

Actividades Sugeridas

OBJETIVO DE APRENDIZAJE OA_1	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD
<p>Crear proyectos visuales con diversos propósitos, basados en la apreciación y reflexión acerca de la <u>arquitectura</u>, los espacios y el diseño urbano, en diferentes medios y contextos.</p>	<p>1. Reconociendo nuestro patrimonio arquitectónico (8 horas de clases)</p> <p>Los y las estudiantes observan imágenes de edificaciones patrimoniales chilenas, correspondientes a diversos períodos (por ejemplo: viviendas, edificios públicos, educacionales, comerciales y religiosos, entre otros). Describen e interpretan las imágenes basándose en las sensaciones e ideas que estas les provocan, y describen sus funciones y contextos con la guía de preguntas como las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none">> ¿Qué sensación o idea les produce este edificio? (por ejemplo: acogida, grandeza, misterio y seriedad, entre otras).> ¿Qué tipo de actividades se realizaban en su interior?> ¿Qué elementos visuales podrían estar provocando esas sensaciones o ideas? (por ejemplo: formas, colores, texturas, materialidades, proporciones, espacialidad y luminosidad, entre otros).> ¿Qué personas los ocupaban?> ¿Cuándo habrán sido construidos?> ¿Dónde fueron construidos? <p>Basándose en las respuestas a las preguntas y la interpretación y descripción de las imágenes observadas, las y los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none">> Identifican diferentes funciones y necesidades a las que ha respondido la arquitectura chilena en distintas épocas.> Describen la manera en que los elementos del lenguaje

visual contribuyen a expresar una sensación o idea, y cómo estos elementos se asocian a la función que cumple el edificio (por ejemplo: una vivienda se asocia a la sensación de acogida, y el edificio de gobierno, al sentimiento de grandeza, entre otras).

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

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

> ¿Cuáles podemos considerar patrimoniales? y ¿por qué?

> ¿Cuáles son los más importantes? ¿En qué época fueron construidos?

> ¿Cuál era el contexto social de la época en que fueron construidos?

> ¿Qué características visuales presentan estos edificios patrimoniales? (por ejemplo: formas, colores, texturas, materialidades, proporciones, espacialidad y luminosidad, entre otras).

> ¿Sus elementos visuales y arquitectónicos tienen influencias de otras culturas o pertenecen a un pueblo o cultura originaria?

> ¿Cómo podríamos reconocer esto?

> ¿Qué funciones cumplían y qué necesidades resolvían?

> ¿En la actualidad son ocupados para el mismo fin original o se les ha dado otro destino?

> ¿Qué valor aportan a la comunidad?

Sintetizan y comparten la información obtenida.

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

> Seleccionan un medio para desarrollar su proyecto e información obtenida en su investigación, para incorporarla en su diseño, y redactan los textos.

> Revisan los croquis, dibujos o fotografías que realizaron, seleccionando las que les parecen adecuadas para los propósitos del proyecto visual.

> Eligen materialidades y formatos para realizar su proyecto visual.

> Desarrollan al menos dos ideas para su proyecto y las evalúan con apoyo del o la docente, acordando con el grupo un diseño final.

> Realizan su proyecto visual, basándose en el diseño, usando los medios, materialidades y formato propuestos.

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

Historia, Geografía y Ciencias Sociales; Lenguaje y Comunicación R.

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

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

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

Anexo 1

Ángulos fotográficos: corresponde a la inclinación de la cámara frente al objeto a fotografiar. Dentro de los ángulos fotográficos se encuentran: ángulo normal,

ángulo picado, ángulo contrapicado, ángulo cenital.

Arquitectura: disciplina que se ocupa de proyectar y construir edificaciones o espacios en función de las necesidades de la vida humana; es producto y reflejo de un contexto (cultural, social, geográfico, temporal).

Arquitectura contemporánea: se considera en esta definición desde las corrientes y movimientos arquitectónicos que surgen a inicios del siglo XX y abarca hasta la arquitectura actual. Los adelantos de la era industrial aportan nuevos materiales y técnicas de construcción, que se disponen para responder a los desafíos y necesidades de las personas, en los ámbitos sociales, culturales, económicos, entre otros.

Arquitectura patrimonial: ver definición de patrimonio arquitectónico.

