellas, pero sin implementarlas.	2	
Desarrolla sus trabajos de arte y objetos de diseño planteados en forma autónoma, pero sin aceptar críticas.	1	
No es capaz de desarrollar sus trabajos de arte y objetos de diseño planteados por sí mismo, depende constantemente del profesor.	0	
Aplicación de elementos de lenguaje visual		
Se observa una progresión en la aplicación de los elementos de lenguaje visual en relación con su originalidad, variedad y con lo que se desea expresar.	3	
Se observa una progresión en la aplicación de los elementos de lenguaje visual en relación con su originalidad y con lo que se desea expresar.	2	
Se observa poca progresión en la aplicación de los elementos de lenguaje visual en relación con su originalidad, variedad y con lo que se desea expresar.	1	
No se observa una progresión en la aplicación de los elementos de lenguaje visual en relación con su originalidad, variedad y con lo que se desea expresar.	0	

CRITERIOS DE CREATIVIDAD	PUNTAJE POR CRITERIO	PUNTAJE OBTENIDO POR ALUMNO
Manejo de materiales, herramientas y procedimientos		
Se observa una progresión en el manejo adecuado de los materiales, herramientas y procedimientos y propone diferentes maneras de trabajarlos, seleccionándolos adecuadamente cuando se le pide.	3	
Se observa una progresión en el manejo adecuado de los materiales, herramientas y procedimientos y propone diferentes maneras de trabajarlos, pero no los selecciona adecuadamente.	2	
Se observa una progresión en el manejo adecuado de los materiales, herramientas y procedimientos, sin proponer diferentes maneras de trabajarlos ni seleccionarlos adecuadamente.	1	
No se observa una progresión en el manejo de los materiales, herramientas y procedimientos, ni propone diferentes maneras de trabajarlos y de seleccionarlos.	0	

Anexo 3

Materiales

Es importante considerar los materiales, herramientas y recursos TIC que se disponen para el desarrollo de la clase, para favorecer la manipulación, la experimentación, el dominio y la incorporación de habilidades técnicas para facilitar los aprendizajes. A continuación se detallan algunos materiales, herramientas y recursos TIC necesarios para la clase de Tecnología:

MATERIALES PARA LOS ALUMNOS

Papeles y cartones

- › Cartulina blanca
- › Cartón forrado
- › Cartón piedra
- › Cartón entelado

Pegamentos

- › Pegamento en barra
- › Cola fría
- › Scotch
- › Huincha embaladora
- › Cinta de papel

Lápices

- › Lápices de colores
- › Lápices acuarelables
- › Pastel graso

Pinturas

- › Témpera
- › Acrílico
- › Tintas de color
- › Pintura *glitter*
- › Tinta para grabado

Materiales de reciclaje y naturales

- › Diarios y revistas
- › Envases plásticos
- › Envases de cartón
- › Envases de plumavit
- › Envases metálicos
- › Arena
- › Maicillo

- › Piedras pequeñas
- › Hojas de plantas
- › Ramas o ramitas
- › Corteza
- › Semillas
- › Flores secas

Materiales para modelar

- › Greda
- › Arcilla

Materiales metálicos

- › Papel aluminio

Maderas

- › Trozos variados
- › Palos de maqueta

Textiles

- › Lanas
- › Géneros
- › Encajes
- › Hilos
- › Botones

Herramientas para pintar

- › Pinceles
- › Brochas
- › Mezclador

Herramientas para cortar

- › Tijeras
- › Cuchillo cartonero

Herramientas para unir

- › Corchetera
- › Corchetera pistola
- › Martillo

Herramientas tecnológicas

- › Computadores
- › Cámaras fotográficas y de video en teléfonos móviles
- › Cámaras fotográficas
- › Cámaras de video

MATERIALES PARA EL PROFESOR

- › Computador
- › Proyector multimedia
- › Imágenes impresas

Anexo 4

Museos, galerías, institutos y corporaciones culturales de Chile

Museos

I REGIÓN DE TARAPACÁ

Museo Histórico Salitrero de Pozo Almonte

Teléfono(s): 57-751477 / 57-751220

Dirección: Balmaceda N°86, Pozo Almonte

Ciudad: Pozo Almonte

Reseña: Museo de objetos y fotografías de las Oficinas Salitreras

Museo de la Tirana

Dirección: General Ibáñez 402, Pueblo de La Tirana

Ciudad: Pueblo de La Tirana

Museo con exhibición de arte religioso.

Centro Cultural Palacio Astoreca

Teléfono: 57-425 600

Dirección: O'Higgins N°350

Ciudad: Iquique

Reseña: Museo con exhibiciones permanentes de muebles, objetos de principios del siglo XX y colecciones arqueológicas. Exposiciones temporales.

Museo Regional de Iquique

Teléfono(s): 57 - 419241 / 57 - 411214

Dirección: Paseo Baquedano 951

Ciudad: Iquique

Reseña: Corporación Municipal de Desarrollo Social de Iquique

Museo del Salitre

Teléfono: 57-517672

Sitio web: www.museodelsalitre.cl

E-mail: contacto@museodelsalitre.cl

Oficina Salitrera Humberstone.

II REGIÓN DE ANTOFAGASTA

Museo Regional de Antofagasta

Teléfono(s): 55-227016 / 55 -222555

Sitio web: www.museodeantofagasta.cl

E-mail: museoaft@tie.cl

Dirección (es): Edificio Ex-Aduana: José Manuel

Balmaceda N°2786, Antofagasta

Edificio Ex-Gobernación Marítima: Bolívar N°188, Antofagasta

Ciudad: Antofagasta

Reseña: El Museo presenta la historia natural y cultural de la región, mostrando sus características geológicas, minerales y paleontológicas, junto con el poblamiento prehispánico y la historia de la industria salitrera.

III REGIÓN DE ATACAMA**Museo Arqueológico Padre Gustavo Le Paige**

Teléfono(s): 55-851002 / 55-851066

Sitio web: www.ucn.cl/museo

E-mail: museospa@ucn.cl

Dirección: Gustavo Le Paige N°380, San Pedro de Atacama

Ciudad: San Pedro de Atacama

Reseña: Museo arqueológico de pueblos precolumbinos del norte de Chile.

Museo Regional de Atacama

Teléfono(s): 52-212313 / 52-230496

Sitio web: www.museodeatacama.cl

E-mail: museo.atacama@dibam.cl

Dirección: Atacama N°98, Copiapó

Ciudad: Antofagasta

Reseña: Museo de historia natural, historia local y arqueología de la zona.

Museo Etnográfico de Caspana

Teléfono: 55 - 340112

Poblado de Caspana

Reseña: Colección arqueológica de la cultura local y muestras etnográficas prehispánicas.

