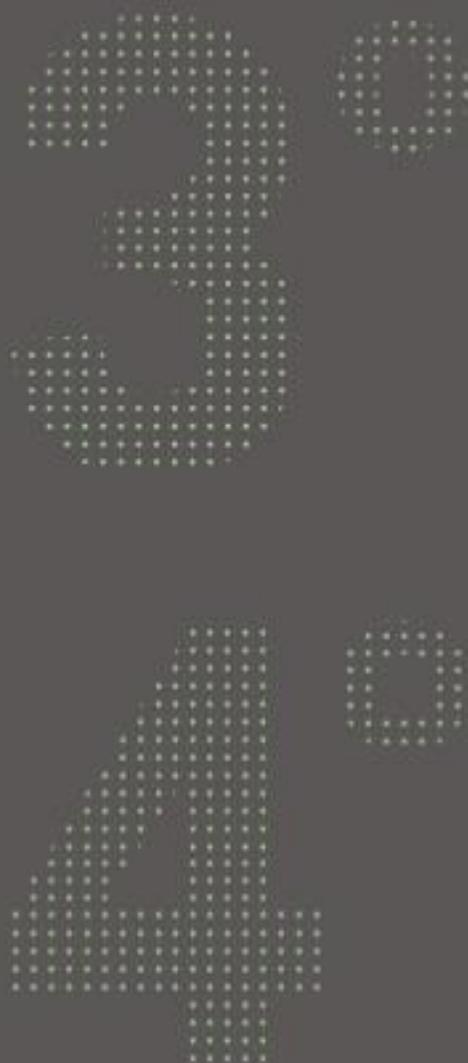


Programa de Estudio
3° o 4° medio
Formación Diferenciada
Artes

Artes Visuales, Audiovisuales y Multimediales

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
GOBIERNO DE CHILE



v
e
r
s
i
ó
n
-
w
e
b



**ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE Y
ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN.
ESTAS ACTIVIDADES ESTÁN
ORGANIZADAS EN 4 UNIDADES,
CADA UNIDAD TIENE CUATRO
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJES Y
UNA ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN.**

Querida comunidad educativa:

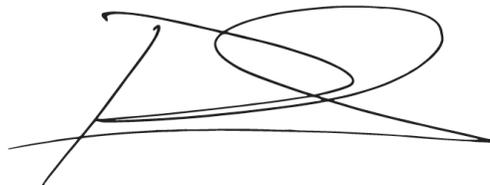
Me es grato saludarles y dirigirme a ustedes para poner en sus manos los Programas de Estudio de las 46 asignaturas del currículum ajustado a las nuevas Bases Curriculares de 3° y 4° año de enseñanza media (Decreto Supremo N°193 de 2019), que inició su vigencia el presente año para 3° medio y el año 2021 para 4° medio, o simultáneamente en ambos niveles si el colegio así lo decidió.

El presente año ha sido particularmente difícil por la situación mundial de pandemia por Coronavirus y el Ministerio de Educación no ha descansado en su afán de entregar herramientas de apoyo para que los estudiantes de Chile se conviertan en ciudadanos que desarrollen la empatía y el respeto, la autonomía y la proactividad, la capacidad para perseverar en torno a metas y, especialmente, la responsabilidad por las propias acciones y decisiones con conciencia de las implicancias que estas tienen sobre uno mismo y los otros.

Estos Programas de Estudio han sido elaborados por la Unidad de Currículum y Evaluación del Ministerio de Educación y presentan una propuesta pedagógica y didáctica que apoya el proceso de gestión de los establecimientos educacionales, además de ser una invitación a las comunidades educativas para enfrentar el desafío de preparación, estudio y compromiso con la vocación formadora y con las expectativas de aprendizaje que pueden lograr nuestros estudiantes.

Nos sentimos orgullosos de poner a disposición de los jóvenes de Chile un currículum acorde a los tiempos actuales y que permitirá formar personas integrales y ciudadanos autónomos, críticos y responsables, que desarrollen las habilidades necesarias para seguir aprendiendo a lo largo de sus vidas y que estarán preparados para ser un aporte a la sociedad.

Les saluda cordialmente,



Raúl Figueroa S.
Ministro de Educación

Programa de Estudio Artes Visuales, Audiovisuales y Multimediales 3° o 4° medio

Aprobado por Decreto Exento N°496 del 15 de junio de 2020.

Equipo de Desarrollo Curricular
Unidad de Currículum y Evaluación
Ministerio de Educación 2021

IMPORTANTE

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

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

Índice

Presentación.....	5
Nociones básicas	6
Consideraciones generales	11
Orientaciones para planificar.....	16
Orientaciones para evaluar los aprendizajes	17
Estructura del programa.....	19
Artes visuales, Audiovisuales y Multimediales.....	21
Propósito Formativo	21
Enfoque de la asignatura	22
Orientaciones para el docente	25
Organización Curricular	31
Unidad 1. Investigando la memoria a través de las artes visuales.....	37
Actividad 1. Memoria y contexto.....	38
Actividad 2. Fotografías familiares y memoria.....	42
Actividad 3. La comunidad y la memoria	46
Actividad 4. Memoria colectiva	51
Actividad de Evaluación: Comunicando y evaluando las obras y sus procesos creativos	55
Unidad 2. “Obras audiovisuales y su relación con el contexto”	58
Actividad 1. Apreciación y análisis de géneros cinematográficos	59
Actividad 2. Creación de un cortometraje de ficción.....	63
Actividad 3. Creación de un retrato audiovisual.....	67
Actividad 4. Creación de un cortometraje documental	72
Actividad de Evaluación: Comunicando y evaluando las obras audiovisuales y sus procesos creativos	77
Unidad 3. “Creando obras multimediales a partir de imaginarios personales”	80
Actividad 1. Experimentando con la luz y el color en formato multimedial	81
Actividad 2. Ocupando artísticamente un espacio del establecimiento	86
Actividad 3. Explorando artísticamente nuestra relación con la naturaleza.....	92
Actividad 4. Instalación sonora	99

Actividad de Evaluación: Comunicando y evaluando las obras y sus procesos creativos	103
Unidad 4. “Compartiendo experiencias con las artes”	107
Actividad 1. Las artes visuales, audiovisuales y multimediales en contexto	108
Actividad 2. Investigando el futuro	111
Actividad 3. Diseñando un proyecto de difusión	116
Actividad 4. Gestión e implementación del proyecto de difusión	120
Actividad de Evaluación: Evaluando el proceso de diseño, gestión e implementación de la muestra	125
Proyecto Interdisciplinario.....	127
Manual de Orientación.....	127
Proyecto: Creando obras audiovisuales a partir de los problemas ecológicos presentes en mi contexto.....	131
Bibliografía.....	134
Glosario	137
Anexos	141

Presentación

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

Las Bases Curriculares son flexibles para adaptarse a las diversas realidades educativas que se derivan de los distintos contextos sociales, económicos, territoriales y religiosos de nuestro país. Estas múltiples realidades dan origen a diferentes aproximaciones curriculares, didácticas, metodológicas y organizacionales, que se expresan en el desarrollo de distintos proyectos educativos, todos válidos mientras permitan el logro de los Objetivos de Aprendizaje. En este contexto, las Bases Curriculares constituyen el referente base para los establecimientos que deseen elaborar programas propios, y por lo tanto, no corresponde que estas prescriban didácticas específicas que limiten la diversidad de enfoques educacionales que pueden expresarse en los establecimientos de nuestro país.

Para aquellos establecimientos que no han optado por programas propios, el Ministerio de Educación suministra estos Programas de Estudio con el fin de facilitar una óptima implementación de las Bases Curriculares. Estos programas constituyen un complemento totalmente coherente y alineado con las Bases Curriculares y una herramienta para apoyar a los docentes en el logro de los Objetivos de Aprendizaje.

Los Programas de Estudio proponen al profesor una organización de los Objetivos de Aprendizaje con relación al tiempo disponible dentro del año escolar, y constituyen una orientación acerca de cómo secuenciar los objetivos y cómo combinarlos para darles una comprensión profunda y transversal. Se trata de una estimación aproximada y de carácter indicativo que puede ser adaptada por los docentes, de acuerdo a la realidad de sus estudiantes y de su establecimiento.

Asimismo, para facilitar al profesor su quehacer en el aula, se sugiere un conjunto de indicadores de evaluación que dan cuenta de los diversos desempeños de comprensión que demuestran que un alumno ha aprendido en profundidad, transitando desde lo más elemental hasta lo más complejo, y que aluden a los procesos cognitivos de orden superior, las comprensiones profundas o las habilidades que se busca desarrollar transversalmente.

Junto con ello, se proporcionan orientaciones didácticas para cada disciplina y una gama amplia y flexible de actividades de aprendizaje y de evaluación, que pueden utilizarse como base para nuevas actividades acordes con las diversas realidades de los establecimientos educacionales. Estas actividades se enmarcan en un modelo pedagógico cuyo enfoque es el de la comprensión profunda y significativa, lo que implica establecer posibles conexiones al interior de cada disciplina y también con otras áreas del conocimiento, con el propósito de facilitar el aprendizaje.

Estas actividades de aprendizaje y de evaluación se enriquecen con sugerencias al docente, recomendaciones de recursos didácticos complementarios y bibliografía para profesores y estudiantes.

En síntesis, se entregan estos Programas de Estudio a los establecimientos educacionales como un apoyo para llevar a cabo su labor de enseñanza.

Nociones básicas

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE COMO INTEGRACIÓN DE CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y ACTITUDES

Los Objetivos de Aprendizaje definen para cada asignatura o módulo los aprendizajes terminales esperables para cada semestre o año escolar. Se refieren a habilidades, actitudes y conocimientos que han sido seleccionados considerando que entreguen a los estudiantes las herramientas necesarias para su desarrollo integral, que les faciliten una comprensión profunda del mundo que habitan, y que despierten en ellos el interés por continuar estudios superiores y desarrollar sus planes de vida y proyectos personales.

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 esenciales que el alumno 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 estudiantes pongan en juego estos conocimientos, habilidades y actitudes para enfrentar diversos desafíos, tanto en el contexto de la sala de clases como en la vida cotidiana.

CONOCIMIENTOS

Los conocimientos de las asignaturas y módulos corresponden a conceptos, redes de conceptos e información sobre hechos, procesos, procedimientos y operaciones que enriquecen la comprensión de los alumnos sobre los fenómenos que les toca enfrentar. Les permiten relacionarse con el entorno, utilizando nociones complejas y profundas que complementan el saber que han generado por medio del sentido común y la experiencia cotidiana. Se busca que sean esenciales, fundamentales para que los estudiantes construyan nuevos aprendizajes y de alto interés para ellos. Se deben desarrollar de manera integrada con las habilidades, porque son una condición para el progreso de estas y para lograr la comprensión profunda.

HABILIDADES Y ACTITUDES PARA EL SIGLO XXI

La existencia y el uso de la tecnología en el mundo global, multicultural y en constante cambio, ha determinado nuevos modos de acceso al conocimiento, de aplicación de los aprendizajes y de participación en la sociedad. Estas necesidades exigen competencias particulares, identificadas internacionalmente como Habilidades para el siglo XXI.¹

Las habilidades para el siglo XXI presentan como foco formativo central la formación integral de los estudiantes dando continuidad a los objetivos de aprendizaje transversales de 1° básico a 2° medio. Como estos, son transversales a todas las asignaturas, y al ser transferibles a otros contextos, se convierten en un aprendizaje para la vida. Se presentan organizadas en torno a cuatro ámbitos: maneras de pensar, maneras de trabajar, herramientas para trabajar y herramientas para vivir en el mundo.

¹ El conjunto de habilidades seleccionadas para integrar el currículum de 3° y 4° medio corresponden a una adaptación de distintos modelos (Binkley et al., 2012; Fadel et al., 2016).

MANERAS DE PENSAR

Desarrollo de la creatividad y la innovación

Las personas que aprenden a ser creativas poseen habilidades de pensamiento divergente, producción de ideas, fluidez, flexibilidad y originalidad. El pensamiento creativo implica abrirse a diferentes ideas, perspectivas y puntos de vista, ya sea en la exploración personal o en el trabajo en equipo. La enseñanza para la creatividad implica asumir que el pensamiento creativo puede desarrollarse en todas las instancias de aprendizaje y en varios niveles: imitación, variación, combinación, transformación y creación original. Por ello, es importante que los docentes consideren que, para lograr la creación original, es necesario haber desarrollado varias habilidades y que la creatividad también puede enseñarse mediante actividades más acotadas según los diferentes niveles (Fadel et al, 2016).

Desarrollo del pensamiento crítico

Cuando aprendemos a pensar críticamente, podemos discriminar entre informaciones, declaraciones o argumentos, evaluando su contenido, pertinencia, validez y verosimilitud. El pensamiento crítico permite cuestionar la información, tomar decisiones y emitir juicios, como asimismo reflexionar críticamente acerca de diferentes puntos de vista, tanto de los propios como de los demás, ya sea para defenderlos o contradecirlos sobre la base de evidencias. Contribuye así, además, a la autorreflexión y corrección de errores, y favorece la capacidad de estar abierto a los cambios y de tomar decisiones razonadas. El principal desafío en la enseñanza del pensamiento crítico es la aplicación exitosa de estas habilidades en contextos diferentes de aquellos en que fueron aprendidas (Fadel et al, 2016).

Desarrollo de la metacognición

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

Desarrollo de Actitudes

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

MANERAS DE TRABAJAR

Desarrollo de la comunicación

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

Desarrollo de la colaboración

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

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

Desarrollo de Actitudes

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

HERRAMIENTAS PARA TRABAJAR

Desarrollo de la alfabetización digital

Aprender a utilizar la tecnología como herramienta de trabajo implica dominar las posibilidades que ofrece y darle un uso creativo e innovador. La alfabetización digital apunta a la resolución de problemas en el marco de la cultura digital que caracteriza al siglo XXI, aprovechando las herramientas que nos dan la programación, el pensamiento computacional, la robótica e internet, entre otros, para crear contenidos digitales, informarnos y vincularnos con los demás. Promueve la autonomía y el trabajo en equipo, la creatividad, la participación en redes de diversa índole, la motivación por ampliar los propios intereses y horizontes culturales, e implica el uso responsable de la tecnología considerando la ciberseguridad y el autocuidado.

Desarrollo del uso de la información

Usar bien la información se refiere a la eficacia y eficiencia en la búsqueda, el acceso, el procesamiento, la evaluación crítica, el uso creativo y ético, así como la comunicación de la información por medio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC). Implica formular preguntas, indagar y generar estrategias para seleccionar, organizar y comunicar la información. Tiene siempre en cuenta, además, tanto los aspectos éticos y legales que la regulan como el respeto a los demás y a su privacidad.

Desarrollo de Actitudes

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

MANERAS DE VIVIR EN EL MUNDO

Desarrollo de la ciudadanía local y global

La ciudadanía se refiere a la participación activa del individuo en su contexto, desde una perspectiva política, social, territorial, global, cultural, económica y medioambiental, entre otras dimensiones. La conciencia de ser ciudadano promueve el sentido de pertenencia y la valoración y el ejercicio de los principios democráticos, y también supone asumir sus responsabilidades como ciudadano local y global. En este sentido, ejercitar el respeto a los demás, a su privacidad y a las diferencias valóricas, religiosas y étnicas cobra gran relevancia; se relaciona directamente con una actitud empática, de mentalidad abierta y de adaptabilidad.

Desarrollo de proyecto de vida y carrera

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

Desarrollo de la responsabilidad personal y social

La responsabilidad personal consiste en ser conscientes de nuestras acciones y sus consecuencias, cuidar de nosotros mismos de modo integral y respetar los compromisos que adquirimos con los demás, generando confianza en los otros, comunicándonos de una manera asertiva y empática, que acepte los distintos puntos de vista. Asumir la responsabilidad por el bien común participando activamente en el cumplimiento de las necesidades sociales en distintos ámbitos: cultural, político, medioambiental, entre otros.

Desarrollo de Actitudes

- Perseverar en torno a metas con miras a la construcción de proyectos de vida y al aporte a la sociedad y al país con autodeterminación, autoconfianza y respeto por sí mismo y por los demás.
- Participar asumiendo posturas razonadas en distintos ámbitos: cultural, social, político y medioambiental, entre otros.
- Tomar decisiones democráticas, respetando los derechos humanos, la diversidad y la multiculturalidad.
- Asumir responsabilidad por las propias acciones y decisiones con consciencia de las implicancias que ellas tienen sobre sí mismo y los otros.

Consideraciones generales

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

EL ESTUDIANTE DE 3º y 4º MEDIO

La formación en los niveles de 3° y 4° Medio cumple un rol esencial en su carácter de etapa final del ciclo escolar. Habilita al alumno para conducir su propia vida en forma autónoma, plena, libre y responsable, de modo que pueda desarrollar planes de vida y proyectos personales, continuar su proceso educativo formal mediante la educación superior, o incorporarse a la vida laboral.

El perfil de egreso que establece la ley en sus objetivos generales apunta a formar ciudadanos críticos, creativos y reflexivos, activamente participativos, solidarios y responsables, con conciencia de sus deberes y derechos, y respeto por la diversidad de ideas, formas de vida e intereses. También propicia que estén conscientes de sus fortalezas y debilidades, que sean capaces de evaluar los méritos relativos de distintos puntos de vista al enfrentarse a nuevos escenarios, y de fundamentar adecuadamente sus decisiones y convicciones, basados en la ética y la integridad. Asimismo, aspira a que sean personas con gran capacidad para trabajar en equipo e interactuar en contextos socioculturalmente heterogéneos, relacionándose positivamente con otros, cooperando y resolviendo adecuadamente los conflictos.

De esta forma, tomarán buenas decisiones y establecerán compromisos en forma responsable y solidaria, tanto de modo individual como colaborativo, integrando nuevas ideas y reconociendo que las diferencias ayudan a concretar grandes proyectos.

Para lograr este desarrollo en los estudiantes, es necesario que los docentes conozcan los diversos talentos, necesidades, intereses y preferencias de sus estudiantes y promuevan intencionadamente la autonomía de los alumnos y la autorregulación necesaria para que las actividades de este Programa sean instancias significativas para sus desafíos, intereses y proyectos personales.

APRENDIZAJE PARA LA COMPRESIÓN

La propuesta metodológica de los Programas de Estudio tiene como propósito el aprendizaje para la comprensión. Entendemos la comprensión como la capacidad de usar el conocimiento de manera flexible, lo que permite a los estudiantes pensar y actuar a partir de lo que saben en distintas situaciones y contextos. La comprensión se puede desarrollar generando oportunidades que permitan al alumno ejercitar habilidades como analizar, explicar, resolver problemas, construir argumentos, justificar, extrapolar, entre otras. La aplicación de estas habilidades y del conocimiento a lo largo del proceso de aprendizaje faculta a los estudiantes a profundizar en el conocimiento, que se torna en evidencia de la comprensión.

La elaboración de los Programas de Estudio se ha realizado en el contexto del paradigma constructivista y bajo el fundamento de dos principios esenciales que regulan y miden la efectividad del aprendizaje: el aprendizaje significativo y el aprendizaje profundo.

¿Qué entendemos por aprendizaje significativo y profundo?

Un aprendizaje se dice significativo cuando los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del estudiante. Esto se logra gracias a un esfuerzo deliberado del alumno por relacionar los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos y es producto de una implicación afectiva del estudiante; es decir, él quiere aprender aquello que se le presenta, porque lo considera valioso. Para la construcción de este tipo de aprendizaje, se requiere efectuar acciones de mediación en el aula que permitan activar los conocimientos previos y, a su vez, facilitar que dicho aprendizaje adquiera sentido precisamente en la medida en que se integra con otros previamente adquiridos o se relaciona con alguna cuestión o problema que interesa al estudiante.

Un aprendizaje se dice profundo solo si, por un lado, el aprendiz logra dominar, transformar y utilizar los conocimientos adquiridos en la solución de problemas reales y, por otro lado, permanece en el tiempo y se puede transferir a distintos contextos de uso. Para mediar el desarrollo de un aprendizaje de este tipo, es necesario generar escenarios flexibles y graduales que permitan al estudiante usar los conocimientos aplicándolos en situaciones diversas.

¿Cómo debe guiar el profesor a sus alumnos para que usen el conocimiento?

El docente debe diseñar actividades de clase desafiantes que induzcan a los estudiantes a aplicar habilidades cognitivas mediante las cuales profundicen en la comprensión de un nuevo conocimiento. Este diseño debe permitir mediar simultáneamente ambos aspectos del aprendizaje, el significativo y el profundo, y asignar al alumno un rol activo dentro del proceso de aprendizaje.

El principio pedagógico constructivista del estudiante activo permite que él desarrolle la capacidad de aprender a aprender. Los alumnos deben llegar a adquirir la autonomía que les permita dirigir sus propios procesos de aprendizaje y convertirse en sus propios mediadores. El concepto clave que surge como herramienta y, a la vez, como propósito de todo proceso de enseñanza-aprendizaje corresponde al pensamiento metacognitivo, entendido como un conjunto de disposiciones mentales de autorregulación que permiten al aprendiz monitorear, planificar y evaluar su propio proceso de aprendizaje.

En esta línea, la formulación de buenas preguntas es una de las herramientas esenciales de mediación para construir un pensamiento profundo.

Cada pregunta hace posible un abúqueda que permite integrar conocimiento y pensamiento; el pensamiento se despliega en sus distintos actos que posibilitan dominar, elaborar y transformar un conocimiento.

ENFOQUE INTERDISCIPLINARIO Y APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

La integración disciplinaria permite fortalecer conocimientos y habilidades de pensamiento complejo que faculten la comprensión profunda de ellos. Para lograr esto, es necesario que los docentes incorporen en su planificación instancias destinadas a trabajar en conjunto con otras disciplinas. Las Bases Curriculares plantean el Aprendizaje Basado en Proyecto como metodología para favorecer el trabajo colaborativo y el aprendizaje de resolución de problemas.

Un problema real interdisciplinario. Por este motivo, en los Programas de Estudio de cada asignatura se integra orientaciones concretas y modelos de proyectos, que facilitarán esta tarea a los docentes y que fomentarán el trabajo y la planificación conjunta de algunas actividades entre profesores de diferentes asignaturas.

Se espera que, en las asignaturas electivas de profundización, el docente destine un tiempo para el trabajo en proyectos interdisciplinarios. Para ello, se incluye un modelo de proyecto interdisciplinario por asignatura de profundización.

Existe una serie de elementos esenciales que son requisitos para QUE el diseño de un Proyecto² permita maximizar el aprendizaje y la participación de los estudiantes, de manera que aprendan cómo aplicar el conocimiento al mundo real, cómo utilizarlo para resolver problemas, responder preguntas complejas y crear productos de alta calidad. Dichos elementos son:

- **Conocimiento clave, comprensión y habilidades**

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

- **Desafío, problema o pregunta**

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

- **Indagación sostenida**

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

- **Autenticidad**

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

- **Voz y elección del estudiante**

El proyecto permite a los estudiantes tomar algunas decisiones sobre los productos que crean, cómo funcionan y cómo usan su tiempo, guiados por el docente y dependiendo de su edad y experiencia de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

- **Reflexión**

El proyecto brinda oportunidades para que los alumnos reflexionen sobre qué y cómo están aprendiendo, y sobre el diseño y la implementación del proyecto.

- **Crítica y revisión**

El proyecto incluye procesos de retroalimentación para que los estudiantes den y reciban comentarios sobre su trabajo, con el fin de revisar sus ideas y productos o realizar una investigación adicional.

² Adaptado de John Larmer, John Mergendoller, Suzie Boss. *Setting the Standard for Project Based Learning: A Proven Approach to Rigorous Classroom Instruction*, (ASCD 2015).

- **Producto público**

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

CIUDADANÍA DIGITAL

Los avances de la automatización, así como el uso extensivo de las herramientas digitales y de la inteligencia artificial, traerán como consecuencia grandes transformaciones y desafíos en el mundo del trabajo, por lo cual los estudiantes deben contar con herramientas necesarias para enfrentarlos. Los Programas de Estudio promueven que los alumnos empleen tecnologías de información para comunicarse y desarrollar un pensamiento computacional, dando cuenta de sus aprendizajes o de sus creaciones y proyectos, y brindan oportunidades para hacer un uso extensivo de ellas y desarrollar capacidades digitales para que aprendan a desenvolverse de manera responsable, informada, segura, ética, libre y participativa, comprendiendo el impacto de las TIC en la vida personal y el entorno.