Arquitectura sustentable: también denominada arquitectura sostenible, arquitectura verde, eco-arquitectura y arquitectura ambientalmente consciente, es un modo de concebir el diseño arquitectónico, buscando optimizar recursos naturales y sistemas de la edificación, de tal modo que minimicen el impacto ambiental de los edificios sobre el medioambiente y sus habitantes. Para esto, tiene en consideración las condiciones climáticas, la hidrografía y los ecosistemas del entorno en que se construyen los edificios; la reducción del consumo de energía para calefacción, refrigeración, iluminación y otros equipamientos, cubriendo el resto de la demanda con fuentes de energía renovables y la minimización del balance energético global de la edificación, abarcando las fases de diseño, construcción, utilización y final de su vida útil.

Arte contemporáneo: son las corrientes o movimientos artísticos originados durante el siglo XX y XXI, entre las que se encuentran las denominadas “vanguardias”

(expresionismo, cubismo, futurismo, constructivismo, dadaísmo y surrealismo) y otros movimientos artísticos posteriores, como pop art, arte cinético, minimalismo, arte conceptual, videoarte, hiperrealismo, minimalismo, arte posmoderno, neoexpresionismo y arte digital, entre otros.

Arte digital: corresponde a aquellas manifestaciones artísticas que se han realizado empleando tecnologías digitales en su proceso de producción, tales como celulares, computadores, programas de edición de imágenes, aplicaciones, entre otras. Entre las condiciones significativas del arte digital se encuentran su inmaterialidad, la posibilidad de producir y exhibir una obra en red, el trabajo colaborativo y la interacción que se genera con el y la espectadora.

Cita artística: es un recurso artístico utilizado para crear visualmente a partir de la obra específica de un artista. La operación de citar es utilizada frecuentemente en el arte contemporáneo y se puede citar a partir de las temáticas, los procedimientos y el uso del lenguaje visual (por ejemplo: interpretación de Las Meninas de Velázquez por Pablo Picasso, Gonzalo Cienfuegos y Roser Bru).

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

Collage digital: es una técnica artística que consiste en componer una imagen a partir de fragmentos de imágenes o textos provenientes de diversas fuentes. Se realiza con software digitales, por medio de acciones como cortar, pegar, empalmar, repetir, transparentar,

saturar y pintar, entre otras.

Color expresivo: es la capacidad de los colores para transmitir sensaciones (por ejemplo: frío o calor) y emociones (por ejemplo: alegría o tristeza).

Comunidad virtual: es una comunidad cuyos vínculos, interacciones y relaciones tienen lugar, no en un espacio físico sino en un espacio virtual como Internet.

Contexto: tiempo, condiciones y lugar donde se desarrolla una manifestación visual.

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

Dibujo digital: dibujo que se realiza utilizando un dispositivo tecnológico (computador, tablets, celular, entre otros). Para realizar un dibujo digital existen herramientas similares a las técnicas tradicionales que son imitadas de manera digital por los software, tales como grafito, carbón, tintas, entre otras.

Diseño: es la creación, planificación y elaboración de piezas y objetos, que responden a diversas necesidades humanas. Existen diferentes tipos de diseño, como gráfico, textil, publicitario e industrial, entre otros.

Diseño urbano: se entiende por diseño urbano al área compartida por la arquitectura y el diseño, que se preocupa de dar forma al espacio público de las ciudades o asentamientos humanos, procurando responder a criterios funcionales, físicos y estéticos, para hacer la vida urbana más cómoda a las y los habitantes de los núcleos urbanos, y gestionar el espacio donde se lleva a cabo la vida social. Como elementos del diseño urbano

podemos encontrar los siguientes: paraderos de buses, parques, plazas, fuentes de agua, cruces de caminos, calles, pasarelas peatonales, señalética, mobiliario urbano, edificaciones, entre otros.

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

Elementos del lenguaje fotográfico: dentro de los elementos básicos del lenguaje fotográfico están la toma, el encuadre, los planos, los ángulos, la iluminación (luz natural o artificial) y el enfoque y desenfoco.

Encuadrar: es la acción de enmarcar o elegir lo que quedará al interior del marco fotográfico al momento de hacer una fotografía.

Espacios de difusión de manifestaciones visuales: lugares de distinta índole, en los cuales las personas pueden acceder a obras artísticas y otras manifestaciones visuales. Estos espacios pueden ser físicos o virtuales (por ejemplo: museos, galerías, centros culturales, espacios públicos y sitios en internet, entre otros).