Museo Arqueológico y Etnográfico del Loa

Teléfono: 55 - 340112

Dirección: Av. O´Higgins s/n. Parque El Loa

Ciudad: Calama

Museo de la Catedral de Copiapó

Dirección: Chacabuco N° 441

Ciudad: Copiapó

Reseña: Posee exhibición de arte religioso colonial.

IV REGIÓN DE COQUIMBO**Museo del Limarí**

Teléfono(s): 53-433680 / 53-43368

Sitio web: www.museolimari.cl

E-mail: museolimari@123.cl

Dirección: Covarrubias esq. Antofagasta, Ovalle

Ciudad: Ovalle

Reseña: Museo arqueológico de las culturas molle, ánimas y diaguitas. Exposiciones permanentes y temporales.

Museo Arqueológico de La Serena

Teléfono: 51-224492

Sitio web: www.museoarqueologicolaserena.cl

E-mail: muarse@entelchile.net

Dirección: Cordovez esquina Cienfuegos s/n, La Serena

Ciudad: La Serena

Reseña: Museo con exhibición de objetos arqueológicos, etnográficos y paleontológicos.

Museo Histórico Gabriel González Videla

Teléfono(s): 51-217189 / 51-206797

Sitio web: www.museohistoricolaserena.clE-mail: muarse@entelchile.net

Dirección: Calle Matta N°495, La Serena

Ciudad: La Serena

Reseña: Museo con exposiciones permanentes y temporales.

Museo Sala de Arte Religioso

(Arzobispado la Serena)

Teléfono: 51 - 225388

Sitio web: www.iglesia.cl/laserena

Dirección: Los Carrera 450

Ciudad: La Serena

Museo Gabriela Mistral

Teléfono: 51 - 411223

Sitio web: www.mgmistral.cl

Dirección: Avda. Gabriela Mistral 759

Ciudad: Vicuña

Museo Colonial de San Francisco de La Serena

Teléfono: 51 - 2244477

Dirección Balmaceda 640

Ciudad: La Serena

Reseña: Arte religioso colonial.

V REGIÓN DE VALPARAÍSO**Museo San Francisco de Curimón**

Teléfono: 32 - 531082

Sitio web: www.museodecurimon.jimdo.com/

Dirección: San Francisco N°199, Curimón

Ciudad: San Felipe

Reseña: Museo de arte religioso colonial.

Museo de Historia Natural de Valparaíso

Dirección: Aldunate N°1515

Ciudad: Valparaíso

Reseña: Museo que posee colecciones de ciencias naturales, arqueología, patrimonio histórico y biblioteca.

Museo Antropológico Padre Sebastián Englert (Isla de Pascua)

Teléfono(s): 32-2551020 / 32-2551021

Sitio web: www.museorapanui.clE-mail: mapse@mapse.cl

Dirección: Tahai s/n, Isla de Pascua

Ciudad: Isla de Pascua

Reseña: Museo con exposición arqueológica y bibliográfica de la cultura rapanui.

Casa Museo Mirador Lukas

Teléfono(s): 32-2221344 / 32-2769457

E-mail: info@lukas.clSitio web: www.lukas.cl

Dirección: Paseo Gervasoni N°448, Cerro Concepción

Ciudad: Valparaíso

Reseña: En este museo se exhiben las obras del artista Lukas y se realizan exposiciones temporales de artistas nacionales y extranjeros.

Casa Museo La Sebastiana

Teléfono: 32-2256606

Dirección: Calle Ricardo de Ferrari N°692

Ciudad: Valparaíso

Reseña: Casa museo del poeta Pablo Neruda.

Museo a Cielo Abierto

Dirección: Calles Cerro Bellavista

Ciudad: Valparaíso

Reseña: Murales de artistas chilenos.

Museo del Mar Lord Thomas Cochrane

Teléfono: 32-939486

Dirección: Calle Merlet N°195, Cerro Cordillera

Ciudad: Valparaíso

Reseña: Museo que exhibe piezas de modelismo naval y realiza exposiciones temporales durante todo el año.

Museo Municipal de Bellas Artes

Teléfono: 32-252332

Dirección: Paseo Yugooslavo, Cerro Concepción

Ciudad: Valparaíso

Reseña: Posee colecciones de pintura chilena y europea.

Casa Museo Isla Negra

Teléfono: 32-461284
 Dirección: Poeta Neruda s/n, Isla Negra
 Ciudad: El Quisco
 Reseña: Casa museo del poeta Pablo Neruda.

Museo Pascual Baburizza

Teléfono: 32 - 252332
 Dirección: Paseo Yugo eslavo, Cerro Alegre, Valparaíso
 Reseña: Museo con colección permanente.

Museo Artequín Viña del Mar

Teléfono (s): 32 - 2973637, 32 - 2882287
 Sitio web: www.artequinvina.cl
 Dirección: calle Alcalde Prieto Nieto 500
 Interior Quinta Vergara sector Parque Totoralillos
 Ciudad: Viña del Mar

Palacio Rioja

Teléfono: 32 - 2483664
 Dirección: Quillota 214
 Ciudad: Viña del Mar

Corporación Museo de Arqueología e Historia Francisco Fonk

Teléfono: 32 - 2686753
 Sitio web: www.museofonk.cl
 E-mail: info@museofonk.cl
 Dirección: 4 Norte 784
 Ciudad: Viña del Mar

Museo del Buen Pastor

Teléfono: 34 - 506495
 Sitio web: www.museobuenpastor.cl
 E-mail: museobuenpastor@gmail.com
 Dirección: Avda. Yungay 398
 Ciudad: San Felipe
 Reseña: Museo de arte religioso

Museo La Ligua

Teléfono: 33 - 712143
 Sitio web: www.museolaligua.cl
 Dirección: Pedro Polanco 698
 Ciudad: La Ligua
 Reseña: colección arqueológica

Museo Arqueológico de Alicahue

Dirección: Localidad de Alicahue (37 km de cabildo)
 Comuna de Cabildo

VI REGIÓN DEL LIBERTADOR GENERAL BERNARDO O'HIGGINS**Museo Regional de Rancagua**

Teléfono: 72-221524
 Sitio web: www.museorancagua.cl
 E-mail: museo@museorancagua.cl
 Dirección: Estado N°685, Rancagua
 Ciudad: Rancagua
 Reseña: Museo con exhibición permanente de obras, fotografías y objetos patrimoniales. Exposiciones temporales.

Museo de Colchagua

Teléfono: 72-821050
 Sitio web: www.museocolchagua.cl
 E-mail: museocol@tie.cl
 Dirección: Avenida Errázuriz N°145, Santa Cruz.
 Ciudad: Santa Cruz
 Reseña: Museo con exhibición de arte, objetos y fotografías.