CONTEXTUALIZACIÓN CURRICULAR

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

Los Programas de Estudio consideran una propuesta de diseño de clases, de actividades y de evaluaciones que pueden modificarse, ajustarse y transferirse a diferentes realidades y contextos.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y A LA INCLUSIÓN

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

- Procurar que los aprendizajes se desarrollen de una manera significativa en relación con el contexto y la realidad de los alumnos.
- Trabajar para que todos alcancen los Objetivos de Aprendizaje señalados en el currículum, acogiendo la diversidad y la inclusión como una oportunidad para desarrollar más y mejores aprendizajes.
- Favorecer y potenciar la diversidad y la inclusión, utilizando el aprendizaje basado en proyectos.
- En el caso de alumnos con necesidades educativas especiales, tanto el conocimiento de los profesores como el apoyo y las recomendaciones de los especialistas que evalúan a dichos estudiantes contribuirán a que todos desarrollen al máximo sus capacidades.
- Generar ambientes de aprendizaje inclusivos, lo que implica que cada estudiante debe sentir seguridad para participar, experimentar y contribuir de forma significativa a la clase. Se recomienda destacar positivamente las características particulares y rechazar toda forma de discriminación, agresividad o violencia.

- Proveer igualdad de oportunidades, asegurando que los alumnos puedan participar por igual en todas las actividades, evitando asociar el trabajo de aula con estereotipos asociados a género, características físicas o cualquier otro tipo de sesgo que provoque discriminación.
- Utilizar materiales, aplicar estrategias didácticas y desarrollar actividades que se adecuen a las singularidades culturales y étnicas de los estudiantes y a sus intereses.
- Promover un trabajo sistemático, con actividades variadas para diferentes estilos de aprendizaje y con ejercitación abundante, procurando que todos tengan acceso a oportunidades de aprendizaje enriquecidas.

Atender a la diversidad de estudiantes, con sus capacidades, contextos y conocimientos previos, no implica tener expectativas más bajas para algunos de ellos. Por el contrario, hay que reconocer los requerimientos personales de cada alumno para que todos alcancen los propósitos de aprendizaje pretendidos. En este sentido, conviene que, al diseñar el trabajo de cada unidad, el docente considere los tiempos, recursos y métodos necesarios para que cada estudiante logre un aprendizaje de calidad. Mientras más experiencia y conocimientos tengan los profesores sobre su asignatura y las estrategias que promueven un aprendizaje profundo, más herramientas tendrán para tomar decisiones pertinentes y oportunas respecto de las necesidades de sus alumnos. Por esta razón, los Programas de Estudio incluyen numerosos Indicadores de Evaluación, observaciones al docente, sugerencias de actividades y de evaluación, entre otros elementos, para apoyar la gestión curricular y pedagógica responsable de todos los estudiantes.

Orientaciones para planificar

Existen diversos métodos de planificación, caracterizados por énfasis específicos vinculados al enfoque del que provienen. Como una manera de apoyar el trabajo de los docentes, se propone considerar el diseño para la comprensión, relacionado con plantear cuestionamientos activos a los estudiantes, de manera de motivarlos a poner en práctica sus ideas y nuevos conocimientos. En este sentido, y con el propósito de promover el desarrollo de procesos educativos con foco claro y directo en los aprendizajes, se sugiere utilizar la planificación en reversa (Wiggins y McTigue, 1998). Esta mantiene siempre al centro lo que se espera que aprendan los alumnos durante el proceso educativo, en el marco de la comprensión profunda y significativa. De esta manera, la atención se concentra en lo que se espera que logren, tanto al final del proceso de enseñanza y aprendizaje, como durante su desarrollo.

Para la planificación de clases, se considera tres momentos:

1. Identificar el Objetivo de Aprendizaje que se quiere alcanzar

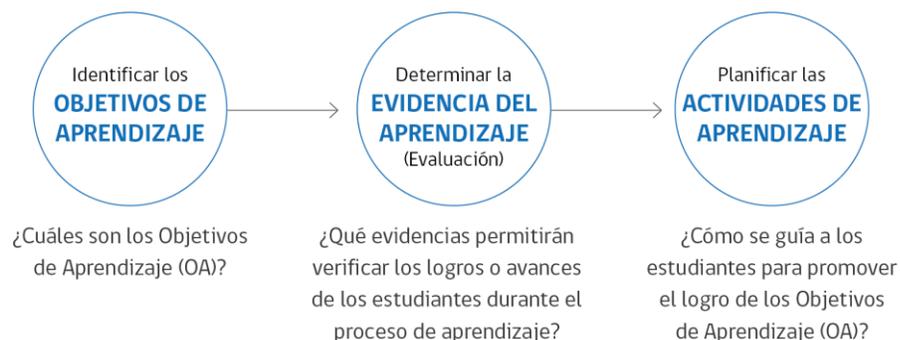
Dicho objetivo responde a la pregunta: ¿qué se espera que aprendan? Y se especifica a partir de los Objetivos de Aprendizaje propuestos en las Bases Curriculares y en relación con los intereses, necesidades y características particulares de los estudiantes.

2. Determinar evidencias

Teniendo claridad respecto de los aprendizajes que se quiere lograr, hay que preguntarse: ¿qué evidencias permitirán verificar que el conjunto de Objetivos de Aprendizaje se logró? En este sentido, los Indicadores presentados en el Programa resultan de gran ayuda, dado que orientan la toma de decisiones con un sentido formativo.

3. Planificar experiencias de aprendizaje

Teniendo en mente los Objetivos de Aprendizajes y la evidencia que ayudará a verificar que se han alcanzado, llega el momento de pensar en las actividades de aprendizaje más apropiadas. ¿Qué experiencias brindarán oportunidades para adquirir los conocimientos, habilidades y actitudes que se necesita? Además de esta elección, es importante verificar que la secuencia de las actividades y estrategias elegidas sean las adecuadas para el logro de los objetivos (Saphier, Haley-Speca y Gower, 2008).



Orientaciones para evaluar los aprendizajes

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

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

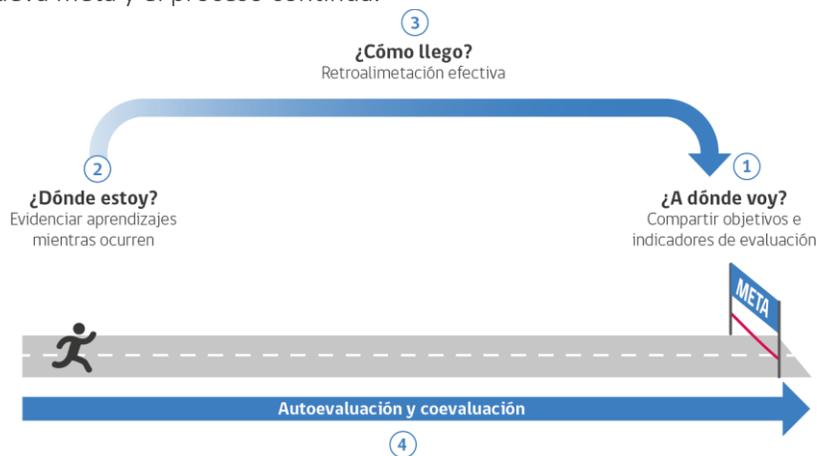
- Diseñar experiencias de evaluación que ayuden a los estudiantes a poner en práctica lo aprendido en situaciones que muestren la relevancia o utilidad de ese aprendizaje.
- Evaluar solamente aquello que los alumnos efectivamente han tenido la oportunidad de aprender mediante las experiencias de aprendizaje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

EVALUACIÓN

Para certificar los aprendizajes logrados, el profesor puede utilizar diferentes métodos de evaluación sumativa que reflejen los OA. Para esto, se sugiere emplear una variedad de medios y evidencias, como portafolios, registros anecdóticos, proyectos de investigación grupales e individuales, informes, presentaciones y pruebas orales y escritas, entre otros. Los Programas de Estudio proponen un ejemplo de evaluación sumativa por unidad. La forma en que se diseñe este tipo de evaluaciones y el modo en que se registre y comunique la información que se obtiene de ellas (que puede ser con calificaciones) debe permitir que dichas evaluaciones también puedan usarse formativamente para retroalimentar tanto la enseñanza como el aprendizaje.

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

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



Para promover la motivación para aprender, el nivel de desafío y el nivel de apoyo deben ser los adecuados –en términos de Vygotsky (1978), estar en la zona de desarrollo próximo de los estudiantes–, para lo cual se requiere que todas las decisiones que tomen los profesores y los propios alumnos se basen en la información o evidencia sobre el aprendizaje recogidas continuamente (Griffin, 2014; Moss & Brookhart, 2009).

Estructura del programa

Las actividades de aprendizaje

El diseño de estas actividades se caracteriza fundamentalmente por movilizar conocimientos, habilidades y actitudes de manera integrada que permitan el desarrollo de una comprensión significativa y profunda de los Objetivos de Aprendizaje. Son una guía para que el profesor o la profesora diseñe sus propias actividades de evaluación.

Propósito de la unidad

Resume el objetivo formativo de la unidad, actúa como una guía para el conjunto de actividades y evaluaciones que se diseñan en cada unidad. Se detalla qué se espera que el estudiante comprenda en la unidad, vinculando los contenidos, las habilidades y las actitudes de forma integrada.

Objetivos de aprendizaje (OA)

Definen los aprendizajes terminales del año para cada asignatura. En cada unidad se explicitan los objetivos de aprendizaje a trabajar.

Programa de Estudio Unidad 1

ACTIVIDAD 1:
Memoria y contexto
Duración: 12 horas pedagógicas

PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD
En esta actividad, se espera que los estudiantes realicen una cartografía artística a partir de sus recuerdos y de su relación con el contexto. Para ello, utilizan medios gráficos como dibujo, grabado o collage. Asimismo, se espera que analicen estéticamente sus propias obras y la de sus compañeros.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

OA1 Innovar al resolver desafíos y problemas de las artes visuales, audiovisuales y multimediales, considerando aspectos expresivos, estéticos y las evaluaciones críticas personal y de otros.

OA2 Crear obras y proyectos que respondan a necesidades de expresión y comunicación personales o grupales, basados en la investigación con soportes, materiales y procedimientos, y en referentes artísticos nacionales e internacionales.

ACTITUDES

- Pensar con autorreflexión y autonomía para gestionar el propio aprendizaje, identificando capacidades, fortalezas y aspectos por mejorar.
- Trabajar con autonomía y proactividad en trabajos colaborativos e individuales para llevar a cabo eficazmente proyectos de diversa índole.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD
Los alumnos realizan un ejercicio de evocación de sus recuerdos personales ligados al contexto escolar. Para esto, cierran los ojos y se mantienen en silencio por 2 minutos, evocando al menos tres recuerdos importantes que registran por medio de bocetos, relatos o conceptos en su bitácora. Luego, en grupos pequeños, comparten sus recuerdos, reflexionando a partir de las siguientes preguntas:

- ¿Qué recuerdos seleccionaste?
- ¿Podrías asociar tus recuerdos a imágenes u objetos simbólicos?, ¿cuáles serían?
- ¿Cómo se relacionan dichos recuerdos con el contexto?

Programa de Estudio Unidad 1

UNIDAD 1
INVESTIGANDO LA MEMORIA A TRAVÉS DE LAS ARTES VISUALES

PROPÓSITO DE LA UNIDAD
En esta unidad, se propone que los estudiantes experimenten y creen obras de artes visuales vinculadas con el tema de la memoria personal y colectiva. Para esto, indagan sobre referentes artísticos nacionales e internacionales que trabajan con este tema, experimentando con diferentes medios expresivos, soportes, materiales y procedimientos para la creación de sus obras y proyectos, buscando la innovación en la respuesta a desafíos creativos. Finalmente, evaluarán críticamente sus propias obras y las de sus pares.

El tema propuesto permite un trabajo que sitúa a la investigación artística en el centro del proceso creativo y busca respuestas a preguntas como: ¿Cómo la imaginación, las experiencias e ideas se relacionan con el desarrollo del proceso creativo? ¿De qué manera la experimentación con materiales, soportes, tecnologías y procesos influyen en el proceso creativo de mi obra? ¿Cómo aporta la investigación de referentes, ideas, conceptos y materialidades a mi proceso creativo? ¿Cómo la indagación artística construye conocimiento en artes?

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

OA1 Innovar al resolver desafíos y problemas de las artes visuales, audiovisuales y multimediales, considerando aspectos expresivos, estéticos y las evaluaciones críticas personal y de otros.

OA2 Crear obras y proyectos que respondan a necesidades de expresión y comunicación personales o grupales, basados en la investigación con soportes, materiales y procedimientos, y en referentes artísticos nacionales e internacionales.

Orientaciones para el docente

Son sugerencias respecto a cómo desarrollar mejor una actividad. Generalmente indica fuentes de recursos posibles de adquirir, (vínculos web), material de consulta y lecturas para el docente y estrategias para tratar conceptos habilidades y actitudes.

Recursos

Se especifican todos los recursos necesarios para el desarrollo de la actividad. Especialmente relevantes, dado el enfoque de aprendizaje para la comprensión profunda y el de las Habilidades para el Siglo XXI, es la incorporación de recursos virtuales y de uso de TIC.

Actividades de evaluación sumativa de la unidad

Son propuestas de evaluaciones de cierre de unidad que contemplan los aprendizajes desarrollados a lo largo de ellas. Mantienen una estructura similar a las actividades de aprendizaje.

Indicadores de evaluación

Detallan uno o más desempeños observables, medibles, específicos de los estudiantes que permiten evaluar el conjunto de Objetivos de Aprendizaje de la unidad. Son de carácter sugerido, por lo que el docente puede modificarlos o complementarlos.

Programa de Estudio Unidad 1

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN:

Comunicando y evaluando las obras y sus procesos creativos

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

OA4 Analizar estéticamente obras visuales, audiovisuales y multimediales de diferentes épocas y procedencias, relacionando tratamiento de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos y contextos.

OA6 Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos y/o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.

INDICADORES DE EVALUACIÓN

- Analizan relaciones entre propósito expresivo y uso de lenguaje visual.
- Analizan relaciones entre elementos simbólicos y contextos.
- Evalúan críticamente obras visuales personales y de sus pares, basados en criterios estéticos
- Evalúan críticamente proyectos visuales personales y de sus pares, en relación con las decisiones tomadas durante el proceso.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN

Para la evaluación final de la unidad, será necesario que los estudiantes compilen la evidencia de los procesos de aprendizaje generados (bitácoras, portafolios, fotografías, textos o videos).

El docente les solicita que seleccionen un medio para realizar una presentación al curso del proceso creativo y sus resultados. Cada estudiante selecciona un medio para comunicar sus procesos creativos y resultados; por ejemplo: presentación digital, exposición, publicaciones, videos, fotografías, afiches, infografías, página web u otro, de acuerdo a las posibilidades del contexto escolar.

PAUTA DE EVALUACIÓN, AUTOEVALUACIÓN Y EVALUACIÓN ENTRE PARES

CRITERIO	1	2	3	4
Los propósitos expresivos de las obras presentadas se identifican y comprenden con facilidad.				
Tanto las ideas como los resultados de las obras propuestas son innovadores y diferentes a los de sus pares.				
Se evidencia la presencia de ajustes de las ideas planteadas durante el proceso, con el objetivo de su mejora.				

Artes Visuales, Audiovisuales y Multimediales

Propósito Formativo

La asignatura Artes Visuales, Audiovisuales y Multimediales busca fortalecer y estimular habilidades del pensamiento creativo y del pensamiento estético, de modo que los estudiantes puedan comprender y utilizar los lenguajes artísticos en un contexto poblado por estímulos visuales y audiovisuales. Este entorno les ofrece múltiples oportunidades para contactarse y apreciar estéticamente diferentes tipos de manifestaciones artísticas visuales, audiovisuales y multimediales, lo que contribuye a que amplíen sus propios intereses y valoraren la identidad cultural y la multiculturalidad, al tiempo que se promueve la conciencia ciudadana y el reconocimiento y respeto de la diversidad.

En esta asignatura, los estudiantes desarrollarán procesos creativos basados en desafíos propios de las artes visuales, audiovisuales y multimediales, como el propósito expresivo, las materialidades, los procedimientos y soportes, el uso del lenguaje visual y audiovisual, y los aspectos estéticos. Se busca que propongan ideas novedosas a partir de sus experiencias e imaginarios personales y que generen un plan para elaborar sus propuestas, considerando investigación con soportes, materiales y procedimientos para decidir cómo ejecutar sus obras y proyectos. También se espera que reflexionen y evalúen sus obras y proyectos, y puedan presentar los resultados a diferentes audiencias.

Por último, se busca fortalecer y estimular el desarrollo de las habilidades de creatividad y apreciación estética, así como profundizar en el conocimiento y dominio de los medios, procedimientos y lenguajes propios de las artes visuales, audiovisuales y multimediales. Adicionalmente, se busca preparar a los estudiantes para enfrentar desafíos relacionados con la construcción de sus proyectos de vida, como seleccionar una carrera, oficio u ocupación, cuando estos estén relacionados con diversas áreas de las artes. A su vez, proporciona oportunidades de desarrollar algunas de las Habilidades del siglo XXI como la creatividad e innovación, el pensamiento crítico, la comunicación y alfabetización digital, entre otras.

Enfoque de la asignatura

A continuación, se presentan las principales definiciones conceptuales y didácticas en que se sustentan la asignatura **Artes Visuales, Audiovisuales y Multimediales**.

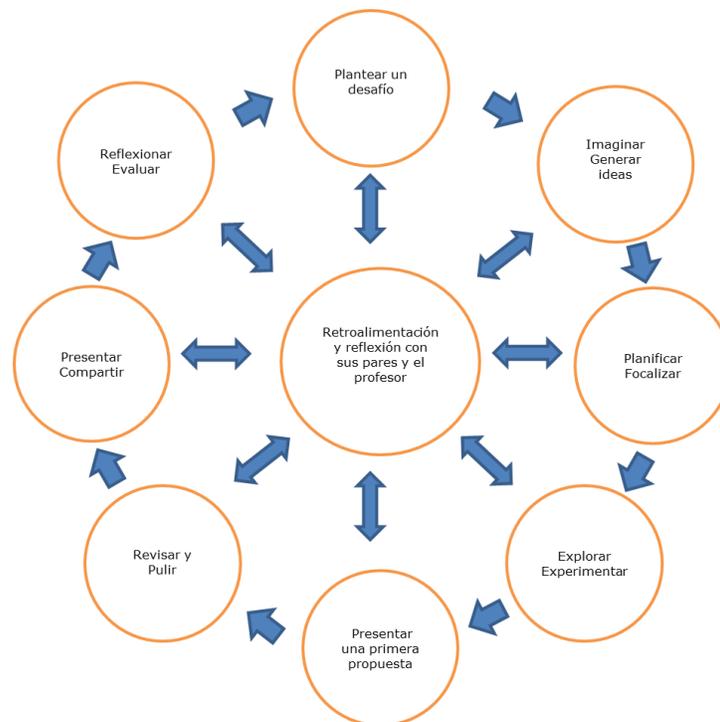
Habilidades artísticas

Las siguientes habilidades son comunes a todas las asignaturas de Artes y, a continuación, se explican en función de su organización:

Expresar y crear

Contempla las habilidades que permiten a los estudiantes descubrir, desarrollar y cultivar su potencial expresivo y creativo, para plasmarlo en obras y proyectos artísticos con diferentes propósitos. El proceso de creación se centra en la generación de ideas personales y colectivas y en la retroalimentación constante, mediante un proceso reflexivo donde el alumno aprende de sus propios errores y adquiere conciencia de sus fortalezas. A su vez, este proceso requiere generar ideas para la planificación y la elaboración de un producto que responde a desafíos, los cuales implican tomar riesgos creativos basados en la reflexión y el análisis de las opciones que se tiene ante el planteamiento de ideas, la selección de materiales y procedimientos, el manejo del lenguaje artístico, entre otros, para lograr algo que puede tener resultados inesperados. El atreverse a probar sin certezas permite nuevas oportunidades de aprendizaje para los estudiantes.

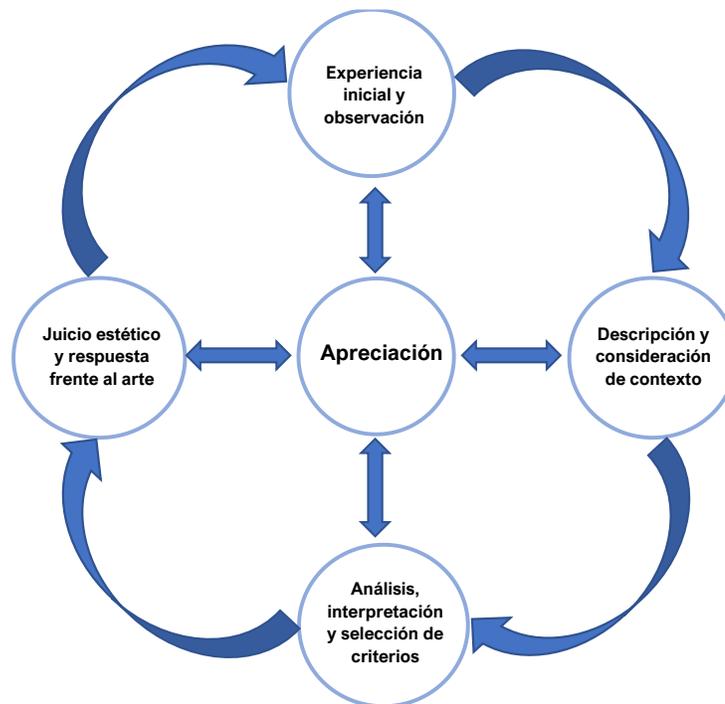
El siguiente diagrama muestra el proceso creativo completo:



Apreciar y responder

Incluye las habilidades que permiten a los estudiantes reflexionar, apreciar y responder frente a sus propias creaciones e interpretaciones, las de sus pares y obras artísticas y manifestaciones culturales de diversas épocas y contextos. Para desarrollar la apreciación estética, es importante considerar la sensibilidad estética que permite disfrutar, reflexionar y formular respuestas personales frente a una obra. Implica el contacto directo con manifestaciones artísticas o a través de medios digitales, audiovisuales e impresos. A su vez, se considera también las habilidades para reflexionar y evaluar el trabajo artístico propio y de sus pares, con el objetivo de mejorar los procesos y construir opiniones fundamentadas, críticas y respetuosas acerca de los resultados.

El siguiente diagrama representa las diferentes instancias de la apreciación, las cuales se dan de manera dinámica e interactiva:



Comunicar y difundir

Corresponde a las habilidades de divulgación y difusión de obras y presentaciones artísticas de los estudiantes, y a generar instancias para que la comunidad tenga contacto con las artes. Esto permite desarrollar habilidades de comunicación, diseño y gestión, considerando aspectos como el tipo de manifestación artística a presentar, gestión de permisos, materiales, infraestructura, espacios, tipo de público o audiencia, y estrategias de promoción, entre otros.

Asimismo, implica diseñar e implementar colaborativamente presentaciones o exposiciones de sus creaciones en los establecimientos escolares, en lugares ligados a la comunidad o en la web. A su vez, se potencia el respeto por la opinión de otros y la valoración de la diversidad, lo que puede verse fortalecido si se trabaja de manera interdisciplinaria, lo que es particularmente relevante en el ámbito de la **expresión y creación visual, audiovisual y multimedial**.

Retroalimentación y evaluación

La relación con las artes en los procesos de expresión, creación, interpretación, apreciación y difusión involucra desarrollar el autoconocimiento y exponer frente a otras emociones, sentimientos e ideas personales. Por esto, es especialmente relevante promover una relación positiva con el aprendizaje en todos los estudiantes, favoreciendo instancias de metacognición y retroalimentación como herramientas que son clave para reconocer logros y dificultades como fuente de nuevos aprendizajes. Para esto, es necesario implementar la evaluación de procesos y resultados de manera sistemática, privilegiando el diálogo basado en criterios de evaluación explícitos y orientadores de la valoración de sus procesos y resultados, y los de sus pares.

Aprendizaje Basado en Proyecto y Resolución de Problemas

Toda asignatura ofrece oportunidades para que los estudiantes aborden problemas vinculados a su vida cotidiana. El Aprendizaje Basado en Proyectos promueve que los alumnos se organicen, durante un periodo extendido de tiempo, en torno a un objetivo basado en una pregunta compleja, problema, desafío o necesidad –normalmente surgida desde sus propias inquietudes– que pueden abordar desde diferentes perspectivas y áreas del conocimiento, fomentando la interdisciplinariedad. El proyecto culmina con la elaboración de un producto o con la presentación pública de los resultados. En el Aprendizaje Basado en Problemas, en cambio, se parte de la base de preguntas, problemas y necesidades cotidianas sobre los cuales los estudiantes investigan y proponen soluciones.