Espacio público: espacio de dominio, uso y propiedad pública, en el cual se desarrolla la vida urbana y se experimenta interacción social y vida urbana. Algunos ejemplos de espacios públicos corresponden a los siguientes: parques, calles, plazas, bibliotecas, centros culturales, entre otros.

fotografía digital: se basa en el mismo principio que la fotografía analógica: obtener imágenes a través de una cámara. En este caso, asociada a diferentes dispositivos digitales, como cámara fotográfica digital, celular, tablet y

computador entre otros.

fotomontaje: unión de diferentes fotografías en un mismo plano; puede realizarse de forma digital, análoga o física.

fuera de campo: corresponde al espacio que no se incluye en el encuadre fotográfico.

Gif: es un formato gráfico utilizado ampliamente en la Web, tanto para imágenes como para animaciones. Se caracteriza por la alta calidad de sus colores.

Grabado verde: es una técnica de grabado ecológico, en la que no se utilizan materiales contaminantes como metales, sales o ácidos mordientes para realizar las matrices, sino que se utiliza material reciclable como el tetra pack.

Gofrado: procedimiento que consiste en producir relieves en un papel, por el efecto de la presión. Frecuentemente se trabaja sobre papel blanco, creando una imagen con diferentes texturas, que pueden ser percibidas a partir de variadas incidencias de la luz sobre el papel.

Haiku: forma de poesía tradicional japonesa, que se basa en la contemplación y admiración del o la poeta frente a la naturaleza. Se compone de diecisiete sílabas de tres versos, de acuerdo a un esquema de cinco, siete y cinco (5-7-5), sin rima.

Hipervínculo: enlace que permite hacer referencia y enlazar contenidos dentro de una misma página, o bien permite enlazar contenidos entre diferentes páginas webs.

ícono social: imágenes u objetos reconocidos por comunidades, grupos culturales o sociales, como

representativos de valores o creencias.

Ilustración (de textos): representación visual que complementa, realza y acompaña un texto; se realiza a partir de diversas técnicas, tales como acuarela, grabado, dibujo, fotografía, técnicas mixtas o digitales.

Investigación artística: En el caso del nivel de 1° medio, este concepto está relacionado con la capacidad de experimentar con diferentes materiales y herramientas con el objetivo de buscar nuevas maneras de utilizarlas y aplicarlas tanto en sus trabajos como proyectos visuales. También considera instancias de reflexión en torno a los procesos y productos generados en estas investigaciones.

Imágenes artísticas icónicas: se refiere a imágenes pertenecientes al patrimonio artístico mundial, que son reconocidas por un gran número de personas en diferentes contextos culturales (por ejemplo: La Gioconda, de Leonardo da Vinci Habitación en Árles, de Vincent Van Gogh, Retrato de Marilyn Monroe de Andy Warhol, entre otras).

Libro de artista: El libro de artista es un medio expresivo del arte contemporáneo, cuyo soporte obedece al concepto de libro. Puede ser bidimensional, tridimensional o virtual y se constituye en una obra de arte en sí, donde conviven elementos textuales y visuales.

Marco fotográfico: forma del visor que contiene cada cámara fotográfica y que determina la forma rectangular de cada imagen fotográfica.

Materiales reciclables: son materiales de diversos orígenes, provenientes principalmente del entorno cotidiano y de los elementos de consumo diario de la sociedad y que son susceptibles de ser reciclados.

Matriz: es una imagen que se elabora a partir de incisiones o relieves usando diferentes herramientas o productos químicos sobre soportes como: metal, madera, piedra, cartón, tetra pack, entre otros. La matriz se entinta para imprimir uno o más grabados originales llamados “copias de grabado” y ediciones o series. Existen diferentes técnicas de grabado: xilografía, linografía, grabados en hueco, al buril, punta seca, aguafuerte, litografía y grabado ecológico, entre otros.

Multimedial: es un tipo de manifestación visual que utiliza múltiples medios de expresión, ya sea físicos o digitales, para expresar ideas, conceptos y presentar o comunicar información. Incluye la utilización y combinación de diversos medios (por ejemplo: texto, imagen, animación, sonido y video, entre otros).

Mural interactivo: es un medio de expresión contemporáneo en donde el espectador o la espectadora no es un sujeto pasivo, sino que participa e interviene en el mural, lo que puede darse en la etapa de realización o interviniéndolo después a través de elementos pensados para ello.