Museo San José del Carmen del Huique

Teléfono: 2 - 6930171
 Sitio web: www.museoelhuique.cl
 Comuna de Palmilla, a 56 km de San Fernando
 Reseña: Museo histórico, costumbrista y agrícola.

Museo de la Artesanía Chilena de Lolol

Teléfono (s): 72 - 823519 cel.797563824
 Dirección: Las Acacias 20
 Ciudad: Lolol
 Reseña: Colección de artesanía de la Universidad Católica de Chile.

VII REGIÓN DE DEL MAULE

Museo de Huichi Kempo (Vichuquén)

Dirección: Calle Comercio s/n, Vichuquén

Ciudad: Vichuquén

Reseña: Museo de arte colonial.

Museo de Bellas Artes y Artesanía de Linares

Teléfono: 73 - 210662

Sitio web: www.museodelinares.clE-mail: mulin@ctcinternet.cl

Dirección: Avda. Valentín Letelier N° 572, Linares

Ciudad: Linares

Reseña: Museo con exposición de obras de artistas contemporáneos y colecciones de artesanía, arqueológica e histórico-antropológica.

Museo Histórico de Yerbas Buenas

Teléfono: 73 -390098

Sitio web: www.museoyerbasbuenas.clE-mail: museoyerbasbuenas@yahoo.es

Dirección: Juan de Dios Puga N° 283, Yerbas Buenas

Ciudad: Yerbas Buenas

Reseña: Museo con exhibición permanente de colección patrimonial.

Museo O'Higiniano y de Bellas Artes de Talca

Teléfono: 71-615880

Sitios web: www.museodetalca.cl - www.casadelaindependencia.clE-mail: museodetalca@gmail.com

Dirección: 1 Norte N°875, Talca

Ciudad: Talca

Reseña: Museo con exhibición de objetos y arte patrimonial.

Museo Villa Cultural Huilquilemu Hernán Correa de la Cerda

Teléfono: 71-413641

E-mail: hhernand@ucm.cl

Dirección: Camino San Clemente KM 9, Talca

Ciudad: Talca

Reseña: Museo de arte religioso y artesanía.

VIII REGIÓN DEL BIOBÍO

Museo de la Catedral de Concepción

Dirección: Caupolicán N°441, Concepción

Ciudad: Concepción

Reseña: Posee exhibición de arte religioso.

Museo Histórico Carlos Oliver Sala Museo Regimiento Guías

Teléfono: 41-311 492

Dirección: Avda. Collao N°171, Concepción

Ciudad: Concepción

Reseña: Museo con exhibición de colección histórica.

Museo Mapuche de Cañete

Teléfono: (41) 2611093

Sitio web: www.museomapuchecanete.clE-mail: museomapuchecanete@gmail.com

Dirección: Camino Contulmo s/n, Cañete

Ciudad: Cañete

Reseña: Museo con exhibición patrimonial de la cultura mapuche.

Museo de Historia Natural de Concepción

Teléfono(s): 41-2310932 / 41-2323115

Sitio web: www.museodehistorianaturaldeconcepcion.clE-mail: musconce@surnet.cl

Dirección: Maipú N°2359 Plaza Acevedo, Concepción

Ciudad: Concepción

Reseña: Museo que exhibe colecciones de ciencias naturales, historia, objetos etnográficos y arqueológicos.

Museo de San Francisco de Asís de Concepción

Dirección: Avda. 5 de Abril 534, Concepción
 Ciudad: Concepción
 Reseña: Museo de exhibición de historia y arte religioso.

Museo de la Gráfica Chillán

Dirección: O' Higgins esquina Vegas de Saldía
 Sitio web: www.museodelagraficachillan.blogspot.com

Parque Museo Pedro del Río Zañartu (Hualpén)

Teléfonos: 41 - 2417386 / 41 - 2426399
 Sitio web: www.parquepedrodelrio.cl
 E-mail: contacto@parquepedrodelrio.cl
 Dirección: península de Hualpén a 16 km de Concepción y 14 km de Talcahuano
 Reseña: piezas procedentes de África, América, Asia y Europa.

Museo Stom

Teléfono: 41 - 2350562
 Sitio web: www.museostom.cl
 E-mail: mail-consultas@museostom.cl
 Dirección: Calle Progreso, Parcela 156b
 Ciudad: Chiguayante, Concepción
 Reseña: Colección privada de objetos históricos, etnográficos y folclóricos.

Casa de Arte José Clemente Orozco

Universidad de Concepción
 Teléfono: 41 - 2204419 / 41 - 2204737
 Sitio web: www.extensión.udec.cl/casadelarte
 Dirección: Chacabuco esquina Picaiví s/n

IX REGIÓN DE LA ARAUCANÍA**Museo Regional de la Araucanía (Temuco)**

Teléfono(s): 45-747948 / 45-747949
 Sitio web: www.museoregionalaraucania.cl
 E-mails: miguel.chapanoff@museoregionalaraucania.cl
 - extension@museoregionalaraucania.cl
 Dirección: Av. Alemania 084 Temuco
 Ciudad: Temuco
 Reseña: Museo con exhibición de objetos culturales patrimoniales, ordenados en colecciones arqueológicas, etnográficas, pictóricas, fotográficas e históricas.

Museo Histórico Municipal de Villarrica

(Interior de la Biblioteca Pública Municipal)
 Teléfono: 45 - 415706
 Sitio web: www.villarricaaracucaniachile.blogspot.com
 Dirección: Pedro de Valdivia 2344
 Ciudad: Villarrica
 Reseña: Objetos de la cultura mapuche, cerámicos precolombinos, textiles, platería, cestería, instrumentos musicales, objetos ceremoniales, documentos, armas y utensilios domésticos del periodo de refundación de Villarrica.

Museo Dillman Bullock

Liceo Agrícola El Vergel
 Teléfonos: 45 - 711142 / 45 - 712395
 Sitio web: www.museodillmanbullock.blogspot.com
 E-mail: museodbullock@yahoo.es
 Dirección: Km.5 camino Angol - Collipulli, casilla 8D Angol
 Ciudad: Angol
 Reseña: Museo antropológico.

Museo Leandro Penschulef

Sede Villarrica de la Pontificia Universidad Católica de Chile.
 Teléfonos: 45 - 411830 / 45 - 411667
 Dirección: calle O'Higgins 501
 Ciudad: Villarrica
 Reseña: Antropología, etnografía y arqueología.

X REGIÓN DE LOS LAGOS

Museo Colonial Alemán de Frutillar

Teléfono (s): 65-421142

Dirección: Avda. Vicente Pérez Rosales s/n, Frutillar

Ciudad: Frutillar

Reseña: Museo sobre la colonización alemana.