Para el caso de las **asignaturas de profundización** en Artes, se promueve el desarrollo de proyectos basados en desafíos artísticos personales o colectivos, lo que se implementa por medio de actividades propuestas en este programa. Las etapas de dichos proyectos están relacionadas con las del proceso de creación planteado; en ambos –proyectos y proceso creativo– están presentes el desafío o problema, la investigación y experimentación y la retroalimentación constante. Estos proyectos pueden generarse a partir de necesidades y problemas del propio contexto del estudiante y, además, vincularse con otras disciplinas y áreas artísticas, abordando problemas, temas o conceptos comunes.

Ciudadanía digital

Las habilidades de alfabetización digital y de uso de tecnologías, como parte de las Habilidades para el siglo XXI, son fundamentales para generar instancias de colaboración, comunicación, creación e innovación en los estudiantes mediante el uso de TIC. También contribuyen a desarrollar la capacidad de utilizarlas con criterio, prudencia y responsabilidad. Herramientas como estas pueden ayudar a registrar, organizar y ordenar información, investigar, crear y diseñar obras, piezas y proyectos, utilizándolas de manera responsable y ética. A su vez, permiten conectar a los alumnos y profesores con otras escuelas nacionales o extranjeras y con diversas instituciones relacionadas con las artes.

Orientaciones para el docente

Orientaciones didácticas:

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

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

- **Integración de los objetivos de aprendizaje:** las actividades modélicas que se ofrecen en este programa consideran en numerosas oportunidades el desarrollo de los objetivos de aprendizaje de manera integrada. De igual manera, las actitudes se deben trabajar conjuntamente con los Objetivos de Aprendizaje.
- **Planificación:** Al inicio de una unidad, es necesario incluir un tiempo para rescatar las experiencias y conocimientos previos de los estudiantes, pues constituyen el punto de partida para implementar adecuadamente las actividades. Durante el desarrollo de las actividades, se debe promover una relación positiva con el aprendizaje en todos los alumnos. Para esto, es necesario que se considere instancias de retroalimentación de los procesos de expresión, creación y apreciación, aprovechando descubrimientos, errores y dificultades, como fuente de nuevos aprendizajes y logros. Para orientar y apoyar al estudiantado en la superación y solución de dificultades, es importante que conozcan y comprendan los criterios e indicadores de evaluación, al inicio de cada actividad. Al finalizar cada unidad, se debe considerar un tiempo adecuado para que expongan, justifiquen y enjuicien críticamente sus obras y **proyectos visual, audiovisual y multimedial**, lo que les permite observar sus progresos y valorar sus trabajos y los de sus pares.
- **Desarrollo de la expresión y la creatividad:** Estas habilidades pueden ser entendidas y abordadas como un proceso (Ver Modelo flexible del Proceso Creativo), lo que implica contemplar en la organización de los aprendizajes, los espacios y tiempos para el desarrollo de las diferentes etapas, sin olvidar que es un modelo flexible, en el que es posible trabajar solo algunas etapas o en distinto orden, dependiendo del trabajo o proyecto a realizar. El desafío creativo puede ser planteado por el docente o por los estudiantes, desde distintos puntos de partida, como: apreciación de obras y

manifestaciones visuales, audiovisuales y multimediales, experimentación con estímulos y un tema específico, entre otros. El desarrollo de ideas se logra usando la imaginación y el pensamiento divergente, y se plasma por medio de improvisaciones, propuestas dramáticas y escénicas, creaciones individuales y colectivas, entre otros. La reflexión y evaluación de las ideas desarrolladas permite tener mayor conciencia en la toma de decisiones acerca de los diferentes aspectos de la obra o proyecto artístico.

El rol docente es acompañar y guiar las diferentes decisiones de los estudiantes. Al igual que en la etapa de generación de ideas, son muy importantes la reflexión y evaluación de las diferentes propuestas creativas, esto permite revisarlas y pulirlas con el objetivo de implementarlas. Al finalizar el proceso, se deben presentar y justificar las obras o proyectos y enjuiciarlos críticamente. Esto permite observar progresos, valorar lo realizado y plantearse nuevas ideas o desafíos creativos.

- **Medios y tecnologías:** La interacción y experimentación con múltiples medios y procedimientos de expresión y creación, materiales y recursos tecnológicos, son experiencias enriquecedoras, ya que amplían las posibilidades expresivas y creativas de los alumnos. En este nivel, las TIC deben incorporarse en las actividades desde diversas dimensiones: medio de expresión, creación y comunicación, fuente de información y medio de presentación de sus investigaciones, y en la difusión de obras y manifestaciones propias y de sus pares. Entre las herramientas consideradas están: computador, cámara fotográfica, cámara de video, celular, y otras que puedan surgir en el futuro.
- **Desarrollo de la apreciación y respuesta frente al arte:** El docente debe diseñar y modelar situaciones de aprendizaje que motiven a sus estudiantes a apreciar estéticamente y responder frente a obras y manifestaciones visuales, audiovisuales y multimediales. Para esto, es necesario dar oportunidad de ejercitar y desarrollar gradualmente, por medio del contacto directo o virtual, las habilidades de: experiencia inicial y observación, descripción y consideración de contextos, análisis, interpretación y selección de criterios, juicio estético y respuesta personal. En este programa, se propone obras y otras manifestaciones visuales, audiovisuales y multimediales para que los alumnos puedan apreciar. Estas son sugerencias, el docente puede seleccionar otras que le parezcan adecuadas a su contexto; no obstante, se recomienda que tengan una clara relación con los objetivos y actividades; asimismo, que hayan sido creadas o interpretadas tanto por hombres como por mujeres y que en su mayoría provengan del contexto local y nacional. Por último, las visitas a espacios de difusión de obras visuales, audiovisuales y multimediales son oportunidades para aprender a disfrutar, desarrollar aprendizajes en torno a la apreciación estética y enriquecer el capital cultural de los estudiantes. Estas visitas, presenciales o virtuales, deben ser instancias pedagógicas organizadas, en las cuales se implementen actividades previas a la visita, durante ésta y con posterioridad a ella.
- **Aprendizaje colaborativo:** 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 como al apreciar obras visuales, audiovisuales y multimediales. Esto permite profundizar y compartir la construcción de aprendizajes, junto con potenciar habilidades y actitudes transversales,

como el respeto por la opinión de los pares y el descubrimiento de la riqueza presente en la diversidad.

- **Sustentabilidad:** Para apoyar la valoración y comprensión de la importancia de utilizar criterios de sustentabilidad ambiental, social, cultural o económica, el docente debe tenerlos presente al proponer la selección de materiales y recursos para la presentación y escenificación, entregando siempre la opción de reemplazar materiales tradicionales por otros que cumplan con características como ser reutilizables, reciclables y cuyos procesos de producción aporten a la sustentabilidad. Asimismo, es muy importante que tengan el menor impacto posible en el medio ambiente. Otra manera de hacerlo es incluir, dentro del material didáctico de apoyo a la apreciación, obras y manifestaciones visuales, audiovisuales y multimediales que aborden la sustentabilidad, ya sea en sus temas, materialidad o medio de difusión.

Orientaciones para la evaluación en Artes

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

En el aprendizaje de las artes y sus lenguajes, como en el de todas las asignaturas, es muy importante contar con indicadores claros y conocidos por los estudiantes, lo que ayuda a transparentar y comprender los criterios evaluativos a implementar en las distintas instancias. En este programa se proporciona ejemplos de indicadores y pautas de evaluación, los que se recomienda contextualizar a la situación de aprendizaje específica.

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

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

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

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

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

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

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

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

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

Obras y proyectos: El proceso de expresión y creación, que se concreta en la creación de producciones artísticas, debe ser evaluado durante todas sus etapas, desde la generación de las ideas hasta el producto final. Es en el proceso de producción donde mejor se puede observar el desarrollo de las habilidades involucradas; por ejemplo: la comprensión e incorporación de conceptos y conocimientos teóricos, la experimentación y aplicación de estrategias o procedimientos técnicos, la autonomía u originalidad para resolver desafíos creativos, la capacidad de identificar dificultades y proponer soluciones, entre otras. Los procesos de expresión y creación a veces no pueden traducirse en explicaciones verbales o discursivas; por lo general, se resuelven en el trabajo mismo y, muchas veces el resultado final no da cuenta de la riqueza del proceso. Por lo tanto, es necesario que el docente

pueda ir registrando el proceso de manera sistemática, por medio de pautas de evaluación o registro, lo que contribuirá a que la evaluación del producto final sea más contextualizada, fundamentada y justa. Para evitar sesgos basados en el talento o la habilidad técnica de algunos alumnos, los criterios e indicadores de evaluación de producción se deben establecer en estrecha coherencia con los OA.

Portafolio: Consiste en una carpeta o similar, donde el estudiante, guarda y organiza sus trabajos y proyectos visuales, realizados en un período de tiempo determinado y con propósitos también determinados (en el caso de trabajos de escultura y colaborativos, pueden ser fotografías impresas o se puede hacer un portafolio digital, en caso de contar con los recursos). Esta herramienta permite evaluar el desarrollo de procesos creativos y reflexivos en períodos más largos de tiempo. Es una evidencia para el profesor y, a la vez, permite una autoevaluación por parte del alumno. Debe ir acompañado de una pauta de evaluación basada en indicadores y criterios, definidos y compartidos previamente con los estudiantes.

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

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

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

Orientaciones para contextualización:

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

Es importante que cada profesor sea capaz de adaptar los diferentes elementos de su planificación (por ejemplo: tiempos y apoyos), cuando en su curso tenga estudiantes que presenten algún tipo de discapacidad física, psicológica, cognitiva u otras. Esto es particularmente necesario en el caso de alumnos con capacidades visuales, auditivas o de movilidad limitadas o diferentes. El docente tendrá que buscar estrategias y adaptaciones pedagógicas que permitan a esos estudiantes, aproximarse y disfrutar del universo de la creación dramática desde sus propias capacidades. Para ello se sugiere consultar y apoyarse en experiencias desarrolladas en centros culturales, museos y otras instituciones relacionadas.

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

Organización Curricular

Esta asignatura forma parte del Plan Diferenciado de la Formación Humanístico-Científica, correspondiente al área de profundización en Artes. En dicha área se ofrece seis asignaturas correspondientes a las disciplinas artísticas Artes Visuales, Danza, Música y Teatro. Cada una de ellas cuenta con sus propios Objetivos de Aprendizaje para ser desarrollados en forma anual.

Dentro del Plan Común Electivo de la Formación General, la asignatura de Artes se estructura en torno a tres ejes, constituidos por los ámbitos de habilidades antes descritos:

- Expresar y crear
- Apreciar y responder
- Comunicar y difundir

En la formación diferenciada humanístico-científica, los Objetivos de Aprendizaje no se distribuyen por ejes, ya que presentan una integración de habilidades, considerando que son asignaturas de profundización.

Habilidades

Las habilidades artísticas se orientan a que los estudiantes desarrollen habilidades que les permitan expresarse, crear e innovar con los lenguajes artísticos, experimentar con procedimientos y técnicas, medios tecnológicos tradicionales y emergentes, y obtener provecho de las experiencias estéticas – auditivas, escénicas y visuales– originadas en diversos contextos, los cuales se organizan en los tres ámbitos o ejes descritos anteriormente.

Actitudes

Las Bases Curriculares de 3° y 4° Medio definen un marco general de actitudes transversal a las asignaturas, en concordancia con las Habilidades para el siglo XXI. Constituye una síntesis de la progresión de las actitudes a lo largo de la vida escolar y que son necesarias para desenvolverse en el siglo XXI. Estas actitudes se integran con las habilidades y conocimientos específicos desarrollados en los Objetivos de Aprendizaje de la asignatura y corresponderá al profesor incorporar en su planificación aquellas que sean pertinentes a la asignatura.

Objetivos de Aprendizaje de Artes Visuales, Audiovisuales y Multimediales

Estas Bases Curriculares incluyen objetivos cuya naturaleza y foco son habilidades expresivas, creativas, apreciativas y de comunicación, comunes a todas las asignaturas de Artes. Los objetivos se entrelazan en el proceso de enseñanza-aprendizaje junto con las actitudes propuestas desde el marco de Habilidades para el Siglo XXI, descritas en la introducción de estas Bases.

Los Objetivos de Aprendizaje de Artes están definidos según cada una de las disciplinas artísticas que organizan curricularmente la asignatura.

Objetivos de Aprendizaje de Artes Visuales, Audiovisuales y Multimediales para 3° o 4° medio

Se espera que los estudiantes sean capaces de:

1. Innovar al resolver desafíos y problemas de las artes visuales, audiovisuales y multimediales, considerando aspectos expresivos, estéticos y las evaluaciones críticas personal y de otros.
2. Crear obras y proyectos que respondan a necesidades de expresión y comunicación personales o grupales, basados en la investigación con soportes, materiales y procedimientos, y en referentes artísticos nacionales e internacionales.
3. Diseñar y gestionar presentaciones a públicos específicos para comunicar propósitos, aspectos del proceso y resultados de obras y trabajos, empleando materiales, herramientas y tecnologías tradicionales y emergentes.
4. Analizar estéticamente obras visuales, audiovisuales y multimediales de diferentes épocas y procedencias, relacionando tratamiento de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos y contextos.
5. Argumentar juicios estéticos de obras visuales, audiovisuales y multimediales de diferentes épocas y procedencias, a partir de análisis estéticos e interpretaciones personales.
6. Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos y/o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.
7. Relacionar, a partir de investigaciones, las habilidades y conocimientos de la asignatura con diferentes contextos laborales, profesionales y de desarrollo personal.

Visión global del año

<p>Unidad 1: INVESTIGANDO LA MEMORIA A TRAVÉS DE LAS ARTES VISUALES</p>	<p>Unidad 2: OBRAS AUDIOVISUALES Y SU RELACIÓN CON EL CONTEXTO</p>	<p>Unidad 3 CREANDO OBRAS MULTIMEDIALES A PARTIR DE IMAGINARIOS PERSONALES</p>	<p>Unidad 4: COMPARTIENDO EXPERIENCIAS CON LAS ARTES</p>
<p>Objetivos de Aprendizaje</p>	<p>Objetivos de Aprendizaje</p>	<p>Objetivos de Aprendizaje</p>	<p>Objetivos de Aprendizaje</p>
<p>OA 1: Innovar al resolver desafíos y problemas de las artes visuales, audiovisuales y multimediales, considerando aspectos expresivos, estéticos y las evaluaciones críticas personal y de otros.</p> <p>OA 2: Crear obras y proyectos que respondan a necesidades de expresión y comunicación personales o grupales, basados en la investigación con soportes, materiales y procedimientos, y en referentes artísticos nacionales e internacionales.</p> <p>OA 4: Analizar estéticamente obras visuales, audiovisuales y multimediales de diferentes épocas y</p>	<p>OA 2: Crear obras y proyectos que respondan a necesidades de expresión y comunicación personales o grupales, basados en la investigación con soportes, materiales y procedimientos, y en referentes artísticos nacionales e internacionales.</p> <p>OA 4: Analizar estéticamente obras visuales, audiovisuales y multimediales de diferentes épocas y procedencia, relacionando tratamiento de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos y contextos.</p> <p>OA 5: Argumentar juicios estéticos de obras visuales,</p>	<p>OA 1: Innovar al resolver desafíos y problemas de las artes visuales, audiovisuales y multimediales, considerando aspectos expresivos, estéticos y las evaluaciones críticas personal y de otros.</p> <p>OA 2: Crear obras y proyectos que respondan a necesidades de expresión y comunicación personales o grupales, basados en la investigación con soportes, materiales y procedimientos, y en referentes artísticos nacionales e internacionales.</p> <p>OA 4: Analizar estéticamente obras visuales, audiovisuales y multimediales de diferentes épocas y</p>	<p>OA 3: Diseñar y gestionar presentaciones a públicos específicos para comunicar propósitos, aspectos del proceso y resultados de obras y trabajos, empleando materiales, herramientas y tecnologías tradicionales y emergentes.</p> <p>OA 6: Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos y/o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.</p> <p>OA 7: Relacionar, a partir de investigaciones, las habilidades y conocimientos de la</p>

procedencias, relacionando tratamiento de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos y contextos.

OA 6:

Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos y/o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.

Actitudes

- Pensar con autorreflexión y autonomía para gestionar el propio aprendizaje, identificando capacidades, fortalezas y aspectos por mejorar.
- Trabajar con autonomía y proactividad en trabajos colaborativos e individuales para llevar a cabo eficazmente proyectos de diversa índole.

audiovisuales y multimediales de diferentes épocas y procedencias, a partir de análisis estéticos e interpretaciones personales.

OA 6:

Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos y/o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.

Actitudes

- Pensar con autorreflexión y autonomía para gestionar el propio aprendizaje, identificando capacidades, fortalezas y aspectos por mejorar.
- Interesarse por las posibilidades que ofrece la tecnología para el desarrollo intelectual, personal y social del individuo.
- Trabajar colaborativamente

procedencia, relacionando tratamiento de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos y contextos.

OA 6:

Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos y/o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.

Actitudes

- Pensar con perseverancia y proactividad para encontrar soluciones innovadoras a los problemas.
- Interesarse por las posibilidades que ofrece la tecnología para el desarrollo intelectual, personal y social del individuo.
- Trabajar con autonomía y proactividad en trabajos colaborativos e individuales para

asignatura con diferentes contextos laborales, profesionales y de desarrollo personal.

Actitudes

- Pensar con autorreflexión y autonomía para gestionar el propio aprendizaje, identificando capacidades, fortalezas y aspectos por mejorar.
- Trabajar con autonomía y proactividad en trabajos colaborativos e individuales para llevar a cabo eficazmente proyectos de diversa índole.

- Responsabilidad por las propias acciones y decisiones con conciencia de las implicancias que estas tienen sobre uno mismo y los otros.

Tiempo Estimado
10 semanas

e en la generación, desarrollo y gestión de proyectos y la resolución de problemas, integrando las diferentes ideas y puntos de vista.

Tiempo estimado
9 semanas

llevar a cabo eficazmente proyectos de diversa índole.

Tiempo Estimado 10
semanas

- Interesarse por las posibilidades que ofrece la tecnología para el desarrollo intelectual, personal y social del individuo.

Tiempo estimado
9 semanas

Unidad 1

Unidad 1. Investigando la memoria a través de las artes visuales

PROPÓSITO DE LA UNIDAD

En esta unidad, se busca que los estudiantes experimenten y creen obras de artes visuales vinculadas con el tema de la memoria personal y colectiva. Para esto, indagan sobre referentes artísticos nacionales e internacionales que trabajan con este tema, experimentando con diferentes medios expresivos, soportes, materiales y procedimientos para crear sus obras y proyectos, buscando la innovación en la respuesta a desafíos creativos. Finalmente, evaluarán críticamente sus propias obras y las de sus pares

El tema propuesto permite un trabajo que sitúa a la investigación artística en el centro del proceso creativo y busca respuestas a preguntas como: ¿Cómo la imaginación, las experiencias e ideas se relacionan con el desarrollo del proceso creativo? ¿De qué manera la experimentación con materiales, soportes, tecnologías y procesos influyen en el proceso creativo de mi obra? ¿Cómo aporta la investigación de referentes, ideas, conceptos y materialidades a mi proceso creativo? ¿Cómo la indagación artística construye conocimiento en artes?

Objetivos de Aprendizaje

OA 1

Innovar al resolver desafíos y problemas de las artes visuales, audiovisuales y multimediales, considerando aspectos expresivos, estéticos y las evaluaciones críticas personal y de otros.

OA 2

Crear obras y proyectos que respondan a necesidades de expresión y comunicación personales o grupales, basados en la investigación con soportes, materiales y procedimientos, y en referentes artísticos nacionales e internacionales.

OA 4

Analizar estéticamente obras visuales, audiovisuales y multimediales de diferentes épocas y procedencias, relacionando tratamiento de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos y contextos.

OA 6

Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos y/o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.

Actividad 1. Memoria y contexto

PROPÓSITO

En esta actividad, se espera que los estudiantes realicen una cartografía artística a partir de sus recuerdos y de su relación con el contexto. Para ello, utilizan medios gráficos como dibujo, grabado o collage. Asimismo, se pretende que analicen estéticamente sus propias obras y la de sus compañeros.

Objetivos de Aprendizaje

OA 1

Innovar al resolver desafíos y problemas de las artes visuales, audiovisuales y multimediales, considerando aspectos expresivos, estéticos y las evaluaciones críticas personal y de otros.

OA 2

Crear obras y proyectos que respondan a necesidades de expresión y comunicación personales o grupales, basados en la investigación con soportes, materiales y procedimientos, y en referentes artísticos nacionales e internacionales.

OA 4

Analizar estéticamente obras visuales, audiovisuales y multimediales de diferentes épocas y procedencias, relacionando tratamiento de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos y contextos.

Actitudes

- Pensar con autorreflexión y autonomía para gestionar el propio aprendizaje, identificando capacidades, fortalezas y aspectos por mejorar.
- Trabajar con autonomía y proactividad en trabajos colaborativos e individuales para llevar a cabo eficazmente proyectos de diversa índole.

DURACIÓN

12 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Los alumnos realizan un ejercicio de evocación de sus recuerdos personales ligados al contexto escolar. Para esto, cierran los ojos y se mantienen en silencio por 2 minutos, rescatando al menos tres recuerdos importantes que registran por medio de bocetos, relatos o conceptos en su bitácora. Luego, en grupos pequeños, comparten sus recuerdos, reflexionando a partir de las siguientes preguntas:

- ¿Qué recuerdos seleccionaste?
- ¿Podrías asociar tus recuerdos a imágenes u objetos simbólicos?, ¿cuáles serían?

- ¿Cómo se relacionan dichos recuerdos con el contexto?

Para finalizar, toman nota de sus reflexiones en sus bitácoras.

A continuación, junto con el docente, observan y comentan obras de diferentes artistas que han trabajado con la idea de la cartografía y las experiencias subjetivas sobre el contexto (ver Recursos y Sitios web). Después se reúnen en pequeños grupos, seleccionan uno de los artistas observados u otro que les interese e investigan sobre su obra y contexto. A partir de imágenes, analizan la obra aplicando una pauta como la siguiente.

Relaciones interdisciplinarias
Chile y la Región
Latinoamericana.
OA1

Pauta de descripción y análisis de obras de Artes Visuales	
Nombre de la obra y su/s creador/es	
Sensaciones, ideas, emociones	¿Qué sensaciones, emociones e ideas me produce la obra?
Propósito expresivo	¿Qué trató de expresar o comunicar su creador por medio de la obra?
Medios expresivos y lenguajes artísticos	¿Qué medios expresivos están presentes en la obra y cómo han sido trabajados?
	¿Qué elementos de lenguaje visual están presentes en la obra y cómo han sido trabajados?
Elementos simbólicos	¿Qué elementos simbólicos utiliza el artista para expresar su propósito expresivo en la obra?
	¿Cuáles son sus posibles significados?
Contexto	¿De qué manera influye el contexto en la obra?

Realizan una breve presentación de sus análisis al docente y a sus pares, dialogando en torno a los diferentes elementos contemplados.

Luego plantean un proyecto para crear una obra cartográfica, utilizando medios gráficos como el dibujo, el grabado o el collage. Para crear la cartografía, hacen un proceso investigativo, recorriendo el territorio cercano al establecimiento, definiendo hitos personales vinculados con sus recuerdos y con el territorio y asociándolos, a su vez, con elementos simbólicos o imágenes. Dibujan estos hitos a modo de boceto, para luego traspasarlos a una cartografía definitiva.

A partir de esos hitos, desarrollan ideas para realizar una cartografía artística definitiva, considerando propósitos expresivos, medios, soportes procedimientos, materiales, elementos del lenguaje visual, imágenes y elementos simbólicos asociados al contexto y sus recuerdos.

Evalúan sus proyectos con sus pares y el docente, considerando aspectos como relación entre propósito expresivo y lenguaje visual; vínculo entre tratamiento del lenguaje visual y elementos simbólicos; relación entre elementos simbólicos y contextos. Incorporan cambios al proyecto en caso de ser necesario.