Muralismo mexicano: movimiento artístico que se inicia formalmente en 1921, y que trabaja a partir de temáticas como la lucha de clases, la revolución, la identidad nacional y la revalorización de los pueblos originarios. Sus principales expositores fueron David Alfaro Siqueiros, José Clemente Orozco y Diego Rivera.

Objeto icónico: se refiere a objetos pertenecientes a la vida cotidiana, que representan a distintos grupos culturales u organizaciones, entre otros.

Patrimonio arquitectónico: conjunto de bienes edificados, espacios urbanos, memoriales y otras expresiones arquitectónicas, de diferentes épocas, a los que la sociedad les otorga un reconocimiento, debido a

su valor cultural para el país. El patrimonio arquitectónico es expresión de nuestra identidad y de la memoria de un lugar. El organismo encargado en Chile de reconocer y resguardar este tipo de patrimonio es el Consejo de Monumentos nacionales, dependiente de la DIBAM.

Patrimonio cultural: es un bien o conjunto de bienes, que constituyen un legado o herencia importantes de valorar y cuidar, tanto por su valor en sí mismos, como la importancia que tienen para nuestra historia cultural, y por lo tanto requieren ser traspasados a generaciones siguientes. Operan como testimonio de la existencia de nuestros antepasados, de sus prácticas y formas de vida. Comprende tanto las obras

materiales (tangibles) como las creaciones anónimas surgidas del alma popular (intangibles), y a las cuales la sociedad otorga valor histórico, estético, científico o simbólico. Como ejemplos, encontramos las obras de arte, la arquitectura, la literatura, los archivos y bibliotecas, entre otros.

Patrimonio natural: formaciones geológicas, paisajes y zonas naturales en las cuales viven especies animales o vegetales cuya existencia se ve amenazada. Para ser consideradas como patrimonio, estas deben tener un valor relevante o universal excepcional, ya sea desde el punto de vista estético, como científico o medioambiental.

Pintura mural: corresponde a una manifestación visual que se realiza utilizando el muro o pared como soporte, generalmente en espacios públicos. Busca la integración con la arquitectura y se realiza en grandes formatos. Existen variadas técnicas de pintura mural, tales como el fresco, esgrafiado, mural cerámico, mural de mosaico, grafiti, stencil, entre otras.

Plano fotográfico: es la porción de espacio que ocupan los objetos o sujetos en una fotografía. Los tipos de planos que podemos encontrar corresponden a los siguientes: plano detalle, primerísimo primer plano, primer plano, plano medio, plano americano, plano entero, plano general y gran plano general.

Propósito expresivo: idea, motivación o tema central a partir de la cual se realiza una creación artística. La selección de materiales, procedimientos y formatos deberían realizarse en función a éste.

Secuencia fotográfica: conjunto de fotografías que desarrollan una idea ordenada en función de una temporalidad.

Serie fotográfica: conjunto de fotografías que desarrollan una idea.

Serigrafía: Técnica de impresión basada en la transferencia de tinta a través de una pantalla de tela tensada por un bastidor, sobre la cual se realiza una imagen con diferentes técnicas y materiales, a modo de matriz. La imagen es realizada bloqueando algunas zonas de la malla (por medio de plantillas de papel calado, emulsión fotográfica, dextrina, etc.) y dejando abierta otras, para permitir la transferencia de la tinta. De esta manera se imprime sobre papel u otra superficie plana, aplicando la tinta de manera plana, por medio de una raqueta.

Soporte: superficie o base sobre la cual se realiza una manifestación artística.

Sustentabilidad medioambiental: considera una administración consciente y equilibrada de los recursos naturales, a partir de su manejo racional y eficiente, para lograr su preservación.

Vivienda social: inmueble que, de algún modo, el

	<p>Estado entrega a las personas que no pueden acceder a una vivienda por sus propios medios. En este caso, el término vivienda se refiere no solo a un lugar donde habitar, sino que incluye una gama de facilidades que, junto con una casa, son necesarios para la calidad de vida, a saber: abastecimiento de agua y de energía, saneamiento, drenaje, acceso a las redes de transporte y a establecimientos de educación y salud. En Chile, para que una propiedad tenga el carácter de vivienda social, debe cumplir con dos requisitos: no superar los 140 m² construidos (vivienda económica o DFL n°2/1959) y que su valor de tasación no exceda las 400 UF (Según tasación municipal).</p>
--	---