Museo Regional de Ancud

Teléfono: 65-622413

Sitio web: www.museoancud.cl - www.museodeancud.clE-mail: dirmuseoancud@surnet.cl

Dirección: Calle Libertad N°370

Ciudad: Chiloé

Reseña: Exhibición del patrimonio cultural y natural de Chiloé.

Museo de Achao

Dirección: Zañartu 015, Achao

Ciudad: Chiloé

Reseña: Museo con exposiciones históricas.

Museo de las Tradiciones Chonchinas

Teléfono: 65-671260

Dirección: Calle Centenario N°116, Chonchi

Ciudad: Chiloé

Reseña: Museo casona ambientada con muebles y ornamentos de los años 20.

XI REGIÓN DE AISÉN DEL GENERAL CARLOS IBÁÑEZ DEL CAMPO

Museo Regional de la Patagonia Central

Teléfono: 67 - 213174

Dirección: Eusebio Lillo 23

Ciudad: Coihaique

Reseña: Colección de historia natural y regional

Museo de Cochrane

Municipalidad de Cochrane

Teléfono: 67 - 522115

Sitio web: www.cochranepatagonia.cl

Dirección: San Valentín 555

Ciudad: Cochrane

Reseña: Historia regional y natural.

XII REGIÓN DE MAGALLANES Y ANTÁRTICA CHILENA

Museo Regional de Magallanes

(Palacio Braun Menéndez)

Teléfono: 61-242049

Sitio web: www.museodemagallanes.clE-mail: museomagallanes@gmail.com

Dirección: Magallanes N°949, Punta Arenas

Ciudad: Punta Arenas

Reseña: Museo con exhibición histórica. Exposiciones temporales.

Museo Antropológico Martín Gusinde

Teléfono: 61- 621043

Sitio web: www.museoantropologicomartingusinde.clE-mail: museomartingusinde@gmail.com

Dirección: Aragay esq. Gusinde, Puerto Williams

Ciudad: Puerto Williams

Reseña: Museo con exhibición de colección de fotografía y objetos de pueblos originarios de la zona austral.

Museo Salesiano Miggiarino Burgatello

Teléfono: 61 - 221001

Sitio web: www.museomaggiarinoburgatello.cl

Dirección: Av. Bulnes 336

Ciudad: Punta Arenas

Reseña: Colección arqueológica, etnográfica e histórica.

Museo Municipal Fernando Cordero Rusque

Teléfono: 61 - 581800

Dirección: Av. Padre Mario Zavatero 402

Ciudad: Porvenir

Reseña: Colección de fotografías históricas y etnográficas.

XIII REGIÓN METROPOLITANA

Museo del Carmen de Maipú

Teléfono(s): 2-25317067

Sitio web: www.museodelcarmen.cl -
www.museodelcarmen.blogspot.com

E-mail: museodelcarmendemaipu@yahoo.com

Dirección: Templo votivo de Maipú s/n, Maipú

Ciudad: Santiago

Reseña: Museo de arte religioso y colonial.

Museo Casas de Lo Matta

Teléfono(s): 2-22403610 / 2-22403600

Dirección: Avenida Presidente Kennedy N°9350,
Vitacura

Ciudad: Santiago

Reseña: Museo con exposiciones temporales.

Museo La Merced

Teléfono: 2- 26649189

Sitio web: www.museolamerced.cl

E-mail: contacto@museolamerced.cl

Dirección: Mac-Iver N°341, Santiago

Ciudad: Santiago

Reseña: Museo con exposiciones de arte de la orden religiosa mercedaria y de la cultura rapa nui.

Centro Patrimonial Recoleta Dominica: Museo de Artes Decorativas (MAD)

Teléfono(s): 2-27375813 /

2-27379496 anexo 251

Sitio web: www.museoartesdecorativas.cl -
www.artdec.cl

E-mail: contacto@artdec.cl

Dirección: Avda. Recoleta N°683, Recoleta

Ciudad: Santiago

Reseña: Museo con exposición de objetos como muebles, platería, cerámica, joyas y otros, de diferentes épocas.

Museo de la Moda

Teléfono: 2-22185500

Sitio web: www.museodelamoda.cl

Dirección: Avda. Vitacura N°4562, Vitacura

Ciudad: Santiago

Reseña: Museo con exposición de vestuario y objetos de diferentes épocas. Exposiciones permanentes y temporales.

Museo de Arte Popular Americano

Teléfono(s): 2-26396139 / 2-26643018

Sitio web: www.mapa.uchile.cl

E-mail: mapa@uchile.cl

Dirección: Av. Libertador Bernardo O'Higgins 227,
Santiago

Ciudad: Santiago

Reseña: Museo con exposiciones de arte popular latinoamericano.

Museo de la Solidaridad Salvador Allende

Teléfono: 2-26898761

Sitio web: www.mssa.cl

E-mail: mssa@mssa.cl

Dirección: Av. República 475 Santiago

Ciudad: Santiago

Reseña: Museo con exposiciones permanentes y temporales.

Museo Histórico y Militar Chileno

Teléfono(s): 2-26949900 / 2-26949909

Sitio web: www.mhm.cl

E-mail: info@mhm.cl

Dirección: Blanco Encalada N°1550, Santiago

Ciudad: Santiago

Reseña: Museo con exhibición de objetos históricos.

Museo Palacio Cousiño

Teléfono: 2-26985063

Sitio web: www.palaciocousino.co.clE-mail: cousino@entelchile.net

Dirección: Calle Dieciocho N° 438, Santiago

Ciudad: Santiago

Reseña: Museo con exhibición de muebles y objetos de fines del siglo XIX.

Museo de Arte Contemporáneo (MAC)

Teléfono: 2-29771741

Sitio web: www.mac.uchile.clE-mail: dirmac@uchile.cl

Ciudad: Santiago

MAC Parque Forestal

Dirección: Parque Forestal s/n, Santiago

MAC Quinta Normal

Dirección: Av. Matucana 464, Quinta Normal

Reseña: MAC Parque Forestal posee exposiciones permanentes y temporales. MAC Quinta Normal posee exposiciones temporales.

Museo Nacional de Bellas Artes

Teléfono: 2-24991600

Sitio web: www.mnba.clE-mail: area.educativa@mnba.cl

Dirección: Parque Forestal S/N, Santiago

Ciudad: Santiago

Reseña: Museo con exposiciones permanentes y temporales.

Museo Histórico Nacional

Teléfono(s): 2-24117000 / 2-24117010

Sitio web: www.museohistoriconacional.clE-mail: leonardo.mellado@mhn.cl

Dirección: Plaza de Armas N°951, Santiago

Ciudad: Santiago

Reseña: Museo de objetos históricos chilenos.