Crean la cartografía y registran su proceso creativo mediante el dibujo, el grabado o el collage. Montan su obra en una sala del establecimiento y muestran sus cartografías a la comunidad educativa.

Finalmente evalúan sus obras terminadas y la de sus compañeros, considerando relaciones entre propósitos expresivos y aspectos estéticos, y decisiones tomadas durante el proceso.

ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD EN EL AULA

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

- Son innovadores al plantear propósitos expresivos y desarrollar ideas para cartografías.
- Desarrollan ideas creativas para cartografías con el tema de memoria personal y colectiva.
- Describen propósitos expresivos y significados de obras visuales cartográficas, considerando las sensaciones, emociones e ideas que generan.
- Analizan relaciones entre medios expresivos, lenguajes artísticos, elementos simbólicos y contextos de obras visuales cartográficas.

La cartografía artística es una herramienta de investigación y creación que genera nuevas formas de observar y representar elementos, hitos y experiencias presentes en un contexto; no se trata de un simple mapa geográfico, sino de una manifestación de la experiencia subjetiva que experimenta el artista con el territorio. Estas pueden reflejar diferentes miradas, formas de recorrer y de interactuar con el contexto.

Hacer una cartografía implica explorar la propia subjetividad y profundizar en las relaciones con el territorio. De esta manera, los resultados del proceso equivalen a una reinterpretación o recreación del espacio mediante un ejercicio creativo.

Es importante considerar que las cartografías elaboradas por los alumnos se relacionan con sus experiencias de vida, y no necesariamente con una descripción física del contexto.

Antes de iniciar la actividad de creación de una cartografía artística, se propone realizar el ejercicio analítico y reflexivo propuesto. Esto, con el objetivo de que evoquen recuerdos y establezcan relaciones con el contexto, y con elementos simbólicos o imágenes. A su vez, se plantea que puedan apreciar cartografías artísticas contemporáneas para ampliar su mirada y evitar preconceptos en torno a lo que es una cartografía y en relación con los hitos o fenómenos que se pueda incorporar en ella.

Es fundamental que cada alumno lleve una bitácora personal para registrar su proceso de investigación artística, mediante análisis, experimentaciones, reflexiones y evaluaciones. Puede ser manual o digital, al igual que su portafolio, que contiene evidencias del proceso de aprendizaje indispensables para evaluar el proceso y el producto.

Antes de que elaboren sus cartografías definitivas, se sugiere que experimenten con diferentes elementos del lenguaje visual y de los medios. Durante esta etapa se puede hacer una evaluación formativa, considerando la variedad de las experimentaciones efectuadas y sus ideas a partir de las relaciones creadas. En este sistema de relaciones, se sugiere retroalimentar considerando una coherencia entre el propósito expresivo, el lenguaje visual, elementos simbólicos y contextos.

Se recomienda considerar 2 horas pedagógicas para que recorran el territorio cercano al establecimiento y una hora pedagógica para que monten la obra cartográfica.

RECURSOS Y SITIOS WEB

Memories, Asger Jorn

- www.metmuseum.org

Woven Chronicle y Your Mileage May Vary,

Reena Saini Kallat

- www.naturemorte.com

Pattern of the World, Susan Stockwell

- www.susanstockwell.co.uk
- www.collections.vam.ac.uk

América Invertida, Joaquín Torres García

- www.wikipedia.org

Map, Jasper Johns

- www.moma.org

Psychogeographic guide of Paris, Guy Debord

- www.imaginarymuseum.org

Cartografías contemporáneas

- www.prensa.lacaixa.es

BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA:

Libros:

Visconti J. (2016) *Nuevas derivas*. Editorial Metales Pesados. Chile.

Artículos:

Perales V. (2010) Cartografías desde una perspectiva artística. Diseñar, trazar y navegar la contemporaneidad. En *Revista Arte, individuo y sociedad*. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/download/ARIS1010220083A/5733>

Actividad 2. Fotografías familiares y memoria

PROPÓSITO

Con esta actividad se pretende que los estudiantes aprecien obras cuyo tema sea la relación entre fotografía y memoria y, a partir de esta apreciación, inicien un proceso creativo utilizando la fotografía y el collage. Además se propone que, a partir de las experimentaciones y producciones artísticas finalizadas, evalúen críticamente sus trabajos personales y los de sus pares.

Objetivos de Aprendizaje

OA 1

Innovar al resolver desafíos y problemas de las artes visuales, audiovisuales y multimediales, considerando aspectos expresivos, estéticos y las evaluaciones críticas personal y de otros.

OA 2

Crear obras y proyectos que respondan a necesidades de expresión y comunicación personales o grupales, basados en la investigación con soportes, materiales y procedimientos, y en referentes artísticos nacionales e internacionales.

OA 4

Analizar estéticamente obras visuales, audiovisuales y multimediales de diferentes épocas y procedencias, relacionando tratamiento de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos y contextos.

OA 6

Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos y/o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.

ACTITUDES

- Pensar con autorreflexión y autonomía para gestionar el propio aprendizaje, identificando capacidades, fortalezas y aspectos por mejorar.
- Responsabilidad por las propias acciones y decisiones con consciencia de las implicancias que estas tienen sobre uno mismo y los otros.

DURACIÓN

10 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Los estudiantes observan obras de diferentes artistas contemporáneos que trabajan la relación entre fotografía y memoria, como Bernardo Oyarzún y Mónica Bengoa, entre otros (ver Recursos y Sitios web). Mediados por el docente, reflexionan a partir de preguntas como:

- ¿Qué sensaciones, ideas o emociones les provocan las obras?
- ¿Cuáles son sus propósitos expresivos?
- ¿Cómo se relacionan los propósitos expresivos con elementos del lenguaje visual y fotográfico?
- ¿De qué manera se visibiliza el contexto en las obras?
- ¿Cuáles son las relaciones entre la obra y la memoria personal del artista?
- ¿Qué tipo de relaciones existen entre la obra y la memoria colectiva?
- ¿Cuáles son los vínculos entre fotografía y memoria?

Relaciones interdisciplinarias
Chile y la Región
Latinoamericana.
 OA1

A partir de fotografías familiares impresas que traen desde las casas, los alumnos realizan un breve montaje en la sala de clases, indicando conceptos e ideas que se puede asociar a dichas fotos. Apoyados por el profesor, agrupan los conceptos e ideas que emergieron y los ordenan en pequeños grupos en un mapa conceptual, recalcando de esta manera el valor patrimonial de la fotografía y su relación con la memoria personal y colectiva. (Por ejemplo: vacaciones, los amigos, los ausentes, celebraciones, entre otros).

Crean un proyecto, a partir de al menos dos fotografías familiares, utilizando medios expresivos como la fotografía y el collage.

Para comenzar el proyecto, seleccionan medios expresivos y experimentan con ellos, buscando la innovación. Luego toman fotos de sus experimentaciones y las incluyen en su respectiva bitácora. Se puede evaluar sus experimentaciones en torno a las fotografías, considerando elementos como la variedad de las fotos, las ideas de los jóvenes a partir de sus temas, y también las relaciones entre propósito expresivo, lenguaje visual, elementos simbólicos y contextos.

Sobre la base de lo mencionado, proponen propósitos expresivos para su proyecto y desarrollan ideas usando diferentes medios, como bocetos, textos y/o fotografías, entre otros. Evalúan críticamente sus ideas y experimentaciones con sus compañeros y el docente a partir de criterios como innovación al experimentar con materialidades, proponer y desarrollar propósitos expresivos e ideas. Luego, a partir de las evaluaciones, realizan mejoras en caso de ser necesario.

Trabajan en sus obras a partir de fotografías familiares, utilizando las materialidades con que experimentaron, y las registran por medio de fotografías. Para presentarlas al profesor, sus pares y otras personas, montan sus obras en una sala del establecimiento o en el exterior. Autoevalúan sus obras y evalúan las de sus compañeros, considerando aspectos expresivos y estéticos, decisiones tomadas durante el proceso u otros criterios emergentes. Además, responden y argumentan los resultados de sus proyectos a partir de preguntas como:

- ¿Cuáles son las relaciones entre la obra y tu memoria personal?
- Considerando los resultados de proyectos de los otros, ¿qué relación existe entre la obra personal y la memoria colectiva?

Finalmente incluyen todo el proceso creativo en su bitácora y/o en el portafolio para que el profesor lo evalúe.

ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD EN EL AULA

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

- Experimentan con variados soportes, materiales y procedimientos de artes visuales, para crear proyectos innovadores con el tema de la memoria personal y colectiva.
- Desarrollan ideas creativas para proyectos de artes visuales con el tema de memoria personal y colectiva.
- Crean proyectos de artes visuales basados en sus imaginarios personales o grupales a partir del tema de la memoria personal y colectiva.
- Describen propósitos expresivos y significados de obras visuales, considerando las sensaciones, emociones e ideas que generan.
- Analizan relaciones entre propósito expresivo y uso de lenguaje visual de obras visuales.
- Evalúan críticamente obras visuales personales y de sus pares, basándose en criterios estéticos y propósitos expresivos.

Es fundamental que cada estudiante lleve una bitácora personal para registrar sus experimentaciones, investigaciones, reflexiones y evaluaciones en torno su proyecto. Puede ser manual o digital, al igual que su portafolio, que contiene evidencias del proceso de aprendizaje indispensables para evaluar el proceso y el producto.

Es importante considerar que las fotografías familiares se relacionan con el contexto y las experiencias de vida de los alumnos, por lo cual se sugiere mantener un clima de respeto y escucha activa al momento de exponer tanto sus conceptos como su proyecto y la obra final.

Se sugiere considerar 2 horas pedagógicas para el montaje de la obra.

RECURSOS Y SITIOS WEB

Libros

Guash, A.M. (2011) *Arte y archivo, 1920-2010: Genealogías, tipologías y discontinuidades* (Arte contemporáneo). España: Akal.

Barthes, R. (1989) *La cámara lúcida. Notas sobre la fotografía*. España: Paidós Comunicaciones.

Sontag, S. (2005) *Sobre la fotografía*. España: Alfaguara.

V.V. A.A. (2015) *El potencial pedagógico de la fotografía*. Chile: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. Recuperado de www.cultura.gob.cl

Sitios web

Photo Album, Bernardo Oyarzun

- www.galeriagm.cultura.gob.cl

El color del jardín, Mónica Bengoa

- www.monicabengoa.cl

Imágenes familia: Artes Visuales 1° básico

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

Retratos de la memoria, MNBA

- www.retratosdelamemoria.cl

The Fischer Family, Gerhard Richter

- www.gerhard-richter.com

Actividad 3. La comunidad y la memoria

PROPÓSITO

En esta actividad, los estudiantes desarrollarán de manera grupal un proyecto artístico por medio de la pintura, a partir del conocimiento y el estudio de una comunidad, con el fin de destacar su memoria colectiva.

Objetivos de Aprendizaje

OA 1

Innovar al resolver desafíos y problemas de las artes visuales, audiovisuales y multimediales, considerando aspectos expresivos, estéticos y las evaluaciones críticas personal y de otros.

OA 2

Crear obras y proyectos que respondan a necesidades de expresión y comunicación personales o grupales, basados en la investigación con soportes, materiales y procedimientos, y en referentes artísticos nacionales e internacionales.

OA 4

Analizar estéticamente obras visuales, audiovisuales y multimediales de diferentes épocas y procedencias, relacionando tratamiento de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos y contextos.

OA 6

Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos y/o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.

ACTITUDES

- Pensar con autorreflexión y autonomía para gestionar el propio aprendizaje, identificando capacidades, fortalezas y aspectos por mejorar
- Trabajar con autonomía y proactividad en trabajos colaborativos e individuales para llevar a cabo eficazmente proyectos de diversa índole.

DURACIÓN

18 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El docente pide a los alumnos que se dividan, como máximo, en tres grupos y seleccionen un concepto u elemento que sea representativo e importante para la comunidad escolar. Por ejemplo: elementos (entrada, patio, las montañas, árboles específicos, insignia, un banco, mascota, entre otros), conceptos (educación, diversidad, alegría, movimiento, concentración, iniciativa, entre otros).

Después de seleccionarlo, recortan al menos 30 trozos de cartulina que luego pasan a otros estudiantes, profesores o personal administrativo del establecimiento, y les piden que dibujen el concepto u elemento. Una vez listos los dibujos, los pegan en un lugar de la sala y los comentan. Para esto, el profesor puede preguntar lo siguiente:

- ¿Quiénes fueron los que dibujaron?
- ¿Podríamos agrupar los dibujos de acuerdo con el tipo de público? ¿Cómo sería esa clasificación?
- ¿Qué sensaciones, emociones e ideas nos surgen al observar todos los dibujos juntos?
- Esas sensaciones, emociones e ideas, ¿cambian estas al mirar los dibujos de manera separada?
- ¿En qué se parecen y diferencian los dibujos?
- ¿Qué pasaría si hiciéramos esta misma actividad en un establecimiento en el otro extremo del país?

El profesor enfatiza la idea de que cada comunidad tienen características y una cultura propias y que, a partir de esta idea, algunos artistas visuales han creado obras basadas en la investigación e interacción directa con agrupaciones humanas y comunidades.

**Relaciones
interdisciplinarias**
*Chile y la Región
Latinoamericana.*
OA1

Mediados por el docente, observan y reflexionan acerca de obras de arte (ver Recursos y Sitios web) que se desarrollan a partir de una comunidad y de su memoria colectiva, de acuerdo a las siguientes preguntas:

- ¿Cuáles son las primeras ideas, emociones y sensaciones que te provoca la obra?
- ¿Qué acciones ocurren en la obra?
- ¿Cuál es el propósito expresivo de la obra?
- ¿Qué elementos simbólicos están presentes?
- ¿Qué relación existe entre el propósito expresivo de la obra y el contexto?
- ¿De qué manera se visibiliza la memoria colectiva mediante la obra? (por ejemplo, elementos culturales, signos que identifican a la comunidad y eventos históricos, entre otros).

Considerando los grupos anteriores, los estudiantes se reagrupan y el profesor les propone el desafío creativo de realizar una intervención artística basada en la investigación etnográfica de una comunidad y su memoria, considerando sus necesidades o carencias. Para ello emplearán la pintura (algunas opciones pueden ser látex, acrílico, acuarela, óleo, pigmentos o técnica mixta)-- y seleccionan una comunidad o agrupación con la que puedan trabajar. Por ejemplo: barrio, comunidad educativa, familia o curso, entre otras.

Recogen información usando distintos medios; por ejemplo: entrevistas, cuestionarios, fotografías o videos de archivos, mapas, información de internet, boletines o diarios del sector, objetos que se produzcan en la comunidad, objetos tradicionales, costumbres del lugar, entre otros. Investigan en terreno el tema de la memoria colectiva, considerando emplazamiento, integrantes, acontecimientos, historia, símbolos y necesidades, entre otros.

Con los datos recopilado y mediados por docente y, realizan un proyecto que considera dos etapas. En la primera, reúnen y analizan datos como tipo de comunidad, emplazamiento, número de integrantes,

necesidades, acontecimientos, historia, creencias, tradiciones y símbolos, entre otros. En la segunda, desarrollan ideas para sus proyectos de intervención con pintura, basados en la información recopilada. Al desarrollar las ideas deberán, además, considerar: descripción de la obra a realizar, boceto, propósito expresivo, elementos simbólicos, integración del contexto, plano del emplazamiento de la obra y plano del lugar con sus respectivas medidas, cronología, y público. Para finalizar esta parte de la actividad, evaluarán críticamente sus proyectos en cuanto a relaciones entre propósitos expresivos y lenguaje visual, vínculos entre lenguaje visual y elementos simbólicos y contextos.

Luego de evaluarlo, lo mejoran y organizan el trabajo grupal por medio de una carta Gantt. Pueden utilizar la siguiente:

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

El desarrollo del proyecto se registra por diferentes medios, ya que al finalizar deben ofrecer una presentación para el docente y para la comunidad con la que trabajaron.

El grupo realiza la obra de pintura, interactuando directamente con los miembros de la comunidad. Para esto, llevan a cabo la intervención, apoyados por el docente, y registran el proceso y los resultados de la creación artística por medio de fotos, videos, bocetos y textos. Realizan entrevistas a los participantes y los espectadores de la obra.

Una vez terminada la obra, crean una presentación digital que incluye el proyecto inicial, el proceso creativo y la obra terminada. Autoevalúan su obra con la ayuda del profesor, considerando criterios como relación entre propósito expresivo y uso del lenguaje visual, vínculo entre elementos simbólicos y propósito expresivo, integración del contexto en la obra, entre otros criterios que ellos mismos establecen. Una vez terminada la presentación, se sugiere que el curso exponga el registro de la obra terminada y del proceso creativo a la comunidad con la que se trabajó.

ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD EN EL AULA

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

- Experimentan con variados soportes, materiales y procedimientos de artes visuales, para crear proyectos innovadores.
- Modifican proyectos de artes visuales basados en las evaluaciones críticas personales y de otros.
- Desarrollan ideas creativas para proyectos de artes visuales con el tema de la memoria y colectiva considerando propósito expresivo, descripción de la obra por medio de bocetos, elementos simbólicos, integración al contexto, plano del emplazamiento y cronología.
- Describen propósitos expresivos y significados de obras visuales con el tema de la memoria colectiva, considerando las sensaciones, emociones e ideas que generan.

Evalúan críticamente obras visuales personales y de sus pares, basados en criterios estéticos y elementos como: propósito expresivo, bocetos, elementos simbólicos, integración al contexto, emplazamiento y cronología. La actividad propuesta se enmarca en el llamado “arte comunitario” o “arte de la comunidad”, que corresponde a las prácticas artísticas colaborativas que surgen a partir de una necesidad o carencia de una colectividad específica. Este tipo de prácticas artísticas exigen que el público participe en la obra y pretenden realizar una mejora social a través del arte. Por otra parte, el término arte comunitario engloba muchos tipos de prácticas diferentes; por ejemplo, un programa municipal, una residencia artística, un proyecto de arte público en el que se solicite la colaboración de la comunidad, entre otros.

Una comunidad es un grupo de personas con una identidad que las une, la cual está marcada por la interacción entre sus miembros. Se propone que, en esta actividad, el curso pueda acercarse a una comunidad del establecimiento o que se encuentre cerca, como mujeres, hombres, niños, profesores, directivos, asistentes de la educación, vecinos y vecinas, centros de madres, sindicatos, comerciantes, feriantes, abuelos y abuelas, entre otros.

Es fundamental que cada estudiante lleve una bitácora personal para registrar sus experimentaciones, investigaciones, reflexiones y evaluaciones en torno su proyecto. Puede ser manual o digital, al igual que su portafolio, que contiene evidencias del proceso de aprendizaje indispensables para evaluar el proceso y el producto. A partir de este registro se puede hacer una evaluación intermedia de acuerdo al desarrollo del proceso creativo en la bitácora, mediante la experimentación con planos, dibujos, textos y collages, entre otros. Asimismo, se sugiere que, a partir de este registro, se pueda percibir la coherencia entre elementos como: propósitos expresivos, elementos simbólicos, integración del contexto, plano del emplazamiento de la obra y plano del lugar con sus respectivas medidas, cronología, objetos que incluirán y público.

Para este tipo de obra, lo más importante es el proceso, porque se crea con la comunidad con la que se trabaja y que forma parte de esa obra de principio a fin. Por eso, es fundamental establecer buenas relaciones y mantener un contacto permanente. Asimismo, es esencial establecer encargados del registro, que debe efectuarse con diferentes medios, como textos, dibujos, fotos, audios y videos.

RECURSOS Y SITIOS WEB

Gonzalo Pedraza, Colección Vecinal

- www.m100.cl

Joseph-Beuys 7000 oaks

- www.galiciangarden.com

JR Inside out project

- www.jr-art.net

Eliana Simonetti Arbolario

- www.elianasimonetti.com
- www.portaldearte.cl

Christián Boltanski: Almas

- www.artishockrevista.com

Tony Hornecker The Pale Blue Door,
Valparaíso

- www.tonyhornecker.com

Prácticas de Reparación, Virginia Guilisasti

- www.centex.cl

Natalia Matzner: Fanzines a través del río,
Rinconada de Manantiales, Lo Moscoso/

- www.bitacoraresidencias2015.cultura.gob.cl

Karina Kaikkonen: Huellas y Diálogo

- www.mnba.gob.cl
- www.kaarinakaikkonen.fi

BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA:**Libros:**

Sholette G. (Editor), Bass C. (Editor), Social Practice Queens (Editor) (2018) *Art as Social Action: An Introduction to the Principles and Practices of Teaching Social Practice Art*. Estados Unidos: Skyhorse.

V. V. A.A. (2017) *Ni arte ni educación. Una experiencia en que lo pedagógico vertebra lo artístico*. España: La Catarata. Recuperado de <http://www.mataderomadrid.org/v2/prensa/d/1/ni-arte-ni-educacion.pdf>

Artículos:

Nordone M. (2010) Arte comunitario: criterios para su definición. *Revista Miríada*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5024408.pdf>

Actividad 4. Memoria colectiva

PROPÓSITO

En esta actividad, los alumnos crearán un proyecto para una escultura con un tema vinculado a la memoria colectiva. Para esto, podrán experimentar con diferentes medios artísticos relacionados con la representación tridimensional. Asimismo, analizarán y evaluarán sus proyectos y prototipos, incorporando las mejoras que estimen adecuadas para responder al desafío.

Objetivos de Aprendizaje

OA 1

Innovar al resolver desafíos y problemas de las artes visuales, audiovisuales y multimediales, considerando aspectos expresivos, estéticos y las evaluaciones críticas personal y de otros.

OA 2

Crear obras y proyectos que respondan a necesidades de expresión y comunicación personales o grupales, basados en la investigación con soportes, materiales y procedimientos, y en referentes artísticos nacionales e internacionales.

OA 4

Analizar estéticamente obras visuales, audiovisuales y multimediales de diferentes épocas y procedencias, relacionando tratamiento de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos y contextos.

OA 6

Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos y/o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.

Actitudes

- Responsabilidad por las propias acciones y decisiones con consciencia de las implicancias que estas tienen sobre uno mismo y los otros.
- Pensar con autorreflexión y autonomía para gestionar el propio aprendizaje, identificando capacidades, fortalezas y aspectos por mejorar.

DURACIÓN

10 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El profesor inicia la clase proponiendo un desafío creativo: crear una escultura, aludiendo al tema de la memoria colectiva del curso. Para esto, los estudiantes forman grupos (de 3-4 integrantes) y seleccionan un recuerdo colectivo con el cual trabajar. Luego elaboran ideas para un proyecto por medio de bocetos o prototipos, y especifican los propósitos expresivos, soportes, materiales, procedimientos y elementos simbólicos con los que realizarán su escultura definitiva.

**Relaciones
interdisciplinarias**
*Chile y la Región
Latinoamericana.*
OA1

Paralelamente, crean un prototipo de la escultura y lo fotografían. Para ello, experimentan variando soportes, procedimientos y materiales, y los registran por medio de fotografías que incorporan en la bitácora junto con sus reflexiones.

Mediados por el docente, reflexionan en torno al prototipo y a los resultados de sus experimentaciones, por medio de las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es el tema de la escultura?
- ¿Cuál es su propósito expresivo?
- ¿Qué elementos del lenguaje visual desean destacar?
- ¿Con qué materiales experimentaron para crear el prototipo?
- ¿Qué tipo de elementos simbólicos contiene la escultura?
- ¿Cómo se vinculan los elementos simbólicos y el propósito expresivo?

Realizan una evaluación intermedia de las ideas con la ayuda del docente, considerando criterios como relación entre propósito expresivo y uso del lenguaje visual y relación entre propósito expresivo y elementos simbólicos.

Crean la escultura y la montan en un espacio del establecimiento, registrándola mediante fotos, audios o videos.

Evalúan sus obras y la de sus compañeros de acuerdo a criterios como relaciones entre propósitos expresivos y aspectos estéticos, y decisiones tomadas durante el proceso. Finalmente responden a la pregunta: ¿Cuál es la relación entre la escultura realizada y la memoria colectiva? Argumentan sus respuestas con base en criterios estéticos.

ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD EN EL AULA

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

- Experimentan con variados soportes, materiales y procedimientos de artes visuales, para crear esculturas innovadoras con el tema de la memoria colectiva del curso.
- Modifican sus proyectos de artes visuales basados en las evaluaciones críticas personales y de otros.
- Desarrollan ideas creativas para proyectos de artes visuales con el tema de memoria personal y colectiva.
- Crean proyectos de artes visuales basados en sus imaginarios personales o grupales a partir del tema de la memoria personal y colectiva.
- Analizan relaciones entre propósito expresivo y uso de lenguaje visual.
- Analizan relaciones entre elementos simbólicos y contextos.
- Evalúan críticamente obras visuales personales y de sus pares, basados en criterios estéticos.