Museo Colonial de San Francisco

Teléfono: 2-2639 8737

E-mail: museo@rdc.cl

Dirección: Londres N°4, Santiago

Ciudad: Santiago

Reseña: Museo de arte religioso colonial.

Museo Artequín

Teléfono(s): 2-26818656 / 2-26825367 / 2-26818569

Sitio web: www.artequin.clE-mail: informaciones@artequin.cl

Dirección: Av. Portales 3530, Estación Central

Ciudad: Santiago

Reseña: Museo de arte interactivo para niños.

Museo Arqueológico de Santiago

Teléfono(s): 2-26383502 / 2-26649337

Dirección: Avenida José Victorino Lastarria N°307, Santiago

Ciudad: Santiago

Reseña: Museo de objetos arqueológicos chilenos.

Museo La Chascona

Teléfono: 2-27778741

Dirección: Fernando Márquez de La Plata N°0192, Santiago

Ciudad: Santiago

Reseña: Casa museo del poeta Pablo Neruda.

Museo Chileno de Arte Precolombino

Teléfono: 2-29281500

Sitio web: www.precolombino.clE-mail: leyzaguirre@museoprecolombino.cl

Dirección: Bandera N°361, Santiago

Ciudad: Santiago

Reseña: Museo de arte precolombino.

Museo Ralli

Teléfono: 2-22064224

Sitio web: www.museoralli.cl

Dirección: Alonso de Sotomayor N°4110, Vitacura

Ciudad: Santiago

Reseña: Exhibición permanente de arte latinoamericano contemporáneo

Museo Interactivo Mirador (MIM)

Teléfono(s): 2-28288000 / 2-28288020
Sitio web: www.mim.cl
Dirección: Punta Arenas N°6711, La Granja
Ciudad: Santiago
Reseña: Museo interactivo.

Museo de la Catedral de Santiago

Dirección: Plaza de Armas s/n, Santiago
Ciudad: Santiago
Reseña: Museo de arte religioso.

Museo de Artes Visuales

Teléfono(s): 2-26383502 / 2-26649337
Sitio web: www.mavi.cl
Dirección: José Víctorino Lastarria, Plaza Mulato
Gil de Castro
Ciudad: Santiago
Reseña: Museo con exhibiciones permanentes y temporales.

Museo Nacional Benjamín Vicuña Mackenna

Teléfono: 2-22229642
Sitio web: www.museovicunamackenna.cl
E-mail: contacto@museovicunamackenna.cl
Dirección: Avda. Vicuña Mackenna N°94, Providencia
Ciudad: Santiago
Reseña: Museo con exhibición de fotografías, manuscritos, documentos y piezas patrimoniales permanentes. Exposiciones de arte temporales.

Museo de los Tajamares

Dirección: Avda. Providencia N°222, Providencia
Ciudad: Santiago

Museo de Santiago "Casa Colorada"

Teléfono: 2-26330723
Dirección: Merced N°860, Santiago
Ciudad: Santiago
Reseña: Museo de arte colonial.

Casa Museo Santa Rosa de Apoquindo

(Corporación Cultural de las Condes)
Casa Santa Rosa de Apoquindo
Teléfono: 2-22431031
Sitio web: www.lascondes.cl/cultura/starosa_casa.html
Dirección: Padre Hurtado 1155 esq. Cristóbal Colón
Las Condes
Ciudad: Santiago
Reseña: Colección de obras de arte Ricardo Mackellar.

Museo de la Chilenidad

(Corporación Cultural de las Condes)
Casa Santa Rosa de Apoquindo
Teléfono: 2-22431031
Sitio web: www.lascondes.cl/cultura/starosa_museo.html
Dirección: Padre Hurtado 1155 esq. Cristóbal Colón
Las Condes
Ciudad: Santiago
Reseña: Patrimonio artístico propio de la cultura campesina chilena.

Museo Campesino del Huaso Chileno

Teléfono: 2 - 25555054
Dirección: 21 de Mayo s/n (Interior pueblito Parque O'Higgins)
Ciudad: Santiago
Reseña: Museo con exhibición folklórica chilena.

XIV REGIÓN DE LOS RÍOS

Museo Histórico y Arqueológico de la Universidad Austral (Valdivia)

Dirección: Isla Tejas s/n, Valdivia

Ciudad: Valdivia

Reseña: Museo con exhibición de colecciones arqueológicas e históricas.

Museo y Archivo Histórico Municipal de Osorno

Teléfono: 64-238615

Sitio web: www.osornomuseos.clE-mail: museosyarchivos@imo.cl

Dirección: Manuel Antonio Matta N°809, Osorno

Ciudad: Osorno

Reseña: Exhibiciones de ciencias naturales, históricas y de arte.

Museo Histórico Antropológico Mauricio Van de Maele

(Universidad Austral de Chile)

Teléfono: 63 - 212872

Sitio web: www.uach.cl/dirección/museologíaE-mail: secmuseologia@uach.cl

Dirección: Los Laureles s/n

Ciudad: Valdivia

Reseña: Colección histórica, arqueológica, antropológica y artística.

MAC Valdivia (Museo de Arte Contemporáneo, UACH)

Teléfono: 63 - 221968

Sitio web: www.macvaldivia.clE-mail: contacto@macvaldivia.cl

Dirección: Av. Los Laureles s/n

Ciudad: Valdivia

Reseña: Colección de arte contemporáneo.

XV REGIÓN DE ARICA - PARINACOTA

Museo Histórico y de Armas del Morro de Arica

Teléfono: 58-229192

Sitio web: www.museomorroarica.cl

Dirección: Cima del Morro de Arica

Ciudad: Antofagasta

Reseña: Museo con exposición de objetos y armas de la Guerra del Pacífico.

Museo Arqueológico San Miguel de Azapa

Teléfono(s): 58 - 205551 / 58 - 205555

Sitio web: www.uta.cl/masma/E-mail: masma@uta.cl

Dirección: camino Azapa km. 12

Ciudad: Arica

Reseña: Colección arqueológica y etnográfica.

Museo del Mar de Arica

Teléfono: 982254949

Sitio web: www.museodelmardearica.cl/E-mail: nicoherpic@gmail.com

Dirección: Sangra 315

Ciudad: Arica

Galerías de Arte de Chile

IV REGIÓN DE COQUIMBO

Galería Carmen Codoceo

Teléfono(s)/fax: 51-211186

Sitio web: www.galeriacarmencodoceo.cl

Dirección: Prat 424, La Serena

Ciudad: La Serena

Galería Chile Arte

Teléfono(s): 08- 4814493 / 51-323406

E-mail: galeriachilearte@gmail.com

Dirección: Argandoña 370, Barrio Inglés

Ciudad: Coquimbo

Galería de Arte Elqui Total

Teléfono: 093342785

Sitio web: www.elquitotal.cl

E-mail: galería@elquitotal.cl

Dirección: Parcela 17, El Arrayán Km.27 ruta La Serena

Ciudad: Vicuña, Valle de Elqui

V REGIÓN DE VALPARAÍSO

Galería Municipal de Valparaíso

Teléfono: 32-2939566

Dirección: Condell 1550, sector plano de Valparaíso

Ciudad: Valparaíso

Sala de Arte WENTECHE

Teléfono(s): 09-8859775 / 09-2129864

E-mail: info@saladeartewenteche.cl

Sitio web: www.saladeartewenteche.cl

Dirección: Templeman 523, Cerro Concepción de Valparaíso

Ciudad: Valparaíso

Galería Casa Verde

Teléfono: 07- 7677581

Sitio web: <http://galeriacasaverde.cl/>

E-mail: artecasaverde@gmail.com

Dirección: Camino Real 1783, Recreo,

Ciudad: Viña del Mar, Chile.

Sala de Arte Viña del Mar

Teléfono(s) /Fax: 32-2883258 - 2680633

Sitio web: www.culturaviva.cl

E-mail: info@culturaviva.cl

Dirección: Arlegui 683 (Casilla 31-D Viña del Mar, Código Postal 2520968)

Ciudad: Viña del Mar

Sala de Arte Modigliani

Teléfono: 32 - 2476520

Dirección: 5 norte 168

Ciudad: Viña del Mar

VIII REGIÓN DEL BIOBÍO

Galería El Caballo Verde

Teléfono: 41-2254480

Sitio web: www.elcaballoverde.cl/E-mail: carmenazocar@elcaballoverde.cl

Dirección: Caupolicán 321 Local 5 – Edificio Los Arrayanes

Ciudad: Concepción

Corporación Cultural Balmaceda Arte Joven Sede Biobío

Teléfono: 41-2785403

Sitio web: http://www.balmacedartejuven.cl/presentacion.php?mp=ok&go_sede=3&base=okE-mail: balmacedabiobio@balmacedartejuven.cl

Dirección: Colo Colo 1855

Sector Remodelación Aníbal Pinto

Ciudad: Concepción

X REGIÓN DE LOS LAGOS

Corporación Cultural Balmaceda Arte Joven Sede Los Lagos

Teléfono: 41-2785403

Sitio web: http://www.balmacedartejuven.cl/presentacion.php?mp=ok&go_sede=3&base=okE-mail: balmacedabiobio@balmacedartejuven.cl

Dirección: Bilbao 365 Esq. Buin, Sector Lintz

Ciudad: Puerto Montt

Centro Cultural “Galería de los Ocho”

Teléfono: 41 2 227 239 cel. 09 99 640 690

Sitio web: www.galeriadelosochos.cl

Dirección: Barros Arana 531 (galería universitaria) segundo piso local 35

Ciudad: Concepción

XIII REGIÓN METROPOLITANA

Galería Isabel Aninat

Teléfono: 2 -24819870 / 71

E-mail: contacto@galeriaisabelaninat.clSitio web: www.galeriaisabelaninat.cl

Dirección: Espoz 3100, Vitacura,

Ciudad: Santiago

Galería Artespacio

Teléfono(s): 2 - 22346164 / 22062177

E-mail: artespacio@entelchile.netSitio web: www.artespacio.cl

Dirección: Avda. Alonso de Córdova 2600, Vitacura,

Ciudad: Santiago

Galería AMS Marlborough

Teléfono: 2 -27993180

Dirección: Avda. Nueva Costanera 3723, Vitacura

Ciudad: Santiago

Artium, Galería de Arte y Centro de Restauración

Teléfono(s): 2-22497176 / 22497177

E-mail: artium@artium.cl

Dirección: Alonso de Córdova 3102 Vitacura

Galería de Arte Cecilia Palma

Teléfono: 02 -22450720

Sitio web: www.galeriaceciliapalma.cl

Dirección: Alonso de Córdova 2812, Vitacura,

Ciudad: Santiago

Galería Patricia Ready

Teléfono: 02 -29536210

Sitio web: www.galeriapready.clE-mail: galeria@galeriapready.cl

Dirección: Espoz 3125, Vitacura,

Ciudad: Santiago.

Galería de Arte M2

Teléfono: 2 - 29538481
Sitio web: <http://www.m2metrocuadrado.cl/galeria-m2/fotografia/artistas>
E-mail: contacto@m2metrocuadrado.cl
Dirección: Luis Pasteur 5569, local 1, Vitacura
Ciudad: Santiago

Galería de Arte La Sala

Teléfono(s): 2- 22467207 / 22467013
Sitio web: www.galeriasala.cl
E-mail: galeriasala@manquehue.net
Dirección: Avda. Alonso de Córdova 2700 of.11, Vitacura,
Ciudad: Santiago

Galería Estrategia

Teléfono: 2- 26556362
Sitio web: www.galeriaestrategia.cl
E-mail: galeriaestrategia@estrategia.cl
Dirección: Luis Carrera 1289, Vitacura
Ciudad: Santiago

Galería Praxis

Fono: 2 - 23213079
Sitio web: www.praxis-art.cl
E-mail: santiago@praxis-art.cl
Dirección: Vitacura 4363
Ciudad: Santiago

Galería de Arte Mundo

Dirección: Antonia López de Bello 86
Fono: 2-27774360
E-mail: lardizzoni@artemundo.cl, artemundo@artemundo.cl
Sitio web: www.artemundo.cl

Galería BECH

Instituto cultural Banco Estado
Fono: 02 - 26392624 / 26397785
<http://www.culturalbancoestado.cl/inicio.html#/blog-00>
Dirección: Av. Libertador Bernardo O'Higgins 123,
Ciudad: Santiago

Sala de Arte Juan Egenau

Facultad de Arte Universidad de Chile
Teléfono: 02 - 26787502
Dirección: Las Encinas 3370, Macul,
Ciudad: Santiago

Galería Gabriela Mistral

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes
Teléfono: 2 - 23904108
Sitio web: www.cnca.cl/galeriagm
Dirección: Alameda 1381
Ciudad: Santiago

Galería Metropolitana

Teléfono: 2- 25630506
Sitio web: www.galeriametropolitana.org
www.imaginariosculturales.cl
E-mail: galeriametropolitana@gmail.com/
galeriametropolitana@hotmail.com
Dirección: Félix Mendelssohn 2941, Pedro Aguirre Cerda, Santiago

Galería Stuart Contemporary Art

Teléfono: 2- 23355100
Sitio web: www.stuart.cl
E-mail: stuartcontemporary@gmail.com,
stuartgallery@gmail.com
Dirección: Av. Pedro de Valdivia 0180 (esquina Costanera Andrés Bello)Providencia
Ciudad: Santiago