Es fundamental que cada estudiante lleve una bitácora personal para registrar sus experimentaciones, investigaciones y reflexiones en torno a sus trabajos y proyectos. Puede ser manual o digital, al igual que su portafolio, que sirve para guardar y organizar sus experimentaciones, obras, proyectos, registros fotográficos y videos. Ambos elementos son evidencias del proceso de aprendizaje indispensables para evaluar el proceso y el producto.

Se propone que los alumnos trabajen con materiales sustentables, reciclando y reutilizando elementos presentes en el mismo contexto.

RECURSOS Y SITIOS WEB

Libros

Marderuelo, J. (2012) *Caminos de la escultura contemporánea*. España: Ediciones Universidad de Salamanca.

Read, H.(2018) *El arte de la escultura*. España: Asunto Impreso.

Halbwachs, M. (2004) *La memoria colectiva*. España: Prensas Universitarias de Zaragoza.

Krauss, R. (2002) *Pasajes de la escultura moderna*. España: Akal.

Ricouer, P. (2003) *La memoria, la historia, el olvido*. Madrid: Trotta.

Sitios web

Artistas nacionales

Mario Irrarrázabal, Cubo de encuentro

- www.marioirrazabal.cl/

Francisca Cerda, Amistad

- www.franciscacerda.cl

Marta Colvin, Eslabón

- www.artistasvisualeschilenos.cl/

Lily Garafulic. Ojo de Dios

- www.artistasvisualeschilenos.cl

Federico Assler, Conjunto escultórico

- www.artistasvisualeschilenos.cl

Totila Albert, Las mujeres de la montaña

- www.artistasvisualeschilenos.cl

Juan Egenau, Ancestro Tecnológico

- www.egenau.cl/bio.htm
Osvaldo Peña, Espiral
- www.portaldearte.cl
Rebeca Matte, Unidos en la Gloria y en la Muerte, Ícaro y Dédalo
- www.artistasvisualeschilenos.cl
Hugo Marín, Pachamama
- www.artistasvisualeschilenos.cl
Francisca Sánchez, Tabla Rasa
- www.franciscasanchez.cl/
Andrés Durán, Monumento Editado
- www.andresduran.cl/
Carlos Ortúzar, Monumento al General René Schneider

- www.portaldearte.cl

Artistas del mundo:

Marisol Escobar, La última cena

- www.venelogia.com

Louise Bourgeois, Spider

- www.tate.org.uk

Henry Moore, Mother and child

- www.tate.org.uk

Auguste Rodin, La mano de Dios o la creación

- www.musee-rodin.fr/

George Segal, Holocaust Memorial

- www.wikipedia.org

Actividad de Evaluación: Comunicando y evaluando las obras y sus procesos creativos

PROPÓSITO

En esta actividad, se espera que los alumnos realicen un trabajo de recopilación y evaluación de sus propios procesos creativos, y lo muestren en una presentación que incluya registros del proceso y sus resultados.

Objetivo de Aprendizaje	Indicadores de evaluación
<p>OA 6 Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos y/o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Evalúan críticamente obras visuales personales y de sus pares, basados en criterios estéticos • Evalúan críticamente proyectos visuales personales y de sus pares, en relación con las decisiones tomadas durante el proceso.

DURACIÓN:

10 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Para la evaluación final de la unidad, será necesario que los estudiantes compilen la evidencia de los procesos de aprendizaje generados (bitácoras, portafolios, fotografías, textos o videos).

El docente les solicita que seleccionen un medio para realizar una presentación al curso respecto del proceso creativo y sus resultados. Cada alumno selecciona un medio para comunicarlo; por ejemplo: presentación digital, exposición, publicaciones, videos, fotografías, afiches, infografías, página web u otro, de acuerdo a las posibilidades del contexto escolar.

Planifican y desarrollan la presentación, considerando los siguientes aspectos:

- Temas o conceptos de los trabajos y propuestos
- Propósitos expresivos de los trabajos y propuestas
- Planteamiento de ideas
- Evaluación de ideas y ajustes
- Bocetos, registros, prototipos y representaciones
- Relaciones entre propósitos expresivos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso
- Aspectos estéticos: fundamentación de la selección de:

**Relaciones
interdisciplinarias**
*Chile y la Región
Latinoamericana.*
OA1

- Formas, colores y texturas
- Materiales
- Elementos simbólicos (si corresponde)
- Relaciones entre los elementos anteriores
- Aspectos de innovación

Con el material recopilado y las ideas definidas, preparan su presentación y la exhiben a sus compañeros y al docente, quienes lo evalúan. Además, pueden hacer una autoevaluación de la presentación. Para esto, se propone que trabajen con la siguiente pauta:

Pauta de evaluación, autoevaluación y evaluación entre pares

Esta evaluación puede ser utilizada por parte del docente, o del estudiante como autoevaluación o coevaluación de los trabajos realizados. Los puntajes están relacionados con el nivel de logro de los objetivos planteados.

Escala sugerida:
 4 puntos=logrado
 3 puntos= medianamente logrado
 2 puntos=por lograr
 1 punto=insuficientemente logrado

Pauta de evaluación, autoevaluación y evaluación entre pares				
Criterios	1	2	3	4
Los propósitos expresivos de las obras presentadas se identifican y comprenden con facilidad.				
Tanto las ideas como los resultados de las obras propuestas son innovadores y diferentes a los de sus pares.				
Se evidencia la presencia de ajustes de las ideas planteadas durante el proceso, con el objetivo de su mejora.				
Los aspectos estéticos son coherentes con los propósitos expresivos de cada obra.				
Se evidencia una relación coherente entre los propósitos expresivos y las decisiones tomadas durante el proceso.				
Los aspectos estéticos incorporados (forma, colores, texturas, materiales y elementos simbólicos) se encuentran debidamente justificados.				
Demuestra tener una actitud colaborativa frente al trabajo personal y el de otros, siendo responsable y colaborativo cuando corresponde				
Criterios que los estudiantes desean incluir				

Unidad 2

Unidad 2. Obras audiovisuales y su relación con el contexto

PROPÓSITO DE LA UNIDAD

En esta unidad, los estudiantes experimentarán y crearán obras audiovisuales, tanto de ficción como documentales. A su vez, analizarán y apreciarán estéticamente películas y documentales nacionales e internacionales de diferentes épocas, considerando propósitos expresivos, lenguaje audiovisual, elementos simbólicos y contextos.

Además, a partir de la apreciación y el análisis estético de las obras audiovisuales referenciales y aquellas creadas por ellos, reflexionarán en torno a preguntas como: ¿De qué manera se manifiestan las variables socio-históricas en obras audiovisuales? ¿Con qué elementos manifiesta el autor su el imaginario en la obra audiovisual? ¿Cuál es la relación entre el contexto y el propósito expresivo que se manifiesta en mi creación audiovisual y en la de otros?

Objetivos de Aprendizaje

OA 2

Crear obras y proyectos que respondan a necesidades de expresión y comunicación personales o grupales, basados en la investigación con soportes, materiales y procedimientos, y en referentes artísticos nacionales e internacionales

OA 4

Analizar estéticamente obras visuales, audiovisuales y multimediales de diferentes épocas y procedencia, relacionando tratamiento de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos y contextos.

OA 5

Argumentar juicios estéticos de obras visuales, audiovisuales y multimediales de diferentes épocas y procedencias, a partir de análisis estéticos e interpretaciones personales.

OA 6

Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos y/o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.

Actividad 1. Apreciación y análisis de géneros cinematográficos

PROPÓSITO

En esta actividad, se espera que los estudiantes aprecien y analicen secuencias audiovisuales pertenecientes a diferentes géneros cinematográficos, considerando las relaciones entre el uso del lenguaje audiovisual, elementos simbólicos y contextos. Además, se propone que comuniquen sus análisis apoyados en una presentación digital y/o video.

Objetivos de Aprendizaje

OA 4

Analizar estéticamente obras visuales, audiovisuales y multimediales de diferentes épocas y procedencia, relacionando tratamiento de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos y contextos.

OA 5

Argumentar juicios estéticos de obras visuales, audiovisuales y multimediales de diferentes épocas y procedencias, a partir de análisis estéticos e interpretaciones personales.

OA 6

Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos y/o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.

Actitudes

- Pensar con autorreflexión y autonomía para gestionar el propio aprendizaje, identificando capacidades, fortalezas y aspectos por mejorar.
- Interesarse por las posibilidades que ofrece la tecnología para el desarrollo intelectual, personal y social del individuo.

DURACIÓN

9 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Los estudiantes observan secuencias audiovisuales (ver Glosario) de películas representativas de diferentes géneros cinematográficos (comedia, drama, fantasía, acción, ciencia ficción, musical, romance, suspenso, terror) y las analizan. Para ello, se basan en el propósito expresivo, elementos simbólicos, contextos de ficción y de origen, y los elementos del lenguaje audiovisual (escena, secuencia, movimientos de cámara, planos y ángulos de filmación, composición, iluminación y sonido). Mediados por el docente, responden las preguntas:

Relaciones Interdisciplinarias <i>Lengua y Literatura</i> OA 3 <i>Filosofía</i> OA 3

- ¿Cuál es el propósito expresivo de la película?
- ¿Cómo se utilizan los elementos del lenguaje audiovisual?
- ¿Cuál es la relación entre el propósito expresivo y la manera en que se utiliza el lenguaje audiovisual?
- ¿Cuáles son los elementos simbólicos que puedes distinguir en la secuencia analizada?
- ¿Cómo es el contexto creado para la película?
- ¿Cómo es su contexto de origen?

Luego, en parejas o tríos, seleccionan una secuencia de una película que les interese o una de las presentadas por el profesor y hacen un breve análisis, considerando propósito expresivo, elementos simbólicos y contextos. Se propone que, posteriormente, expongan sus análisis a sus compañeros y al profesor, apoyándose en una presentación digital que contenga fotografías de la secuencia analizada. También podrían hacer toda la presentación en un video que contenga la secuencia analizada y otros fragmentos de la película.

Pauta de análisis y de argumentación de juicios estéticos de una secuencia cinematográfica	
Nombre de la película	
Género	
Sinopsis	
Director/a	
Descripción de la secuencia de la película seleccionada	
Propósito expresivo de la película	
Elementos simbólicos de la película	
Contexto creado para la película	
Contexto de origen (dónde fue realizada la película)	
Relación entre propósito expresivo y utilización del lenguaje audiovisual	
Relación entre la utilización del lenguaje audiovisual y los elementos simbólicos	
Relación entre elementos simbólicos y el contexto creado para la película	
Tipos de sonidos y banda sonora	
Interpretación de significados	
Formulación de juicio estético	

Desarrollan una evaluación formativa de sus análisis apoyados por el docente, considerando las relaciones entre el uso del lenguaje audiovisual, elementos simbólicos y contexto. Realizan mejoras en caso de ser necesario.

Luego presentan sus análisis al curso y al profesor, apoyados por una presentación digital y/o un video que incluya la secuencia cinematográfica analizada. Finalmente suben un resumen de sus análisis al sitio web del curso, junto con una fotografía o el video de la secuencia analizada.

ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD EN EL AULA

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

- Analizan obras audiovisuales nacionales e internacionales, considerando propósitos expresivos, uso de lenguaje audiovisual, elementos simbólicos y contextos.
- Describen propósitos expresivos y significados de obras audiovisuales, considerando las sensaciones, emociones e ideas que les generan.
- Analizan cómo el contexto y los propósitos expresivos determinan aspectos como medios, uso de elementos simbólicos y del lenguaje audiovisual.
- Argumentan juicios estéticos de obras y proyectos audiovisuales a partir de interpretaciones personales, y del análisis de las relaciones entre propósito expresivo, contenido y elementos simbólicos.
- Evalúan críticamente obras y proyectos audiovisuales personales y de sus pares, basados en criterios estéticos.

Se sugiere que, antes de iniciar la actividad, el docente cree una página web del curso para que los alumnos puedan exhibir, dialogar y guardar sus producciones en esa plataforma. La página web permitirá que se puede apreciar y archivar las obras audiovisuales de manera segura y eficiente. Para acceder a plataformas de creación de páginas web, ver Recursos y Sitios Web.

Es fundamental que cada estudiante lleve una bitácora personal para registrar sus análisis, experimentaciones, investigaciones, reflexiones y evaluaciones. Puede ser manual o digital, al igual que su portafolio, que contiene evidencias del proceso de aprendizaje indispensables para evaluar el proceso y el producto.

Para la actividad final de evaluación de esta Unidad, podrían usar textos, fotografías o videos descartados del proyecto. Por ende, es importante advertirles que no borren nada de lo hecho y que guarden todo en su computador o en un disco duro.

RECURSOS Y SITIOS WEB

Las películas sugeridas para el análisis son las siguientes:

- El origen
- El hombre elefante
- Blade Runner
- The Shining
- Elephant
- 1984
- Violeta se fue a los cielos
- Sed de mal
- Matrix.
- Los pájaros
- Eterno resplandor de una mente sin recuerdos
- Apocalipsis now
- Odisea del espacio
- Zelig
- Los Tanenbaum
- Viaje a Darjeeling
- El viaje de Chihiro
- El gran hotel Budapest
- E Wall

Plataformas gratuitas para crear sitios web

- Wix
- <https://es.wix.com/>
- Blogger
- <https://www.blogger.com/>
- WordPress
- <https://es.wordpress.com/>

Libros

Altman R. (2000) *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós Comunicación.

Actividad 2. Creación de un cortometraje de ficción

PROPÓSITO

En esta actividad, se espera que los estudiantes creen un cortometraje de ficción de manera colaborativa, a partir de sus imaginarios y/o problemas presentes en sus contextos, considerando un género cinematográfico como referente. Asimismo, presentarán y evaluarán críticamente sus videos y los de sus pares.

Objetivos de Aprendizaje

OA 2

Crear obras y proyectos que respondan a necesidades de expresión y comunicación personales o grupales, basados en la investigación con soportes, materiales y procedimientos, y en referentes artísticos nacionales e internacionales.

OA 4

Analizar estéticamente obras visuales, audiovisuales y multimediales de diferentes épocas y procedencia, relacionando tratamiento de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos y contextos.

OA 6

Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos y/o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.

Actitudes

- Trabajar colaborativamente en la generación, desarrollo y gestión de proyectos y la resolución de problemas, integrando las diferentes ideas y puntos de vista.
- Interesarse por las posibilidades que ofrece la tecnología para el desarrollo intelectual, personal y social del individuo.

DURACIÓN

12 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Los alumnos desarrollan un breve cortometraje de ficción a partir de sus imaginarios y/o un problema presente en su contexto, considerando como referente un *género* cinematográfico (comedia, drama, fantasía, acción, ciencia ficción, musical, romance, suspenso, terror).

Relaciones Interdisciplinarias
Filosofía
OA 3

Para esto, se reúnen en grupos de 4 a 5 integrantes y desarrollan un proyecto que incluya roles, título, sinopsis, género, propósito expresivo, *storyboard*, escenas, utilización de los elementos del lenguaje audiovisual, elementos simbólicos, contextos, locaciones, tiempos y sonidos.

Pauta para la elaboración de un cortometraje de ficción							
Roles							
Titulo							
Sinopsis							
Propósito expresivo							
Utilización de los elementos del lenguaje audiovisual							
Elementos simbólicos							
Contexto del cortometraje							
Contexto de origen							
Planificación por escena							
Escena (descripción)	Diálogo (si corresponde)	Locación Recursos	Tiempo	Sonido	Planos (Gran plano general, plano medio, primer plano, primerísimo primer plano)	Ángulo (Normal, picado, contrapicado, cenital)	Movimiento (Panorámica horizontal, panorámica vertical, travelling, grúa, cámara en mano)
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							

Storyboard

Además, planifican por medio de una carta Gantt en la que definen actividades, roles, recursos y tiempos.

Ejemplo de carta Gantt para planificar el proyecto audiovisual

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

Los estudiantes graban las diferentes escenas y realizan el montaje de su cortometraje, utilizando programas computacionales libres para la edición de video (ver Recursos y Sitios web). Cuando terminan el montaje, se lo muestran al docente para evaluarlo formativamente y lo mejoran en caso de ser necesario. Luego presentan el cortometraje a todos sus compañeras y al profesor y lo coevalúan, considerando relaciones entre propósitos expresivos y aspectos estéticos, y las decisiones tomadas durante el proceso. Finalmente, suben el cortometraje final a la página web del curso junto con la sinopsis.

ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD EN EL AULA

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

- Crean obras y proyectos audiovisuales, relacionando propósitos expresivos, elementos de lenguaje audiovisual, simbólicos y contextos.
- Describen propósitos expresivos y significados de obras audiovisuales, considerando las sensaciones, emociones e ideas que les generan.
- Analizan relaciones entre propósito expresivo, uso de lenguaje audiovisual y contexto de obras audiovisuales.
- Evalúan críticamente obras y proyectos audiovisuales personales y de sus pares, basados en criterios estéticos.
- Evalúan críticamente las decisiones tomadas durante el proceso creativo y los resultados de estas.

Se sugiere que, antes de iniciar la actividad, el docente cree una página web del curso para que los alumnos puedan exhibir, dialogar y guardar sus producciones en esa plataforma. La página web permitirá que se pueda apreciar y archivar las obras audiovisuales de manera segura y eficiente. Para acceder a plataformas de creación de páginas web, ver Recursos y Sitios Web.

Es fundamental que cada estudiante lleve una bitácora personal para registrar sus análisis, experimentaciones, investigaciones, reflexiones y evaluaciones. Puede ser manual o digital, al igual que su portafolio, que contiene evidencias del proceso de aprendizaje indispensables para evaluar el proceso y el producto.

Para la actividad final de evaluación de esta Unidad, podrían usar tomas descartadas del proyecto. Por ende, es importante advertirles que no borren nada de lo que hicieron y que archiven todo en un computador o disco duro.

Para realizar el montaje, es importante reservar al menos 3 horas pedagógicas de la sala de computación del establecimiento.

RECURSOS Y SITIOS WEB

Recursos

Programas de edición de video

KDELNLIVE

- <https://kdenlive.org/>

Open Shot Video EDITOR

- www.openshot.org/

Wondersahre

- <https://filmora.wondershare.net/video-editor/>

En ingles

Cinelerra

- <http://cinelerra.org/>

Lightworks

- <http://www.lwks.com/>

Plataformas gratuitas para crear sitios web

Wix

- <https://es.wix.com/>

Blogger

- <https://www.blogger.com/>

WordPress

- <https://es.wordpress.com/>

Libros

AUMONT, J. y otros (1995): *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona, Paidós.

Actividad 3. Creación de un retrato audiovisual

PROPÓSITO

En esta actividad, los estudiantes analizarán documentales del tipo observacional. Se espera –como desafío creativo– que realicen un retrato audiovisual de una persona del establecimiento o que interese a los alumnos.

Objetivos de Aprendizaje

OA 2

Crear obras y proyectos que respondan a necesidades de expresión y comunicación personales o grupales, basados en la investigación con soportes, materiales y procedimientos, y en referentes artísticos nacionales e internacionales.

OA 5

Argumentar juicios estéticos de obras visuales, audiovisuales y multimediales de diferentes épocas y procedencias, a partir de análisis estéticos e interpretaciones personales.

OA 6

Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos y/o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.

Actitudes

- Trabajar colaborativamente en la generación, desarrollo y gestión de proyectos y la resolución de problemas, integrando las diferentes ideas y puntos de vista.
- Interesarse por las posibilidades que ofrece la tecnología para el desarrollo intelectual, personal y social del individuo.

DURACIÓN

12 horas pedagógicas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Los alumnos observan secuencias de documentales (ver Glosario secuencia audiovisual). Mediados por el docente, las analizan, considerando la relación entre elementos simbólicos, contextos, propósitos expresivos y uso lenguaje audiovisual (escena, secuencia, movimientos de cámara, planos y ángulos de filmación, composición, iluminación y sonido). Para esto, se apoyan en las siguientes preguntas:

- ¿De qué trata la secuencia del documental observado?
- ¿Cuáles son las ideas, sensaciones y sentimientos que evoca esta secuencia?
- ¿Cuál es el punto de vista o mirada del autor?
- ¿Cuál es el propósito expresivo del documental?
- ¿Cómo se relaciona el propósito expresivo con el uso de los elementos del lenguaje audiovisual?

Relaciones Interdisciplinarias
Lengua y Literatura
OA 3

- ¿Cuáles son los elementos simbólicos que puedes distinguir en la obra?
- ¿Qué relación hay en el audiovisual entre sus elementos simbólicos y el tratamiento del lenguaje audiovisual?
- ¿Qué importancia tiene el contexto en la obra?
- ¿Cuál es la relación entre elementos simbólicos y el contexto del documental?

Luego, en grupos de 2 o 3 integrantes, seleccionan un nuevo documental que les interese o uno de los presentados por el docente, hacen un análisis y emiten un juicio estético, apoyándose en la siguiente pauta:

Pauta de análisis y argumentación de juicios estéticos de documentales	
Nombre	
Sinopsis	
Punto de vista del autor	
Propósito expresivo	
Uso del lenguaje audiovisual	
Elementos simbólicos	
Contexto	
Relación entre propósito expresivo y uso del lenguaje audiovisual	
Relación entre elementos simbólicos y uso del lenguaje audiovisual	
Relación entre elementos simbólicos y contexto	
Relación entre propósito expresivo y contexto	
Interpretación de significados	
Formulación de juicio estético acerca del documental	

Realizan una evaluación formativa de sus interpretaciones, análisis y argumentaciones de documentales, entre pares y con el profesor, considerando relaciones entre el uso del lenguaje audiovisual, elementos simbólicos y contextos.

Recogiendo lo que señalen las evaluaciones, mejoran sus análisis y juicios estéticos. Luego hacen una presentación digital apoyada por podrían hacer un video que incorpore sus análisis y la secuencia seleccionada del documental. Finalmente, suben sus presentaciones a la página web del curso.

A continuación, elaboran un retrato audiovisual de una persona del establecimiento o una que les interese. Tienen que hacer ese retrato en el establecimiento o en sus cercanías, y debe durar entre 2 y 3 minutos. Se propone que usen cámara en mano (es decir, sin apoyarse en elementos externos como trípode u otra superficie plana) y que lo editen en el mismo dispositivo (celular, tablet o cámara).

A continuación, fuera de la sala de clases, investigan a qué persona pueden retratar. Cuando la encuentran, le cuentan del retrato audiovisual y dialogan brevemente con ella para conocerla y

proponerle un punto de vista de su retrato audiovisual. Además, podrían hacerle preguntas (en cámara o fuera de ella) como: ¿cuál es su nombre?, ¿a qué se dedica?, ¿cuál es su actividad favorita?, ¿qué espacio del establecimiento es el que más le gusta?, entre otras. Luego graban, realizan el montaje en cámara y suben a la web del curso el retrato audiovisual que hicieron.

Se reúnen en parejas, observan sus retratos audiovisuales y reflexionan al respecto por medio de las siguientes preguntas:

- ¿Qué sensaciones, ideas o sentimientos te evocan los documentales observados?
- ¿Cómo es la narración que propone el retrato?
- ¿Cómo se manifiesta el punto de vista del autor?
- ¿Cuáles es el propósito expresivo del retrato?
- ¿Qué elementos del lenguaje audiovisual están presentes en el retrato?
- ¿Cómo se relacionan los elementos del lenguaje audiovisual y el propósito expresivo?
- ¿Cómo se podría mejorar el retrato audiovisual realizado?

A partir de la coevaluación realizada, realizan cambios (en caso de ser necesario). Luego terminan de editar en cámara el retrato audiovisual y lo presentan a sus compañeros y al docente, exponiendo su punto de vista y su propósito expresivo. Evalúan sus propios retratos audiovisuales y los de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos y aspectos estéticos, y decisiones tomadas durante el proceso. Finalmente, suben a la página web del curso el retrato audiovisual terminado, junto con una breve reseña o sinopsis.

ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD DE AULA

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

- Analizan obras audiovisuales nacionales e internacionales, considerando propósitos expresivos, uso de lenguaje audiovisual, elementos simbólicos y contextos.
- Analizan cómo el contexto y los propósitos expresivos determinan aspectos como medios, uso de elementos simbólicos y del lenguaje audiovisual.
- Desarrollan ideas creativas para retratos audiovisuales basados en sus imaginarios personales, sus intereses, referentes artísticos y temas presentes en su contexto.
- Crean obras y proyectos audiovisuales, relacionando propósitos expresivos, elementos de lenguaje audiovisual, simbólicos y contextos.
- Argumentan juicios estéticos de obras y proyectos audiovisuales a partir de interpretaciones personales y de la relación de la obra con el contexto.
- Evalúan críticamente obras audiovisuales y proyectos personales y de sus pares, basados en criterios estéticos.
- Evalúan críticamente las decisiones tomadas durante el proceso creativo y los resultados de estas.

Se sugiere que, antes de iniciar la actividad, el docente cree una página web del curso para que los alumnos puedan exhibir, dialogar y archivar sus producciones en la plataforma. La web permitirá apreciar las obras audiovisuales y guardarlas de manera segura y eficiente. Para acceder a plataformas para la creación de páginas web, ver Recursos y Sitios Web.

Es fundamental que cada estudiante lleve una bitácora personal para registrar sus reflexiones, planificaciones y evaluaciones en torno su proyecto. Puede ser manual o digital, al igual que su portafolio, que contiene evidencias del proceso de aprendizaje.

Para esta actividad podría necesitarse medios tecnológicos como data, computadores, audífonos, parlantes, software de edición de imagen y sonido, entre otros. Por ello, se sugiere que, antes de comenzarla, el profesor haga un catastro de los recursos tecnológicos disponibles entre los alumnos y en el establecimiento.

Es importante destinar al menos una hora pedagógica para subir los análisis y los retratos audiovisuales a la página web del curso.

RECURSOS Y SITIOS WEB

En Construcción, José Luis Guerin

- Duración 2:07
- Disponible en Youtube

En el Hoyo, Juan Carlos Rulfo

- Duración: 1:13
- Disponible en Youtube

Dominga Neculman, Tesoro Humano Vivo

- Duración 10 min
- Disponible en Youtube

La última huella, Paola Castillo

- Duración 1:05
- Disponible en Onda Media

El Salvavidas, Maite Alberdi

- Disponible en Onda Media

Ver y Escuchar

- Disponible en Cine Chile

El hombre de la cámara, Dziga Vertov

- Duración1:09
- Disponible en YouTube

Cofralandes, Raúl Ruiz

- Disponible en CineChile

La isla de las flores, Jorge Furtado.

- Duración 12:00
- Disponible en YouTube

Noche y Niebla, Alain Resnais

- Duración: 30:43
- Fragmento disponible en Youtube

Los rubios, Albertina Carri

- Duración1:23
- Disponible en YouTube

Fahrenheit 9/11, Michael Moore

- Duración 2:41
- Disponible en YouTube

Programas de edición de video

KDELNLIVE

- <https://kdenlive.org/>

Open Shot Video EDITOR

- www.openshot.org/

Wondershare

- <https://filmora.wondershare.net/video-editor/>

Cinelerra

- <http://cinelerra.org/>

Lightworks

- <http://www.lwks.com/>

Actividad 4. Creación de un cortometraje documental

PROPÓSITO

En esta actividad, los estudiantes crearán un cortometraje documental basado en los análisis de documentales, considerando relaciones entre uso del lenguaje audiovisual, elementos simbólicos y contextos. Asimismo, evaluarán críticamente sus videos y los de sus compañeros.

Objetivos de Aprendizaje

OA 2

Crear obras y proyectos que respondan a necesidades de expresión y comunicación personales o grupales, basados en la investigación con soportes, materiales y procedimientos, y en referentes artísticos nacionales e internacionales.

OA 4

Analizar estéticamente obras visuales, audiovisuales y multimediales de diferentes épocas y procedencia, relacionando tratamiento de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos y contextos.

OA 6

Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos y/o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.

Actitudes

- Pensar con autorreflexión y autonomía para gestionar el propio aprendizaje, identificando capacidades, fortalezas y aspectos por mejorar.
- Trabajar colaborativamente en la generación, desarrollo y gestión de proyectos y la resolución de problemas, integrando las diferentes ideas y puntos de vista.

DURACIÓN

12 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Los alumnos observan y analizan al menos dos documentales poéticos (Ver “modalidad poética” en Glosario) seleccionados de acuerdo a sus intereses. Para ello, responden a las siguientes preguntas:

- ¿Qué elementos llaman la atención de los documentales observados?
- ¿Cuáles fueron las sensaciones emociones e ideas que te surgieron?
- ¿Cómo utiliza el autor el lenguaje audiovisual?
- ¿Cuál es el punto de vista o mirada que desarrolla el autor?
- ¿A partir de qué elementos del lenguaje audiovisual lo hace?
- ¿Cuál es el propósito expresivo de la obra?
- ¿Hay alguien que no esté de acuerdo con la respuesta?, ¿por qué?

Relaciones Interdisciplinarias
Lengua y Literatura
OA 3

- ¿Cómo se relaciona el uso del lenguaje audiovisual con los propósitos expresivos de la obra?
- ¿Qué elementos simbólicos se observan en el documental?, ¿qué significan?
- ¿Cómo se registra el contexto?
- ¿Cómo se relaciona el contexto con el o los propósitos expresivos?

Luego, de forma individual, seleccionan uno de los documentales que vieron y escriben una reseña al respecto (ver ejemplo de reseña en Recursos y Sitios Web), basándose en las preguntas abordadas. La reseña debe analizar el documental, lo que incluye las relaciones entre propósitos expresivos, elementos simbólicos y contexto. Suben las reseñas a la página web del curso y las comentan, corrigiéndolas en caso de ser necesario.

A continuación, en parejas y supervisados por el profesor, desarrollan un breve documental (5 minutos de duración aproximada) a partir de un texto creado por ellos o por otro autor; puede ser una carta, poema, noticia o novela, entre otros.

En el documental, deberán establecer su propia mirada o punto de vista, que debe ser coherente con los elementos del lenguaje audiovisual. Como punto de partida, podrían experimentar con los elementos del lenguaje audiovisual de diferentes maneras, buscando transmitir su mirada. Para esto, graban diversas tomas, variando los planos, encuadres, ángulos, movimientos de cámara, composiciones, iluminación y sonidos, entre otros. Al hacer las tomas, deberán incorporar elementos simbólicos que se relacionan con el texto.

A partir de sus experimentaciones, realizan un proyecto de documental poético que incluya texto, punto de vista, propósitos expresivos, elementos simbólicos, locaciones, uso de los elementos del lenguaje audiovisual y posibles escenas.

Pauta para la elaboración de un proyecto de documental							
Texto referencial							
Punto de vista							
Propósito expresivo							
Elementos simbólicos							
Contexto							
Escena (descripción)	Diálogo (si corresponde)	Locación/ Recursos	Tiempo	Sonido	Planos (Gran plano general, plano medio, primer plano, primerísimo primer plano)	Ángulo (Normal, picado, contrapicado, cenital)	Movimiento (Panorámica horizontal, panorámica vertical, travelling, grúa, cámara en mano)
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							

Además, realizan una carta Gantt de planificación, definiendo las actividades a realizar.

Ejemplo de carta Gantt para la planificación de proyecto audiovisual:

Carta Gantt Proyecto Documental Poético								
Integrante/s		Curso	Año					
Nombre del proyecto:					Tiempo			
N°	Actividad	Encargado/s	Recurso/s	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	
1								
2								
3								
4								

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

Pauta de evaluación de proyecto de documental				
Aspectos para evaluar:	Puntaje			
	0	1	2	3
El texto inicial se incluye en el proyecto documental de manera directa o indirecta.				
En el proyecto documental se propone una mirada o punto de vista en torno al tema abordado.				
En el proyecto documental se da cuenta del propósito expresivo.				
La selección de elementos del lenguaje audiovisual es coherente con el propósito expresivo propuesto.				
Se evidencia una relación entre propósito expresivo y contexto.				
Se evidencia una relación entre el tratamiento del lenguaje audiovisual y elementos simbólicos				
Existe una relación entre los elementos simbólicos y el contexto.				
Criterios planteados por los estudiantes				

--	--	--	--	--

A continuación, graban las tomas del documental y lo evalúan con el docente. Después lo editan, hacen la post-producción de imagen y sonido. Presentan el documental a sus compañeros y al profesor, relatando su punto de vista, propósito expresivo y experimentaciones con el lenguaje audiovisual. Evalúan sus documentales poéticos, considerando relaciones entre propósitos expresivos y aspectos estéticos, y decisiones tomadas durante el proceso. Por último, suben a la página web del curso el documental terminado junto con una breve sinopsis.

ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD DE AULA

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

- Analizan documentales poéticos nacionales e internacionales, considerando propósitos expresivos, uso de lenguaje audiovisual, elementos simbólicos y contextos.
- Desarrollan ideas creativas para documentales poéticos basados en sus textos, imaginarios personales, sus intereses, referentes artísticos y temas presentes en su contexto.
- Crean obras y proyectos audiovisuales, relacionando propósitos expresivos, elementos de lenguaje audiovisual, simbólicos y contextos.
- Describen propósitos expresivos y significados de documentales poéticos, considerando las sensaciones, emociones e ideas que les generan.
- Analizan relaciones entre propósito expresivo, lenguaje audiovisual, elementos simbólicos y contextos.
- Evalúan críticamente documentales poéticos personales y de sus pares, basados en criterios estéticos.
- Argumentan sus autoevaluaciones y las evaluaciones de sus pares, basados en criterios estéticos.

Es fundamental que cada estudiante lleve una bitácora personal para registrar sus experimentaciones, reflexiones y evaluaciones en torno a su documental. Puede ser manual o digital, al igual que su portafolio, que contiene evidencias del proceso de aprendizaje indispensables para evaluar el proceso y el producto.

RECURSOS Y SITIOS WEB

Documentales

Berlín, sinfonía de una ciudad, Walther Ruttmann

- Disponible en YouTube.

A Valparaíso, Joris Ivens

- Disponible en Cineteca Universidad de Chile y en
- Disponible en Youtube

Symphony of a City, Arne Sucksdorf

- Disponible en Youtube

Sans Soleil, Chris Marker

- Fragmentos disponibles en YouTube

Surire, Bettinia Perut e Iván Osnovikoff

- Disponible en Onda Media

Noticias, Bettinia Perut e Iván Osnovikoff

- Trailer disponible en Youtube

Señales de Ruta, Tevo Díaz

- Disponible en Cine Chile

Cofralantes, Raul Ruiz

- Disponible en CineChile

Ningún lugar en ninguna parte, José Luis Torres Leiva

- Disponible en CineChile

Arcana, Cristóbal Vicente

- Trailer disponible en Youtube

Muerte Blanca, Roberto Collio

- Trailer disponible en YouTube

El eco de las canciones, Antonia Rossi

- Disponible en Cine Chile

Remitente, una carta visual, Tiziana Panizza

- Fragmento disponible en YouTube

Ejemplo de reseña:

<http://www.acontracorrientefilms.com/pelicula/366/cinema-paradiso/>

Programas de edición de video

KDELNLIVE

- <https://kdenlive.org/>

En inglés

Open Shot Video EDITOR

- www.openshot.org/

Cinelerra

- <http://cinelerra.org/>

Wondersahre

- <https://filmora.wondershare.net/video-editor/>

Lightworks

- <http://www.lwks.com/>

Actividad de Evaluación: Comunicando y evaluando las obras audiovisuales y sus procesos creativos

PROPÓSITO

Esta actividad tiene como propósito la evaluación sumativa del proceso de creación y sus resultados.

Objetivo de Aprendizaje	Indicadores de evaluación
<p>OA2</p> <p>Crear obras y proyectos que respondan a necesidades de expresión y comunicación personales o grupales, basados en la investigación con soportes, materiales y procedimientos, y en referentes artísticos nacionales e internacionales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollan ideas creativas para obras audiovisuales basados en sus imaginarios personales, sus intereses, referentes artísticos y temas presentes en su contexto. • Crean obras y proyectos audiovisuales, relacionando propósitos expresivos, elementos de lenguaje audiovisual, simbólicos y contextos.
<p>OA 6</p> <p>Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos y/o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Evalúan críticamente obras y proyectos audiovisuales personales y de sus pares, basados en criterios estéticos. • Argumentan sus autoevaluaciones y las evaluaciones de sus pares, basados en criterios estéticos. • Evalúan críticamente las decisiones tomadas durante el proceso creativo y los resultados de estas.

DURACIÓN

9 horas pedagógicas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Para la evaluación final de la Unidad, los estudiantes tendrán que compilar la evidencia de los procesos de aprendizaje generados, referidas principalmente a textos, videos, audios, fotografías, bitácoras y portafolio, entre otros.

El docente les pide que hagan un video compilatorio de su proceso creativo, de 5 minutos, y que cuando esté listo, lo suban a la página web.

Planifican y desarrollan el video, considerando:

- Temas o conceptos de los trabajos y propuestos
- Propósitos expresivos de los trabajos y propuestas
- Planteamiento de ideas
- Evaluación de ideas y ajustes

- Bocetos, registros, prototipos y representaciones
- Relaciones entre propósitos expresivos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso
- Aspectos estéticos: fundamentación de la selección de:
 - Formas, colores y texturas
 - Materiales
 - Elementos simbólicos (si corresponde)
 - Relaciones entre los elementos anteriores
- Aspectos de innovación

Con el material recopilado y las ideas definidas, cada grupo prepara su video y lo presenta a sus compañeros y al docente, quienes lo evalúan. Además, pueden hacer una autoevaluación de la presentación. Para esto, se propone que trabajen con la siguiente pauta:

Pauta de evaluación, autoevaluación y evaluación entre pares

Esta evaluación puede ser utilizada por el docente o el estudiante, como autoevaluación o coevaluación de los trabajos realizados. Los puntajes están relacionados con el nivel de logro de los objetivos planteados.

Escala sugerida:
 4 puntos = logrado
 3 puntos = medianamente logrado
 2 puntos = por lograr
 1 punto = insuficientemente logrado

Pauta de evaluación, autoevaluación y evaluación entre pares				
Criterios	1	2	3	4
Los propósitos expresivos de las obras audiovisuales presentadas se identifican y comprenden con facilidad.				
Se evidencia la presencia de ajustes de las ideas planteadas durante el proceso, con el objetivo de su mejora.				
Los aspectos estéticos son coherentes con los propósitos expresivos de cada obra.				
Los aspectos estéticos incorporados se encuentran debidamente justificados.				
Los aspectos estéticos incorporados se relacionan con el contexto.				
Demuestra tener una actitud colaborativa frente al trabajo personal y el de otros, siendo responsable y colaborativo cuando corresponde.				
Criterios que los estudiantes desean incluir				

Unidad 3

Unidad 3. Creando obras multimediales a partir de imaginarios personales

PROPÓSITO DE LA UNIDAD

En esta unidad, se propone que los estudiantes aprecien estéticamente obras multimediales a partir de su análisis y de los efectos estéticos que generan. A su vez, se espera que creen obras multimediales; para eso, tendrán que experimentar con diferentes medios expresivos, soportes, procedimientos, materiales y tecnologías. Y, por último, que presenten y evalúen sus experimentaciones y creaciones multimediales.

Además, a partir de la observación y el análisis de obras multimediales, pueden reflexionar guiados durante la unidad completa a partir de las siguientes preguntas: ¿Qué relaciones existen entre obras multimediales y el mundo contemporáneo? ¿Por qué las artes visuales se caracterizan en la actualidad por ser multimediales? ¿Cómo se articulan medios, soportes, procedimientos, materiales y tecnologías en obras de arte multimedial?

Objetivos de Aprendizaje

OA 1.

Innovar al resolver desafíos y problemas de las artes visuales, audiovisuales y multimediales, considerando aspectos expresivos, estéticos y las evaluaciones críticas personal y de otros.

OA 2:

Crear obras y proyectos que respondan a necesidades de expresión y comunicación personales o grupales, basados en la investigación con soportes, materiales y procedimientos, y en referentes.

OA 4

Analizar estéticamente obras visuales, audiovisuales y multimediales de diferentes épocas y procedencias, relacionando tratamiento de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos y contextos.

OA 6

Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos y/o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.

Actividad 1. Experimentando con la luz y el color en formato multimedial

PROPÓSITO

Se pretende que los estudiantes experimenten con diferentes soportes, procedimientos, materiales y tecnologías para crear una obra multimedial. También se espera que aprecien estéticamente obras multimediales basadas en la luz y el color, analizándolas estéticamente desde diferentes puntos de vista.

Objetivos de Aprendizaje

OA 1

Innovar al resolver desafíos y problemas de las artes visuales, audiovisuales y multimediales, considerando aspectos expresivos, estéticos y las evaluaciones críticas personal y de otros.

OA 2

Crear obras y proyectos que respondan a necesidades de expresión y comunicación personales o grupales, basados en la investigación con soportes, materiales y procedimientos, y en referentes.

OA 6

Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos y/o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.

Actitudes

- Pensar con perseverancia y proactividad para encontrar soluciones innovadoras a los problemas.
- Interesarse por las posibilidades que ofrece la tecnología para el desarrollo intelectual, personal y social del individuo.

DURACIÓN

12 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Mediados por el docente, observan obras de artes multimediales relacionadas con temas de la luz y el color, y dialogan en torno a sus conocimientos previos sobre el tema. Para esto, el profesor pregunta:

- ¿Qué sensaciones les provocan estas obras?
- ¿Qué elementos tienen en común?
- ¿Cómo logran los artistas generar esas sensaciones?
- ¿Qué características tienen estas obras que las hacen multimediales?
- ¿Cuáles son los medios que se usó en estas obras?

- ¿Qué pasaría si sacáramos uno de esos medios?
- ¿Qué temas abordan estas obras multimediales?

El docente resume las respuestas, enfocándose en las características de las obras multimediales.

Luego, los estudiantes seleccionan una de las obras observadas u otra que les interese; la usarán como referente para crear una obra multimedial enfocados en los conceptos luz y color. Para esto, investigan sobre la obra elegida, su creador, contexto y los efectos estéticos que genera. Después la analizan, considerando aspectos como: sensaciones, sentimientos e ideas que provoca; propósitos expresivos; utilización de los lenguajes artísticos; presencia de elementos simbólicos y sus significados; uso de soportes, procedimientos, materiales, tecnologías y contexto.

Posteriormente, se reúnen en grupos de 4 o más integrantes, comentan sus análisis y anotan en papeles autoadhesivos las características más importantes de las obras analizadas, los pegan en la pizarra y luego, ayudados por el profesor, establecen categorías de agrupación de acuerdo a sus características. (Las categorías pueden ser parecidas a los aspectos con que analizaron sus obras anteriormente). A continuación, considerando lo expuesto en la pizarra, cada grupo define un concepto de “arte multimedial”, lo escriben en la pizarra y después construyen dicho concepto entre todo el curso.

Basados en todo lo anterior, crean una obra de arte multimedial, utilizando la obra analizada como referente y considerando la interacción con el espectador y, al menos, dos medios. (Por ejemplo: imágenes digitales proyectadas y la utilización de espejos y diferentes iluminaciones). Para esto, seleccionan el elemento que más les haya llamado la atención de la obra analizada. (Por ejemplo: sensaciones, sentimientos e ideas que genera; propósito expresivo, medios expresivos, tratamiento de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos, utilización de procedimientos, materiales y tecnologías, entre otros).

Luego definen los propósitos expresivos de la obra y desarrollan un proyecto que incluya la articulación de los dos medios propuestos, la espacialidad, el recorrido y la interacción con el espectador. Para implementarlo, utilizan textos, dibujos, fotografías, archivos textuales, collage, representaciones tridimensionales, guiones u otros medios, y los registran en sus bitácoras. Realizan una evaluación intermedia de sus ideas y, apoyados por el docente, seleccionan una de esas ideas de acuerdo a criterios como relaciones entre propósitos expresivos y aspectos estéticos, y decisiones tomadas durante el proceso, entre otros que alumnos y profesor estimen pertinentes.

A continuación, experimentan con los medios seleccionados: pueden variar los soportes, procedimientos, materialidades y/o tecnologías. Registran sus resultados y los incorporan en sus bitácoras junto a las reflexiones acerca de sus experimentaciones.

Modifican las experimentaciones y/o ideas si fuese necesario. Luego ejecutan esas ideas para convertirlas en una obra multimedial innovadora, utilizando los medios planteados. Más tarde la montan en un espacio del establecimiento, la muestran a la comunidad y registran la interacción con los espectadores.

Una vez listos todos los registros, evalúan sus propios resultados y los de sus compañeros, argumentando sus autoevaluaciones y las evaluaciones de sus pares a partir de criterios como innovación; aspectos expresivos y estéticos; coherencia entre propósito expresivo y soportes, procedimientos, materiales y tecnologías, y precisión en la experimentación, entre otros incorporados por el profesor o los alumnos.

Pauta de descripción y análisis de obras multimediales		
Nombre de la obra y su creador o creadores	¿Cuál es el nombre de la obra y de su creador o creadores?	
Espectador	¿Qué sensaciones, emociones e ideas me produce y produce a los demás la obra?	
	¿Cómo logra el artista generar las sensaciones, emociones e ideas en los espectadores?	
Propósito expresivo	¿Qué trató de expresar o comunicar con la obra su creador?	
Medios y lenguajes artísticos	¿Qué medios expresivos y elementos y conceptos de los lenguajes artísticos se encuentran implicados en su elaboración?	
	¿Cómo han sido trabajados los medios expresivos y los elementos y conceptos de los lenguajes artísticos en la obra?	
Elementos simbólicos	¿Qué elementos simbólicos utiliza el artista para expresar su propósito expresivo?	
	¿Cuáles son los posibles significados de los elementos simbólicos?	
Soportes, procedimientos, materiales y tecnologías	¿Con qué soportes, procedimientos, materiales y tecnologías trabajó el artista?	
	¿Cómo logró que los soportes, procedimientos, materiales y tecnologías se integraran?	
Contexto	¿De qué manera influye el contexto en la obra?	

ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD EN EL AULA

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

- Innovan al experimentar con la integración de medios expresivos para crear una obra multimedial.
- Resuelven de manera innovadora problemas que se presentan al desarrollar sus obras multimediales, considerando las evaluaciones personales y de otros.
- Desarrollan ideas creativas para obras multimediales basados en sus imaginarios personales, sus intereses, referentes artísticos y temas presentes en su contexto.
- Crean obras y proyectos multimediales, relacionando propósitos expresivos, uso de medios y lenguajes artísticos, elementos, simbólicos y contextos.
- Evalúan críticamente experimentaciones personales y de sus pares, basados en criterios estéticos y de innovación.
- Argumentan sus autoevaluaciones y las evaluaciones de sus pares, basados en criterios estéticos y de innovación.

Es fundamental que cada estudiante lleve una bitácora personal para registrar sus análisis, experimentaciones, investigaciones, reflexiones y evaluaciones. Puede ser manual o digital, al igual que su portafolio, que contiene evidencias del proceso de aprendizaje indispensable para evaluar el proceso y el producto.

Para esta actividad podría necesitarse medios tecnológicos como data, computadores, audífonos, parlantes, software de edición de imagen y sonido, entre otros. Por ello, se sugiere que, antes de realizar la actividad, el docente realice un catastro de los recursos tecnológicos disponibles. Si el establecimiento no tuviera los medios tecnológicos necesarios, se puede hacer la obra con medios alternativos como proyectores caseros, proyector de diapositivas, focos o linternas, celulares o televisores, entre otros.

Para el montaje de la instalación multimedial, se debe considerar al menos 2 horas pedagógicas.

RECURSOS Y SITIOS WEB

Libros

Guasch, A. (2016). *El arte en la era de lo global*. Madrid: Alianza.

Sitios web

Artistas internacionales

Olafur Eliasson

- *Retinal flare space, Touch, Your light movement, Feelings are facts, Who is afraid*
- <https://olafureliasson.net>

Dan Flavin

- *Monument' for V. Tatlin*
- www.tate.org.uk

James Turrell

- *Projection Pieces, Afrum I (White)*
- www.jamesturrell.com
- www.guggenheim.org

Artistas Nacionales

Carla Motto

- Ceguera
- www.carlamotto.com

Iván Navarro

- *DeathRow, Enterrar y Callar*
- www.artistasvisualeschilenos.cl
- www.lucianabritogaleria.com

Angela Bulloch

- *Z Point*
- www.wikiart.org

Team Lab

- Forest of Resonating Lamps, Media Block Chair
- www.teamlab.art

Carlos Cruz-Diez

- ChrominterfÉrence
- www.cruz-diez.com/es

Yto Aranda

- *Emociones indebidas*
- www.yto.cl

Sergio Mora-Díaz

- *Breath*
- www.sergiomoradiaz.com

Actividad 2. Ocupando artísticamente un espacio del establecimiento

PROPÓSITO

En esta actividad, se espera que los estudiantes puedan dialogar acerca de intervenciones multimediales del tipo *site specific* (sitio específico) y crear una a partir de un espacio seleccionado por ellos, sea dentro del establecimiento o en un lugar cercano. Asimismo, realizarán evaluaciones críticas de sus propias obras y las de sus pares.