Galería José Manuel Barros

Teléfono: 2- 27329520
E-mail: galeriabarros@galeriabarros.tie.cl
Dirección: Pinto1903 esquina Quintana, Independencia.
Ciudad: Santiago

Galería Montecatini

Fono: 09 - 8954135
Sitio web: www.montecatini.cl
E-mail: galeriadearte@montecatini.cl

Fundación Telefónica

Teléfono: 2- 26912873
 Sitio web: www.telefonicactcchile.cl/fundacion/
 E-mail: saladearte@tie.cl
 Dirección: Providencia 111, primer piso, Metro Baquedano
 Ciudad: Santiago

Galería Posada del Corregidor

Teléfono: 2 -26335573
 Sitio web: www.santiagocultura.cl
 E-mail: posadadelcorregidor@munistgo.cl
 Dirección: Esmeralda 749 Santiago centro
 Ciudad: Santiago

Sala de Arte CCU

Teléfono: 2 - 24273097
 Sitio web: www.ccuenelarte.cl
 Dirección: Av. Vitacura 2680, Vitacura
 Ciudad: Santiago

Galería de Arte Jorge Carroza

Teléfono: 2- 28846022
 E-mail: info@galeriacarroza.com
 Dirección: Nueva Costanera 3729, Vitacura
 Ciudad: Santiago

Galería Arte Animal

Teléfono: 2 - 23719090
 Sitio web: www.galeriaanimal.com/
 Dirección: Av. Nueva Costanera 3731, Vitacura
 Ciudad: Santiago

Institutos y Corporaciones Culturales de Chile

XIII REGIÓN METROPOLITANA

Instituto Cultural de Providencia

Teléfono: 2- 27848601
 Sitio web: www.proviarte.cl
 E-mail: instituto@transtar.cl
 Dirección: Avda. 11 de Septiembre 1995, Providencia
 Ciudad: Santiago

Corporación Cultural Las Condes

Teléfono: 2-28969800
 Sitio web: www.culturallascondes.cl
 Dirección: Apoquindo 6570, Las Condes
 Ciudad: Santiago

Corporación Cultural de La Reina

Teléfono: 2- 22776214
 Sitio web: www.culturalareina.cl
 Dirección: Santa Rita 1153, La reina
 Ciudad: Santiago

Goethe Institut

Teléfono(s): 2 29528010 / 29528009 / 28528051
 Sitio web: www.goethe.de/ins/cl/sao/esindex.htm
 E-mail: info@santiago.goethe.org
 Dirección: Av. Holanda 100, Providencia
 Ciudad: Santiago

Centro Cultural Estación Mapocho

Teléfono: 56-2-27870000, Fax 2-27870027
 Sitio web: www.estacionmapocho.cl/
 Dirección: Presidente Balmaceda s/n, Santiago centro
 Ciudad: Santiago

V REGIÓN DE VALPARAÍSO**Centro Cultural de Viña del Mar**

Departamento de Cultura

Teléfono(s): 32 -2269721/ 2269722

Sitio web: <http://www.culturalvina.blogspot.com/>

Dirección: Av. Libertad 250

Ciudad: Viña del Mar

Fundaciones**XIII REGIÓN METROPOLITANA****Fundación Telefónica**

Teléfono: 2- 26912873

Sitio web: www.telefonicactcchile.cl/fundacion/

E-mail: saladearte@tie.cl

Dirección: Providencia 111, primer piso, Metro

Baquadano

Ciudad: Santiago

Fundación Sala Gasco Arte Contemporáneo

Teléfono: 2- 26944386, Fax: 2- 26944434

Sitio web:

www.gasco.cl/fundacion_gasco/sala_expo_actual.htm:www.salagasco.cl

E-mail: irlopez@gasco.cl

Dirección: Santo Domingo 1061, Santiago centro

Ciudad: Santiago

Espacio Arte Abierto de Fundación Bank Boston

Teléfono(s): 2-2686 0561, 2-2686 0607,

2-2274 9390

Sitio web: www.fundacionbankboston.cl

Dirección: Av. Apoquindo 3457, Metro El Golf

Ciudad: Santiago

Fundación Cultural Plaza Mulato Gil de Castro

Sitio web: www.mavi.cl

Dirección: José Victorino Lastarria, Plaza Mulato

Gil de Castro

Ciudad: Santiago

Anexo 5

Progresión de objetivos de aprendizaje de Artes Visuales de 1° a 6° básico

Expresar y crear visualmente

NIVEL 1° BÁSICO

Expresar y crear trabajos de arte a partir de la observación del:

- › entorno natural: paisaje, animales y plantas
- › entorno cultural: vida cotidiana y familiar
- › entorno artístico: obras de arte local, chileno, latinoamericano y del resto del mundo

NIVEL 2° BÁSICO

Expresar y crear trabajos de arte a partir de la observación del:

- › entorno natural: figura humana y paisajes chilenos
- › entorno cultural: personas y patrimonio cultural de Chile
- › entorno artístico: obras de arte local, chileno, latinoamericano y del resto del mundo

NIVEL 3° BÁSICO

Crear trabajos de arte con un propósito expresivo personal y basados en la observación del:

- › entorno natural: animales, plantas y fenómenos naturales
- › entorno cultural: creencias de distintas culturas (mitos, seres imaginarios, dioses, fiestas, tradiciones, otros)
- › entorno artístico: arte de la Antigüedad y movimientos artísticos como fauvismo, expresionismo y art nouveau

Experimentar y aplicar elementos de lenguaje visual en sus trabajos de arte:

- › línea (gruesa, delgada, recta, ondulada e irregular)
- › color (puro, mezclado, fríos y cálidos)
- › textura (visual y táctil)

Experimentar y aplicar elementos de lenguaje visual (incluidos los del nivel anterior) en sus trabajos de arte:

- › línea (vertical, horizontal, diagonal, espiral y quebrada)
- › color (primarios y secundarios)
- › formas (geométricas)

Aplicar elementos del lenguaje visual (incluidos los de niveles anteriores) en sus trabajos de arte, con diversos propósitos expresivos y creativos:

- › color (frío, cálido y expresivo)
- › textura (en plano y volumen)
- › forma (real y recreada)