Objetivos de Aprendizaje

OA 2

Crear obras y proyectos que respondan a necesidades de expresión y comunicación personales o grupales, basados en la investigación con soportes, materiales y procedimientos, y en referentes.

OA 6

Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos y/o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.

ACTITUDES

- Pensar con perseverancia y proactividad para encontrar soluciones innovadoras a los problemas.
- Trabajar con autonomía y proactividad en trabajos colaborativos e individuales para llevar a cabo eficazmente proyectos de diversa índole.

DURACIÓN

14 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Mediados por el docente, observan y dialogan en torno a intervenciones multimediales del tipo *site specific* a partir de preguntas como:

- ¿Qué sensaciones, emociones e ideas me generan las obras?
- ¿Qué relaciones podemos establecer entre la obra y el espacio que la contiene?
- ¿Podría ubicarse la obra en cualquier espacio? ¿Por qué?
- ¿Cuáles son los propósitos expresivos de las obras?
- ¿Cómo imaginas que fue el proceso de investigación y experimentación de los artistas para realizar la obra?
- ¿Cómo influye la participación del espectador en el propósito expresivo de la obra?

A partir de ese diálogo, en grupos pequeños y mediados por el docente, los jóvenes seleccionan un lugar del establecimiento o cercano a éste para realizar un proyecto de una obra multimedial *site specific*. Tras elegir el lugar, responden oralmente preguntas como las siguientes para iniciar el proceso creativo:

- ¿Qué sensaciones nos provoca este espacio?
- ¿Cómo habrá sido hace 5 o 10 años?
- ¿Se asocia a alguna historia?, ¿cuál?
- ¿Cómo interactúan las personas con este espacio?
- ¿Con qué concepto o tema podríamos relacionar este espacio? (Por ejemplo: movimiento, vacío, memoria, acogimiento, desorden, silencio, entre otros)

Luego, los grupos investigan sobre las características y la historia del espacio por medio de entrevistas o preguntas. Sobre esa base, proponen propósitos expresivos e ideas para crear colectivamente una intervención multimedial, articulando al menos dos medios diferentes. A continuación realizan un proyecto, planteando ideas para sus obras por medio de textos, dibujos, fotografías, archivos textuales, collage, representaciones tridimensionales, guiones u otros medios.

Tienen que especificar varios aspectos: el propósito expresivo, los medios, la relación entre la obra multimedial *site specific* y el lugar; el uso de soportes, procedimientos, materiales y tecnologías; el empleo de elementos de diferentes lenguajes artísticos, y posibles recorridos e interacciones del público. Deben registrar todo eso en sus bitácoras. Para planificar su proyecto, usan una carta Gantt según la siguiente pauta:

Ejemplo de carta Gantt para la planificación de proyecto de arte:

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

Autoevalúan formativamente sus propósitos expresivos, ideas y planificación. Para ello, aplican criterios planteados por el docente y otros propuestos por ellos mismos, según la siguiente pauta.

Pauta de autoevaluación para el planteamiento de ideas y planificación del proyecto

Esta autoevaluación establece puntajes que están relacionados con el nivel de logro de los objetivos planteados.

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

Aspectos para evaluar	Puntaje			
	0	1	2	3
Nuestros propósitos expresivos e ideas están desarrollados a partir de las características del lugar elegido y su historia.				
El propósito expresivo y las ideas para el proyecto son originales.				
Justifiquen su respuesta.				
El propósito expresivo y las ideas están relacionados con la selección de elementos de los diferentes medios artísticos.				
Justifiquen su respuesta.				
Los medios, soportes materiales, procedimientos y tecnologías son coherentes con el propósito expresivo y las ideas.				
Justifiquen su respuesta.				
Los conceptos y elementos de los lenguajes involucrados son coherentes con el propósito expresivo y el planteamiento de ideas.				
Justifiquen su respuesta.				
La planificación está completa, considera todos los aspectos involucrados y es realista en relación con los tiempos.				
Justifiquen su respuesta.				
Criterios planteados por los estudiantes				
Justifiquen sus respuestas				
Fortalezas		Elementos por mejorar		

Basados en sus evaluaciones, realizan los cambios necesarios y experimentan con los diferentes medios, soportes, materiales y tecnologías en el espacio seleccionado, modificando aquellos aspectos que no resultaron.

Desarrollan la obra multimedial, documentan el proceso de montaje, invitan a la comunidad a ver su obra y registran la interacción con los espectadores.

Finalmente, evalúan sus resultados y los de sus compañeros (ver Pauta de evaluación del proyecto final) y emiten juicios estéticos de las obras multimediales a partir de diversos criterios –como innovación, aspectos expresivos y estéticos; coherencia entre propósito expresivo y soportes,

procedimientos, materiales y tecnologías; coherencia entre propósito expresivo y medios artísticos; coherencia entre la obra multimedial *site specific* y el lugar– u otros incorporados por el docente o los estudiantes.

Pauta de evaluación proyecto final *site specific*

Escala sugerida:

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

Pauta de evaluación del proyecto final Aspectos para evaluar	Puntaje			
	0	1	2	3
Plantea desafíos creativos e ideas para el proyecto que se diferencian de los de sus pares. Justifiquen su respuesta.				
Los desafíos creativos y las ideas planteadas son coherentes con los propósitos expresivos de la obra multimedial. Justifiquen su respuesta.				
Los medios, soportes, materiales, tecnologías y procedimientos presentes en el proyecto son coherentes con los propósitos expresivos de la obra. Justifiquen su respuesta.				
Los propósitos expresivos del proyecto son coherentes con los elementos del lenguaje multimedial utilizados. Justifiquen su respuesta.				
Los propósitos expresivos de la obra <i>site specific</i> son coherentes con el lugar seleccionado. Justifiquen su respuesta.				
Criterios planteados por los estudiantes				
Justifiquen sus respuestas				
Fortalezas	Elementos por mejorar			

ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD EN EL AULA

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

- Desarrollan ideas creativas para obras multimediales de *site specific* basados en sus imaginarios personales, sus intereses, referentes artísticos y temas presentes en su contexto.
- Crean obras y proyectos multimediales de *site specific*, relacionando propósitos expresivos, elementos simbólicos y contextos.
- Evalúan críticamente experimentaciones personales y de sus pares, basados en criterios estéticos.
- Argumentan sus autoevaluaciones y las evaluaciones de sus pares, basados en criterios estéticos.

Es fundamental que cada estudiante lleve una bitácora personal para registrar sus análisis, experimentaciones, investigaciones, reflexiones y evaluaciones. Puede ser manual o digital, al igual que su portafolio, que contiene evidencias del proceso de aprendizaje indispensable para evaluar el proceso y el producto.

Para el desarrollo de la actividad, puede necesitarse medios tecnológicos como data, computadores, audífonos, parlantes, software de edición de imagen y sonido, entre otros. Por ello, se sugiere que, previamente, el docente realice un catastro de los recursos tecnológicos disponibles. Si el establecimiento no tuviera los medios tecnológicos necesarios para todos los estudiantes, podrían hacer la obra multimedial *site specific* con medios alternativos como proyectores caseros, proyector de diapositivas, focos o linternas, celulares, televisores, entre otros.

Los espacios para la intervención en el establecimiento pueden ser: hall de entrada, pasillos, patio, casino, sala de profesores, auditorio u otros. Los espacios externos pueden ser una plaza o parque cercano, una estación de metro u otro. Es importante que el profesor gestione los permisos necesarios para utilizar dichos espacios.

Para el montaje de la instalación multimedial, se debe considerar al menos 2 horas pedagógicas.

RECURSOS Y SITIOS WEB

Sitios Web

Artistas nacionales

Sergio Mora-Díaz

- *Sonpendular*
- www.sergiomoradiaz.com

Alfredo Jaar

- *Un logo para América, Lights in the city*
- www.vimeo.com
- www.alfredojaar.net

Artistas internacionales

Olafur Eliasson

- *The weather project*
- www.olafureliasson.net

Jenny Holzer

- *Untitled*
- www.guggenheim.org

Dan Flavin

- *Untitled*
- www.menil.org

Daniel Buren

- *Prospective = Perspectives, Les Anneaux*
- www.danielburen.com

Wang Gongxin

- *The Sky of Beijing*
- www.wanggongxin.com/
- www.aaa.org.hk

BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA

Artículos:

Fernández, O. (2014) Travesía site specific. *Revista FAKTA* Teoría del arte y crítica cultural. Recuperado de <https://revistafakta.files.wordpress.com/2014/02/olga-fernandez-fakta-febrero-2014.pdf>

Actividad 3. Explorando artísticamente nuestra relación con la naturaleza

PROPÓSITO

En esta actividad, se espera que los estudiantes conozcan obras de artes multimediales relacionadas con la naturaleza y algunos de sus procedimientos de investigación y creación. Asimismo, se busca que creen instalaciones multimediales que reflejen su relación con la naturaleza y que experimenten de manera innovadora, articulando diferentes medios, soportes, procedimientos, materiales y tecnologías.

Objetivos de Aprendizaje

OA 1

Innovar al resolver desafíos y problemas de las artes visuales, audiovisuales y multimediales, considerando aspectos expresivos, estéticos y las evaluaciones críticas personal y de otros.

OA 2

Crear obras y proyectos que respondan a necesidades de expresión y comunicación personales o grupales, basados en la investigación con soportes, materiales y procedimientos, y en referentes.

OA 4

Analizar estéticamente obras visuales, audiovisuales y multimediales de diferentes épocas y procedencia, relacionando tratamiento de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos y contextos.

Actitudes

- Pensar con perseverancia y proactividad para encontrar soluciones innovadoras a los problemas.
- Interesarse por las posibilidades que ofrece la tecnología para el desarrollo intelectual, personal y social del individuo.

DURACIÓN

12 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Observan un video sobre la naturaleza (ver en Recursos y Sitios web). Después dialogan en torno a sus vivencias y experiencias con la naturaleza. Para esto, se propone que reflexionen en parejas en torno a las siguientes preguntas:

- ¿Qué experiencias importantes hemos tenido con la naturaleza en nuestra infancia?
- ¿Nos relacionamos en la actualidad de la misma manera con la naturaleza que cuando éramos niños?, ¿por qué?
- En una palabra o concepto, ¿cómo definirías tu relación actual con la naturaleza?

Conexiones Interdisciplinarias:
Historia, Geografía y Ciencias Sociales
OAS

Luego las parejas investigan sobre instalaciones multimediales de un artista o colectivo que trabaja a partir de la naturaleza, enfocándose en la integración de medios, soportes, materiales, procedimientos y tecnologías, propósitos expresivos, elementos simbólicos, experimentación y contexto. Para esto, seleccionan obras multimediales de ese artista o colectivo e investigan en libros e internet acerca de ellos. (Ver referentes en Recursos y Sitios web). Registran en sus bitácoras el resultado de su investigación mediante textos, mapas conceptuales, dibujos o fotografías.

Seleccionan una de las obras investigadas y comentan las sensaciones, emociones e ideas que les genera, luego describen y analizan las obras seleccionadas, considerando la integración de medios, soportes, materiales, procedimientos y tecnologías, el efecto estético, los propósitos expresivos, elementos simbólicos, y contexto. (Ver Pauta de descripción y análisis de obra multimedial en Orientaciones para la actividad en el aula). Exponen el resultado de sus indagaciones a sus pares y al docente. Para esto, pueden aplicar la siguiente pauta:

Pauta de descripción y análisis de obras multimediales		
Nombre de la obra y su o sus creadores	¿Cuál es el nombre de la obra y de su o sus creadores?	
Espectador	¿Qué sensaciones, emociones e ideas me produce y produce a los demás la obra?	
	¿Cómo logra el artista generar las sensaciones, emociones e ideas en los espectadores?	
Propósito expresivo	¿Qué trató de expresar o comunicar el creador con la obra?	
Medios y lenguajes artísticos	¿Qué medios expresivos y elementos y conceptos de los lenguajes artísticos se encuentran implicados en su elaboración?	
	¿Cómo han sido trabajados los medios expresivos y los elementos y conceptos de los lenguajes artísticos en la obra?	
Elementos simbólicos	¿Qué elementos simbólicos utiliza el artista para expresar su propósito expresivo?	
	¿Cuáles son los posibles significados de los elementos simbólicos?	
Soportes, procedimientos, materiales y tecnologías	¿Con qué soportes, procedimientos, materiales y tecnologías trabajó el artista?	
	¿Cómo logró que los soportes, procedimientos, materiales y tecnologías se integraran?	
Contexto	¿De qué manera influye el contexto en la obra?	
Tema	¿Cómo se relaciona la obra con aspectos de la naturaleza?	

Por último, mediante una infografía o presentación, exponen el resultado de sus indagaciones a sus pares y al docente.

Luego, crean una instalación multimedial en parejas inspirados en su relación con la naturaleza y la emplazan en un lugar del establecimiento o cercano a este, utilizando al menos dos medios expresivos. (Por ejemplo, fotografía y sonido u objetos y video-proyección). Para esto, definen sus propósitos expresivos, seleccionan posibles medios, soportes, materiales y tecnologías y planifican cómo harán su obra. A partir de esto, desarrollan al menos 2 ideas para sus instalaciones multimediales, que evalúan formativamente apoyados por el docente y sus pares. Para esto, pueden utilizar la siguiente pauta:

Pauta de evaluación para el planteamiento de ideas y planificación del proyecto

Esta autoevaluación establece puntajes que están relacionados con el nivel de logro de los objetivos planteados.

Escala sugerida:

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

Aspectos para evaluar	Puntaje			
	0	1	2	3
Los propósitos expresivos e ideas están desarrolladas a partir de las relaciones personales con la naturaleza.				
El propósito expresivo y las ideas para la obra son originales.				
Justifiquen su respuesta.				
Los medios, soportes materiales, procedimientos y tecnologías son coherentes con el propósito expresivo y las ideas.				
Justifiquen su respuesta.				
Los conceptos y elementos de los lenguajes involucrados son coherentes con el propósito expresivo y el planteamiento de ideas.				
Justifiquen su respuesta.				
La planificación está completa, considera todos los aspectos involucrados y es realista en relación con los tiempos.				
Justifiquen su respuesta.				
Fortalezas	Elementos por mejorar			

Realizan su instalación multimedial, considerando sus ideas y los resultados de sus experimentaciones, la articulación de los medios propuestos, la espacialidad, el recorrido y la interacción con el espectador. La montan en un espacio del establecimiento o en uno cercano a este, y registran –por medio de textos, audios, fotografías y/o videos– la obra y las impresiones que su instalación genera en los espectadores.

ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD EN EL AULA

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

- Resuelven de manera innovadora aspectos expresivos y estéticos de la obra multimedial basada en la naturaleza.
- Desarrollan ideas creativas para obras multimediales basados en sus imaginarios personales, la naturaleza e intereses personales.
- Crean obras y proyectos multimediales, relacionando propósitos expresivos, elementos simbólicos y contextos.

- Interpretan propósitos expresivos y significados de obras multimediales, considerando las sensaciones, emociones e ideas que generan.

Es fundamental que cada estudiante lleve una bitácora personal para registrar sus análisis, experimentaciones, investigaciones, reflexiones y evaluaciones. Puede ser manual o digital, al igual que su portafolio, que contiene evidencias del proceso de aprendizaje indispensables para evaluar el proceso y el producto.

Para esta actividad, puede necesitarse medios tecnológicos como data, computadores, audífonos, parlantes, software de edición de imagen y sonido, entre otros. Por ello, se sugiere que, previamente, el profesor haga un catastro de los recursos tecnológicos disponibles. Si el establecimiento no tuviese los medios tecnológicos necesarios para todos los estudiantes, podrían hacer la obra con medios alternativos, como proyectores caseros, proyector de diapositivas, focos o linternas, celulares, televisores, entre otros.

Tiempo estimado:

Para el montaje de la obra, se debe considerar al menos 2 horas pedagógicas.

RECURSOS Y SITIOS WEB

Documentales de naturaleza

- Alison McAlpine, Cielo: disponible en Ondamedia
- José Parés Lamas, Mocha Islanda: disponible en Ondamedia
- Nieves Yankovic, Jorge Di Lautaro, Isla de Pascua: disponible en Cineteca Nacional online
- Sergio Praus, Antártica, La última esperanza: disponible en CineChile
- Rafael Cheuquelaf, Ciencia Sur: disponible en CineChile
- Kithano Films & Pincoya Producciones, Secretos de la Naturaleza: disponible en plataforma CNTV
- Fuerza de la Tierra: disponible en plataforma CNTV infantil
- Al Sur del Mundo - Flora y Fauna Chilena: disponible en YouTube
- Al Sur del Mundo: La Isla Robinson Crusoe
- Nat Geo Los Confines de la Tierra, Chile Salvaje y Extremo

Plataformas de cine online:

- Ondamedia
- Cineteca Nacional online
- Cine Chile
- Consejo Nacional de Televisión CNTV
- Consejo Nacional de Televisión CNTV infantil

Artistas nacionales

Claudia González

- Hidroscopia Mapocho, Hidroscopia Loa
- www.claudiagonzalez.cl

Sergio Mora-Díaz

- Aquarium
- www.sergiomoradiaz.com

Catalina Cruz & Ronald Kay

Fuera de Escala: en los límites de las líneas nazca,

- www.catalinadelacruz.cl

Paz Ortúzar

- Paraíso frente al Mar
- www.pazortuzar.com

Claudia Müller

- Semi Diurno
- www.claudiamuller.net

Francisco Navarrete

- Aparatos para un territorio blando
- www.franciskonavarretesitja.com

Fernando Prats

- Acción Chaitén
- www.fernandoprats.cl

Francisca Sánchez

- Tabla Rasa
- www.franciscasanchez.cl

Artistas internacionales

Mariele Neudecker

- Only the Past
- www.marieleneudecker.co.uk

Mariele Neudecker

- There is Always Something More Important, 400 Thousand Generations
- www.marieleneudecker.co.uk

Levi van Veluw

- Portraits part I
- www.levivanveluw.com

Olafur Eliasson

- Little Sun
- www.olafureliasson.net

Gilberto Esparza

- Parásitos Urbanos,
- www.gilbertoesparza.net

Pilar Yordas

- Ecosystem of Excess
- www.pinaryoldas.info

Bibliografía

De Prada, M. (2009) *Arte y Naturaleza. El Sentido de la Irregularidad en el Arte y la Arquitectura*. España: Nobuko.

Valdés, C. y Peliowsky, A. (2015) *Una geografía imaginada. Diez ensayos sobre arte y naturaleza*. Chile: Metales Pesados.

Actividad 4. Instalación sonora

PROPÓSITO

En esta actividad, se espera que los estudiantes puedan escuchar, observar y analizar estéticamente obras de artistas o colectivos multimediales que trabajan con el sonido. A partir de sus percepciones e impresiones, crearán una instalación sonora.

Objetivos de Aprendizaje

OA 2

Crear obras y proyectos que respondan a necesidades de expresión y comunicación personales o grupales, basados en la investigación con soportes, materiales y procedimientos, y en referentes.

OA 4

Analizar estéticamente obras visuales, audiovisuales y multimediales de diferentes épocas y procedencia, relacionando tratamiento de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos y contextos.

ACTITUDES

- Interesarse por las posibilidades que ofrece la tecnología para el desarrollo intelectual, personal y social del individuo.
- Trabajar con autonomía y proactividad en trabajos colaborativos e individuales para llevar a cabo eficazmente proyectos de diversa índole.

DURACIÓN

12 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Con los ojos cerrados, escuchan al menos 3 sonidos diferentes propuestos por el docente (ver en Recursos y Sitios web). Terminada la escucha, responden las siguientes preguntas:

- ¿Qué sonidos escuchamos?
- ¿Qué sensaciones, emociones o ideas nos generan?
- ¿Cómo imaginan el contexto de los sonidos?
- ¿De qué manera nos afectan los sonidos presentes en los diferentes espacios que utilizamos?

El profesor revela la procedencia de los sonidos e indica a los alumnos que, durante esta actividad, se enfocarán en el “arte sonoro” (ver Glosario). A continuación, observan y escuchan obras de arte sonoro de artistas nacionales e internacionales y seleccionan una que les interese para investigarla, respondiendo las siguientes preguntas:

- ¿Cómo son los sonidos que podemos escuchar en esta obra?
- ¿Cuáles son los medios o materiales que ocupa el artista para producirlos?
- ¿Cuál es el propósito expresivo presente en la obra?
- ¿Cómo se relaciona el propósito expresivo con los soportes, medios, materiales y tecnologías utilizadas?
- ¿Cuál es la relación entre la obra y el contexto?

Luego, individualmente, inician el proceso creativo para hacer una instalación sonora. Para esto, registran con sus celulares o grabadoras diferentes sonidos (como los presentes en un parque, en el establecimiento, en la feria, en el campo y la calle, entre otros). Una vez en la sala de clases, escuchan los diferentes sonidos y reflexionan al respecto; luego desarrollan ideas para su creación de una instalación sonora, considerando elementos visuales y sonoros.

Relaciones Interdisciplinarias:
Historia, Geografía y Ciencias Sociales
OA5

Planifican el montaje de sus obras en sus bitácoras, considerando propósito expresivo, contexto y relación entre propósito expresivo y los soportes, medios, materiales y tecnologías. Presentan sus ideas a los pares y al profesor, quienes indican fortalezas y elementos a mejorar.

Montan la instalación sonora en un espacio del establecimiento y la registran por medio de textos, fotografías y videos.

Realizan una presentación digital, incorporando registros del proceso y la obra terminada. El profesor recuerda los criterios con los que se evaluará sus obras, considerando innovación; aspectos estéticos; coherencia entre propósito expresivo y soportes, procedimientos, materiales y tecnologías; reflexión en torno a las retroalimentaciones realizadas; precisión en la experimentación, entre otros seleccionados por el profesor y los alumnos. Comentan la pertinencia de los criterios, seleccionan algunos y los agregan.

Presentan sus obras al docente y a sus pares, y conversan sobre los elementos mejor logrados y aquellos en los que pueden mejorar, basados en el listado de criterios.

Para esto, pueden utilizar la siguiente pauta:

Pauta de evaluación, autoevaluación y evaluación entre pares

Esta evaluación puede ser utilizada por parte del docente o del alumno como autoevaluación o coevaluación de las experimentaciones y el desarrollo de ideas. Los puntajes están relacionados con el nivel de logro de los objetivos planteados.

Escala sugerida:

- 3 puntos = logrado
- 2 puntos = medianamente logrado
- 1 punto = logrado
- 0 puntos = por lograr

Criterios de evaluación	1	2	3	4
La instalación sonora está basada en ideas innovadoras que se diferencian de las de sus pares.				
Las ideas son coherentes con los propósitos expresivos.				
Los medios, soportes, materiales, procedimientos y tecnologías presentes en la instalación sonora son coherentes con los propósitos expresivos de la obra.				
Los propósitos expresivos del proyecto son coherentes con los elementos de los lenguajes artísticos utilizados.				
Las experimentaciones se realizan en función de los propósitos expresivos del proyecto.				
Resuelven de manera innovadora problemas en sus instalaciones sonoras, considerando las evaluaciones personales y de otros.				

ORIENTACIONES PARA A ACTIVIDAD DE AULA

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

- Analizan obras multimediales sonoras nacionales e internacionales, considerando propósitos expresivos, uso de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos y contextos.
- Desarrollan ideas creativas para obras multimediales sonoras basados en registros sonoros, sus imaginarios personales, sus intereses, referentes artísticos y temas presentes en su contexto.
- Crean obras y proyectos multimediales sonoras, relacionando propósitos expresivos, elementos simbólicos y contextos.
- Interpretan propósitos expresivos y significados de obras multimediales sonoras, considerando las sensaciones, emociones e ideas que generan.
- Analizan relaciones entre tratamiento de medios artísticos, contextos y sonidos.
- Utilizan conceptos de las artes visuales, audiovisuales, multimediales y musicales para analizar e interpretar obras multimediales sonoras.