NIVEL 4° BÁSICO	NIVEL 5° BÁSICO	NIVEL 6° BÁSICO
<p>Crear trabajos de arte con un propósito expresivo personal y basados en la observación del:</p> <ul style="list-style-type: none"> › entorno natural: naturaleza y paisaje americano › entorno cultural: América y sus tradiciones (cultura precolombina, tradiciones y artesanía americana) › entorno artístico: arte precolombino y de movimientos artísticos como muralismo mexicano, naif y surrealismo en Chile, Latinoamérica y en el resto del mundo 	<p>Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del:</p> <ul style="list-style-type: none"> › entorno cultural: Chile, su paisaje y sus costumbres en el pasado y en el presente › entorno artístico: impresionismo y postimpresionismo; y diseño en Chile, Latinoamérica y del resto del mundo 	<p>Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del:</p> <ul style="list-style-type: none"> › entorno cultural: el hombre contemporáneo y la ciudad › entorno artístico: el arte contemporáneo y el arte en el espacio público (murales y esculturas)
<p>Aplicar elementos del lenguaje visual (incluidos los de niveles anteriores) en sus trabajos de arte, con diversos propósitos expresivos y creativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> › líneas de contorno › color (tono y matiz) › forma (figurativa y no figurativa) 	<p>Aplicar y combinar elementos del lenguaje visual (incluidos los de niveles anteriores) en trabajos de arte y diseños con diferentes propósitos expresivos y creativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> › color (complementario) › formas (abiertas y cerradas) › luz y sombra 	<p>Aplicar y combinar elementos del lenguaje visual (incluidos los de niveles anteriores) en trabajos de arte y diseños con diferentes propósitos expresivos y creativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> › color (gammas y contrastes) › volumen (lleno y vacío)

Expresar y crear visualmente

NIVEL 1° BÁSICO

Expresar emociones e ideas en sus trabajos de arte a partir de la experimentación con:

- › materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales
- › herramientas para dibujar, pintar, cortar, modelar, unir y tecnológicas (pincel, tijera, esteca, computador, entre otras)
- › procedimientos de dibujo, pintura, collage, escultura, dibujo digital y otros

NIVEL 2° BÁSICO

Expresar emociones e ideas en sus trabajos de arte, a partir de la experimentación con:

- › materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales
- › herramientas para dibujar, pintar, cortar, modelar, unir y tecnológicas (pincel, tijera, mirete, computador, entre otras)
- › procedimientos de dibujo, pintura, collage, escultura, dibujo digital, entre otros

NIVEL 3° BÁSICO

Crear trabajos de arte a partir de experiencias, intereses y temas del entorno natural y artístico, demostrando manejo de:

- › materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales
- › herramientas para dibujar, pintar, cortar, modelar, unir y tecnológicas (pincel, tijera, mirete, computador, cámara fotográfica, entre otras)
- › procedimientos de dibujo, pintura, grabado, escultura, técnicas mixtas, artesanía, fotografía, entre otros

Apreciar y responder frente al arte

Observar y comunicar oralmente sus primeras impresiones de lo que sienten y piensan de obras de arte por variados medios. (Observar anualmente al menos 10 obras de arte local o chileno, 10 latinoamericanas y 10 de arte universal).

Comunicar y explicar sus impresiones de lo que sienten y piensan de obras de arte por variados medios. (Observar anualmente al menos 10 obras de arte local o chileno, 10 latinoamericanas y 10 de arte universal).

Describir sus observaciones de obras de arte y objetos, usando elementos del lenguaje visual y expresando lo que sienten y piensan. (Observar anualmente al menos 15 obras de arte y artesanía local y chilena, 15 latinoamericanas y 15 de arte universal).

Explicar sus preferencias frente al trabajo de arte personal y de sus pares, usando elementos del lenguaje visual.

Explicar sus preferencias frente al trabajo de arte personal y de sus pares, usando elementos del lenguaje visual.

Describir fortalezas y aspectos a mejorar en el trabajo de arte personal y de sus pares, usando criterios de uso de materiales, procedimientos técnicos y propósito expresivo.

NIVEL 4° BÁSICO	NIVEL 5° BÁSICO	NIVEL 6° BÁSICO
<p>Crear trabajos de arte a partir de experiencias, intereses y temas del entorno natural, cultural y artístico, demostrando manejo de:</p> <ul style="list-style-type: none"> › materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales › herramientas para dibujar, pintar, cortar, unir, modelar y tecnológicas (pincel, tijera, mirete, computador, cámara fotográfica, entre otras) › procedimientos de dibujo, pintura, grabado, escultura, técnicas mixtas, artesanía, fotografía, entre otros 	<p>Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de:</p> <ul style="list-style-type: none"> › materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales › herramientas para dibujar, pintar, cortar, unir, modelar y tecnológicas (brocha, sierra de calar, esteca, cámara de video y proyector multimedia, entre otros) › procedimientos de pintura, escultura, construcción, fotografía, video, diseño gráfico digital, entre otros 	<p>Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de:</p> <ul style="list-style-type: none"> › materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas e imágenes digitales › herramientas para dibujar, pintar, cortar, unir, modelar y tecnológicas (rodillos de grabado, sierra de calar, mirete, cámara de video y proyector multimedia, entre otros) › procedimientos de pintura, grabado, escultura, instalación, técnicas mixtas, arte digital, fotografía, video, murales, entre otros
<p>Describir sus observaciones de obras de arte y objetos, usando elementos del lenguaje visual y expresando lo que sienten y piensan. (Observar anualmente al menos 15 obras de arte y artesanía local y chilena, 15 de arte latinoamericano y 15 de arte universal).</p>	<p>Analizar e interpretar obras de arte y diseño en relación con la aplicación del lenguaje visual, contextos, materiales, estilos u otros. (Observar anualmente al menos 50 obras de arte y diseño chileno, latinoamericano y universal).</p>	<p>Analizar e interpretar obras de arte y objetos en relación con la aplicación del lenguaje visual, contextos, materiales, estilos u otros. (Observar anualmente al menos 50 obras de arte chileno, latinoamericano y universal).</p>
<p>Describir fortalezas y aspectos a mejorar en el trabajo de arte personal y de sus pares, aplicando criterios de uso de materiales, procedimientos técnicos y propósito expresivo.</p>	<p>Describir y comparar trabajos de arte y diseños personales y de sus pares, considerando:</p> <ul style="list-style-type: none"> › fortalezas y aspectos a mejorar › uso de materiales y procedimientos › aplicación de elementos del lenguaje visual › propósitos expresivos 	<p>Evaluar críticamente trabajos de arte y diseños personales y de sus pares, considerando:</p> <ul style="list-style-type: none"> › expresión de emociones y problemáticas sociales › uso de materiales y procedimientos › aplicación de elementos del lenguaje visual › propósitos expresivos

En este programa se utilizaron las tipografías **Replica Bold** y **Digna** (tipografía chilena diseñada por Rodrigo Ramírez) en todas sus variantes.

Se imprimió en papel couché opaco (de 130 g para interiores y 250 g para portadas) y se encuadernó en lomo cuadrado, con costura al hilo y hot melt.



Ministerio de
Educación

Gobierno de Chile