Es fundamental que cada estudiante lleve una bitácora personal para registrar sus experimentaciones, investigaciones y reflexiones en torno a sus trabajos y proyectos, y un portafolio para guardar y organizar sus experimentaciones, obras, proyectos y registros fotográficos y videos.

El montaje puede incluir mapas, proyección, parlantes, audífonos, videos, fotografías, objetos y objetos tridimensionales, entre otros.

Para esta actividad, puede necesitarse medios tecnológicos como data, computadores, audífonos, parlantes, software de edición de imagen y sonido, entre otros. Por ello, se sugiere que, previamente, el docente haga un catastro de los recursos tecnológicos disponibles. Si el establecimiento no tuviese los medios tecnológicos necesarios para todos los estudiantes, podrían realizar la obra con medios alternativos como proyectores caseros, proyector de diapositivas, focos o linternas, celulares, televisores, entre otros.

Para el montaje de la instalación sonora, se debe considerar al menos 2 horas pedagógicas.

RECURSOS Y SITIOS WEB

Iges, J. (2016.) *Conferencias sobre arte sonoro*. España: Ardora.

López, J. (2018). *Del colapso tonal al arte sonoro*. España: Punto de vista.

Estrada, A. & Lagos, F. (2010). *Sonidos Visibles: Antecedentes y desarrollo del arte sonoro en Chile*. Santiago de Chile: Mosquito Comunicaciones.

Sitios web**Artistas nacionales:**

Valentina Villarroel

- Paisajes sonoros I
- www.valentinavillarroel1.bandcamp.com

Bárbara González

- Cajita Musical
- <http://www.barbaragonzalezbarrera.com>

Rainer Krause

- Lengua local 2: txt/contxt
- www.rkrause.cl

Artistas internacionales

Zimoun

- www.zimoun.net

CevdetErek

- SSS, the Shore Scene Soundtrack,
- www.vimeo.com/2867660

Nicolai

- Unicolor, Carsten
- www.carstennicolai.de

Christine Sun Kim

Sitios web

Audiomapa

- www.audiomapa.org
- AOIR, MapaSonoro BíoBío
- www.aoir.cl/

Tsunami

- www.tsunami.cl/

Sebastián Jatz

- Las Vasijas Quebradas
- www.arsomnis.com

Fernando Godoy

- Atacama: 22° 54' 24" S, 68° 12' 25" W, Phototrope
- www.00000000.info

Claudia González

- Concertina: Máquinas de Papel
- www.claudiagonzalez.cl

- Game of skill 2.0,

- www.christinesunkim.com

Mike Tonkin y Anna Liu

- The Singing and Ringing Tree
- www.tonkinliu.co.uk

Jorge Machi

- Incidental Music
- www.tate.org.uk

Lumen

- www.encuentrolumen.net/

Laboratorio de Arte Sonoro

- www.labsonoro.cl/

Sonec

- www.proyectosonec.org/

Actividad de Evaluación: Comunicando y evaluando las obras y sus procesos creativos

PROPÓSITO

En esta actividad, se espera que los estudiantes puedan observar y analizar retrospectivamente tanto el proceso como los resultados de las obras multimediales creadas en la unidad. Para esto, se propone que realicen una presentación a partir de un medio a elección, que les permita autoevaluar su proceso de aprendizaje.

Objetivo de Aprendizaje	Indicadores de evaluación
<p>OA 1 Innovar al resolver desafíos y problemas de las artes visuales, audiovisuales y multimediales, considerando aspectos expresivos, estéticos y las evaluaciones críticas personal y de otros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Innovan al experimentar con la integración de medios expresivos para la creación de una obra multimedial • Resuelven de manera innovadora problemas que se presentan al desarrollar sus obras multimediales, considerando las evaluaciones personales y de otros.
<p>OA 2 Crear obras y proyectos que respondan a necesidades de expresión y comunicación personales o grupales, basados en la investigación con soportes, materiales y procedimientos, y en referentes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollan ideas creativas para obras multimediales basados en sus imaginarios personales, sus intereses, referentes artísticos y temas presentes en su contexto. • Crean obras y proyectos multimediales, relacionando propósitos expresivos, uso de medios y lenguajes artísticos, elementos, simbólicos y contextos.
<p>OA 6 Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos y/o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Argumentan sus autoevaluaciones y las evaluaciones de sus pares, basados en criterios estéticos y de innovación. • Evalúan críticamente las decisiones tomadas durante el proceso creativo y los resultados de estas. • Evalúan críticamente experimentaciones personales y de sus pares, basados en criterios estéticos.

DURACIÓN

10 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Para la evaluación final de la unidad, los estudiantes tendrán que compilar la evidencia de los procesos de aprendizaje generados (bitácoras, portafolios, fotografías, textos o videos).

El docente les pide que seleccionen un medio de comunicación para presentar al curso el proceso creativo realizado en la Unidad y sus resultados. Cada alumno escoge un medio para comunicar sus procesos creativos y resultados; por ejemplo: presentación digital, exposición, publicaciones, videos, fotografías, afiches, infografías, página web u otro que propongan de acuerdo a las posibilidades del contexto escolar.

Planifican y desarrollan la presentación, considerando:

- Temas o conceptos de los trabajos y propuestos
- Propósitos expresivos de los trabajos y propuestas
- Planteamiento de ideas
- Evaluación de ideas y ajustes
- Bocetos, registros, prototipos y representaciones
- Relaciones entre propósitos expresivos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso
- Aspectos estéticos: fundamentación de la selección de:
 - Formas, colores y texturas
 - Materiales
 - Elementos simbólicos (si corresponde)
 - Relaciones entre los elementos anteriores
- Aspectos de innovación

Con el material recopilado y las ideas definidas, cada grupo prepara su presentación y la expone a sus compañeros y al docente, quienes la evalúan. Además, pueden autoevaluar sus respectivas presentaciones. Para esto, se propone que trabajen con la siguiente pauta:

Pauta de evaluación, autoevaluación y evaluación entre pares

Esta evaluación puede ser utilizada por el docente o el estudiante como autoevaluación o coevaluación de los trabajos realizados. Los puntajes están relacionados con el nivel de logro de los objetivos planteados.

Escala sugerida:
 4 puntos = logrado
 3 puntos = medianamente logrado
 2 puntos = por lograr
 1 punto = insuficientemente logrado

Pauta de evaluación, autoevaluación y evaluación entre pares				
Criterios	1	2	3	4
Los propósitos expresivos de las obras presentadas se identifican y comprenden con facilidad.				
Tanto las ideas como los resultados de las obras propuestas son innovadores y diferentes a los de sus pares.				
Se evidencia la presencia de ajustes a las ideas planteadas durante el proceso, con el objetivo de su mejora.				
Los aspectos estéticos son coherentes con los propósitos expresivos de cada obra.				
Se evidencia una relación coherente entre los propósitos expresivos y las decisiones tomadas durante el proceso.				
Los aspectos estéticos incorporados (forma, colores, texturas, materiales y elementos simbólicos) están debidamente justificados.				
Demuestra tener una actitud colaborativa frente al trabajo personal y el de otros, pues es responsable y colaborativo cuando corresponde.				
Criterios que los estudiantes desean incluir				

Unidad 4

Unidad 4. Compartiendo experiencias con las artes

PROPÓSITO DE LA UNIDAD

En esta unidad, se propone que los estudiantes logren diseñar, gestionar, implementar y evaluar una muestra de sus trabajos en el espacio educativo. A su vez, se espera que investiguen acerca de las posibilidades laborales y profesionales en el campo de artes visuales.

A partir de diversas experiencias estéticas, tanto en la observación de espacios de difusión como en la creación de una muestra, se espera que se pregunten de manera constante durante la unidad: ¿Cómo influye el montaje y el espacio en que se encuentra emplazada la obra en la percepción del espectador? ¿De qué manera puedo generar diferentes sensaciones, emociones, ideas e interacciones en los espectadores, mediante proyectos artísticos y espacios para difundirlos? ¿Cómo se relaciona el montaje y el espacio expositivo con la materialidad y los propósitos expresivos presentes en las obras y proyectos? También se espera que logren conectar y reflexionar en torno a su futuro contexto laboral, considerando la pregunta: ¿Qué relaciones puedo establecer entre mis aprendizajes, el mundo laboral y el profesional?

Objetivos de Aprendizaje

OA 3

Diseñar y gestionar presentaciones a públicos específicos para comunicar propósitos, aspectos del proceso y resultados de obras y trabajos, empleando materiales, herramientas y tecnologías tradicionales y emergentes.

OA 6

Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos y/o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.

OA 7

Relacionar, a partir de investigaciones, las habilidades y conocimientos de la asignatura con diferentes contextos laborales, profesionales y de desarrollo personal.

Actividad 1. Las artes visuales, audiovisuales y multimediales en contexto

PROPÓSITO

Se espera que los estudiantes relacionen las artes visuales, audiovisuales y multimediales con los contextos que las contienen y sus aportes al mejoramiento de la calidad de vida de las personas.

Objetivo de Aprendizaje

OA 7

Relacionar, a partir de investigaciones, las habilidades y conocimientos de la asignatura con diferentes contextos laborales, profesionales y de desarrollo personal.

ACTITUDES

- Pensar con autorreflexión y autonomía para gestionar el propio aprendizaje, identificando capacidades, fortalezas y aspectos por mejorar.
- Trabajar con autonomía y proactividad en trabajos colaborativos e individuales para llevar a cabo eficazmente proyectos de diversa índole.

DURACIÓN

9 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- El docente investiga los conocimientos previos de los alumnos en cuanto a criterios de análisis de obras de artes visuales, audiovisuales y multimediales, planteando preguntas como:
 - ¿Qué elementos de los lenguajes visual, audiovisual y multimedial debemos considerar al analizar obras visuales, audiovisuales y multimediales?
 - ¿Qué importancia tienen los medio, materiales y procedimientos en este tipo de obras?
 - ¿Por qué las obras generan sensaciones, emociones e ideas?
 - ¿Qué aportan las artes visuales, audiovisuales y multimediales a la sociedad?
 - ¿Qué otros elementos nos ayudan analizar obras de artes visuales, audiovisuales y multimediales?

A partir de las respuestas, los alumnos acuerdan con el profesor los criterios de análisis estético que usarán al analizar y emitir juicios críticos de obras visuales, audiovisuales y multimediales.

A continuación, se reúnen para analizar en grupo de tres a cinco integrantes obras previamente seleccionadas por el profesor. La selección debe basarse en criterios estéticos, considerando obras y artistas contemporáneos.

Los estudiantes observan las obras y seleccionan dos –que pueden ser de artes visuales, audiovisuales o multimediales– para analizarlas según los criterios acordados. Para complementar este proceso, los grupos investigan acerca de la obra, su creador y su contexto. Finalmente, hacen un informe de acuerdo a la investigación y el análisis realizados.

Para comprender la importancia de las artes visuales, audiovisuales y multimediales y su aporte a la sociedad, los alumnos elaboran una presentación donde dan a conocer obras significativas de las artes visuales, audiovisuales y multimediales y su aporte a la sociedad. (Por ejemplo: “Con el retrato hemos podido conocer a personas de diferentes épocas y culturas de la misma manera que lo ha hecho el cine”. “Las obras multimediales nos han permitido conocer problemas de la sociedad de distinta índole”, entre otros). Para la primera parte del trabajo, circunscriben sus investigaciones, eligiendo entre artes visuales, audiovisuales y multimediales y, de forma colaborativa, se ponen de acuerdo para seleccionar una obra con la que desean trabajar e investigan en diferentes fuentes de información.

La segunda parte se relaciona con lo que piensan las personas acerca de las artes visuales, audiovisuales y multimediales. Para esto, eligen una muestra de personas a entrevistar; por ejemplo: profesores, apoderados el que trabajan en áreas relacionadas con las artes visuales, audiovisuales y multimediales, artistas y artesanos, entre otros. Luego construyen una pauta con preguntas como: ¿Por qué son importantes las artes visuales, audiovisuales y multimediales para la sociedad? ¿Qué pasaría si no existieran?, entre otras. Aplican sus pautas y sacan conclusiones de sus respuestas.

A partir de los resultados de sus investigaciones bibliográficas y las encuestas, construyen una presentación, considerando los siguientes aspectos:

- Importancia de las artes visuales, audiovisuales y multimediales para la sociedad
- Características de un artista visual, audiovisual y multimedial
- Áreas de desarrollo de los artistas visuales, audiovisuales y multimediales
- Contextos laborales y profesionales relacionados con las artes visuales, audiovisuales y multimediales.
- Idea.
- Especifican los aportes a la sociedad y al mejoramiento de la calidad de vida.

El profesor evalúa formativamente los trabajos y los devuelve para que los alumnos mejoren los aspectos deficitarios.

ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD DE AULA

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

- Identifican habilidades y conocimientos relacionados con las artes visuales, audiovisuales y multimediales.
- Describen los roles y funciones de las artes visuales, audiovisuales y multimediales en la sociedad contemporánea.
- Investigan acerca de posibilidades y contextos laborales y profesionales relacionadas con las artes visuales, audiovisuales y multimediales.

Se sugiere que el docente considere dimensiones y categorías para la coconstrucción de criterios para las pautas de análisis.

Respecto del análisis de las obras, es importante propiciar la investigación como un insumo para comprender los contextos en los cuales surgen las obras de artes visuales, audiovisuales y multimediales.

Es fundamental que cada estudiante lleve una bitácora personal para registrar la información necesaria para desarrollar sus investigaciones y análisis. Por otra parte, junto con el portafolio, al profesor le sirve como evidencia para evaluar el proceso apreciativo.

RECURSOS Y SITIOS WEB

Material para construir presentaciones.

En caso de que las presentaciones sean digitales, se necesitará un proyector multimedia y un computador.

Sitios web

Enciclopedia de las Artes Visuales

- www.wikiart.org/
- www.artchive.com
- www.artistaschilenos.cl

Actividad 2. Investigando el futuro

PROPÓSITO

Se espera que los estudiantes investiguen acerca de campos laborales y profesionales relacionados con las artes visuales, audiovisuales y multimediales.

Objetivo de Aprendizaje

OA 7

Relacionar, a partir de investigaciones, las habilidades y conocimientos de la asignatura con diferentes contextos laborales, profesionales y de desarrollo personal.

Actitudes

- Pensar con autorreflexión y autonomía para gestionar el propio aprendizaje, identificando capacidades, fortalezas y aspectos por mejorar.
- Interesarse por las posibilidades que ofrece la tecnología para el desarrollo intelectual, personal y social del individuo.

DURACIÓN

12 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Los alumnos comentan acerca de sus experiencias personales en relación con las artes visuales, audiovisuales y multimediales en diferentes ámbitos, a partir de preguntas como:

- ¿Has participado en algo que se relacione con las artes visuales, audiovisuales y multimediales? ¿En qué?
- Explica tu experiencia.
- ¿Se relaciona esta experiencia con la elección de esta asignatura? Explica.
- ¿En qué te gustaría estar trabajando en 10 años más? ¿Por qué?

Luego, el profesor les pide que se reúnan en grupos y elaboren una lista de trabajos, carreras técnicas y universitarias relacionadas con las artes visuales, audiovisuales y multimediales. Comparten sus listados con sus compañeros y construyen una lista única.

A partir de ella, seleccionan una o dos posibilidades y hacen una investigación. Para esto, utilizando internet, consultan en las diferentes universidades, institutos técnicos, entre otros, acerca de carreras, mallas curriculares, exigencias para el ingreso, entre otros. Luego buscan información acerca del campo laboral y averiguan si hay ejemplos de personas destacadas en estas áreas.

Ordenan la información y la presentan al docente, que la evalúa formativamente.

A partir de las evaluaciones, realizan ajustes y construyen una infografía que se usará posteriormente en la feria o exposición de arte.

ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD DE AULA

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

- Reconocen por medio de la investigación posibilidades y contextos laborales y profesionales relacionadas con las artes visuales, audiovisuales y multimediales.
- Difunden sus investigaciones a la comunidad escolar por diferentes medios.

Es importante que los estudiantes tengan acceso a diferentes recursos tecnológicos u otros para efectuar las investigaciones y la infografía.

En Recursos hay un catastro realizado en 2018 sobre carreras universitarias y técnicas relacionadas con las Artes Visuales, el Diseño y la Arquitectura.

RECURSOS

Carreras Universitarias asociadas a Arquitectura y Diseño

Universidad	U. Temuco	U. Santa María	U. e Instituto Santo Tomás	U. San Sebastián	U. Mayor	U. SEK	U. Gabriela Mistral	U. Finis Terrae	U. Diego Portales	U. del Pacífico	U. del Desarrollo	U. del Bío Bío	U. de Valparaíso	U. de Tarapacá	U. de Talca	U. de Santiago	U. de Playa Ancha	U. de Los Lagos	U. de Los Andes	U. de las Américas	U. de La Serena	U. de Concepción	U. de Antofagasta	U. Central	U. Católica del Norte	U. Católica de Valparaíso	U. Católica de Temuco	U. Católica de Concepción	U. Arturo Prat	U. Alberto Hurtado	U. Academia Humanismo	Universidad de Chile	Universidad Católica	Universidad Austral		
Arquitectura																																				
Arquitectura del paisaje																																				
Artes visuales																																				
Dibujante proyectista																																				
Conservación y restauración																																				
Teoría e historia del arte																																				
Fotografía																																				
Diseño																																				
Diseño Industrial																																				
Diseño gráfico																																				
Diseño de espacio y equipamiento interiores																																				

Institutos técnico-profesionales asociados a Diseño y Arquitectura

Institutos	UNIACC	AIEP	DUOC	Inacap	Arcos	ENAA Esc Nnac Artes Aplic.	Escuela Moderna de Música	IPP	Los Leones	Projazz	Instituto Sertof
Artes visuales	■										
Ilustración			■	■							
Técnico en joyería y orfebrería							■				
Conservación y restauración							■				
Fotografía											■
Diseño Industrial			■	■							
Diseño gráfico	■	■	■	■	■						■
Diseño de espacio y equipamiento/ interiores			■								
Diseño multimedios	■				■						■
Diseño web			■								■
Diseño de vestuario	■	■	■	■							
Publicidad/ diseño publicitario		■	■						■		
Cine y televisión	■										
Comunicación audiovisual digital				■							
Dirección de cine/ audiovisual/multimedial	■				■						
Producción cinematográfica					■						
Videojuegos y realidad virtual					■						
Animación digital				■	■						
Comunicación digital y multimedia					■						
Animación 3D					■						

Actividad 3. Diseñando un proyecto de difusión

PROPÓSITO

En esta actividad, se espera que los estudiantes diseñen un proyecto de difusión para presentarlo en el establecimiento o cerca de éste. Llevarán a cabo este proyecto a partir de las evidencias del proceso creativo y de las obras y proyectos realizados durante el año.

Objetivos de Aprendizaje

OA 3

Diseñar y gestionar presentaciones a públicos específicos para comunicar propósitos, aspectos del proceso y resultados de obras y trabajos, empleando materiales, herramientas y tecnologías tradicionales y emergentes.

OA 6

Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos y/o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.

ACTITUDES

- Interesarse por las posibilidades que ofrece la tecnología para el desarrollo intelectual, personal y social del individuo.
- Trabajar con autonomía y proactividad en trabajos colaborativos e individuales para llevar a cabo eficazmente proyectos de diversa índole.

DURACIÓN

12 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El docente les propone el desafío de diseñar una feria de artes visuales, audiovisuales y multimediales donde puedan mostrar los trabajos realizados durante el año y explicar las posibilidades profesionales y laborales en cada una de las áreas mencionadas. Para esto, observan videos o imágenes de ferias de arte escolares y otras en espacios formales. Con la mediación del profesor, dialogan sobre las características de estos espacios de difusión, analizan aquellos elementos más significativos y toman nota en sus bitácoras, guiándose por las siguientes preguntas:

- ¿Qué características tienen los espacios físicos donde se realizan las ferias observadas?
- ¿Qué tipo de obras o proyectos se presentan?
- ¿Cómo están organizados los espacios de presentación?
- ¿Qué medios, recursos y materiales se utilizan en su montaje?
- ¿Qué recursos visuales se emplea para promover la feria?
- ¿Y qué recursos tecnológicos se usan para ello?

- ¿Qué relaciones se puede establecer desde el punto de vista profesional?
- ¿Qué podemos rescatar para organizar e implementar una feria similar en nuestro contexto?
- ¿Qué experiencias anteriores tienen en organización de exposiciones?

Los alumnos conversan acerca de los proyectos de difusión que han elaborado en años anteriores u otras experiencias que tengan en relación con el tema y hacen un listado de los aspectos que deben considerar para organizar la feria. (Por ejemplo: construcción de stands, gestión de autorizaciones, diseño de afiches o volantes para difusión, organización de recorridos, presentaciones temáticas con modalidad de *pitch*, charlas informativas el día de la presentación, público que visitará la feria, selección de obras y proyectos a mostrar etc.).

Diseñan el proyecto de difusión, considerando los siguientes elementos: propósito de la muestra, obras y proyectos a exhibir, tamaño y tipo de espacio, público, medios, soportes, procedimientos y tecnologías involucradas, montaje, cronograma del proceso, recursos humanos y materiales requeridos, medios de difusión de la muestra.

Asimismo, desarrollan ideas para diseñar el proyecto por medio de bocetos, planos, textos, perspectivas o representaciones tridimensionales, utilizando medios análogos y/o digitales. Luego evalúan sus ideas con el profesor y sus compañeros, considerando: propósito de la muestra, obras y elementos a exponer incluidos, tipo de montaje y público específico, entre otros. Se guían por la siguiente pauta:

Pauta de evaluación: Proyecto de difusión

Aspectos para evaluar:	Puntaje			
	0	1	2	3
El propósito del proyecto de difusión es claro y original.				
El análisis del espacio de la muestra considera características como el tamaño, recorridos y las sensaciones que se desea generar.				
El propósito de la muestra es coherente con la selección de las obras.				
La descripción del tipo de montaje considera altura, color, iluminación, textos curatoriales y cédulas.				
El propósito es coherente con el tipo de montaje propuesto.				
Los medios, soportes materiales, procedimientos y tecnologías a utilizar son coherentes con el propósito de la muestra.				
La propuesta incluye un programa de mediación, considerando charlas de artistas y estudiantes, talleres, visitas mediadas, entre otros.				
La propuesta incluye el diseño de una campaña de difusión del proyecto, considerando slogan, afiche, redes sociales y público objetivo.				
La propuesta incluye una descripción de los participantes y sus roles; por ejemplo: curador, asistente curatorial, investigadores, diseñador del montaje, montajistas, mediadores, encargados de la difusión, entre otros.				
La planificación está completa, considera todos los aspectos involucrados y es viable en relación con los tiempos y recursos disponibles en el establecimiento.				
Criterios planteados por los estudiantes				

Perfeccionan el proyecto en caso de ser necesario y exponen sus diseños mejorados frente al curso y al docente. Luego los evalúan, considerando las relaciones entre propósitos y aspectos estéticos, aspectos del proceso y criterios que los mismos estudiantes planteen. Finalmente, seleccionan uno de los proyectos (a partir de una votación) para desarrollarlo más adelante.

ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD EN EL AULA

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

- Diseñan proyectos de difusión de obras y proyectos de artes visuales, audiovisuales y multimediales.
- Evalúan críticamente trabajos y proyectos de artes visuales, audiovisuales y multimediales para ser presentados a la comunidad.

Se sugiere invitar a una persona externa al curso para que también pueda evaluar los proyectos, con el objetivo de que pueda realizar recomendaciones desde otro lugar, como público específico que visitará la muestra.

RECURSOS Y SITIOS WEB

Recursos

Estos dependen de cómo los estudiantes desarrollen sus ideas.

Sitios Web

Guía básica del diseño de exposiciones

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

Diseño de Exposiciones: Concepto, instalación y montaje

- https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/14058_47095.pdf

Organizar el espacio de exposición

- https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000102167_spa

Ferias info de diseño

- www.feriasinfo.es

Feria Puro diseño

- www.feriapurodiseno.com.ar

Feria Mica

- www.pop-arq.com

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

- www.arquired.com.mx

Actividad 4. Gestión e implementación del proyecto de difusión

PROPÓSITO

En la presente actividad, se propone que se gestione e implemente el proyecto de difusión diseñado para un espacio del establecimiento.

Objetivos de Aprendizaje

OA 3

Diseñar y gestionar presentaciones a públicos específicos para comunicar propósitos, aspectos del proceso y resultados de obras y trabajos, empleando materiales, herramientas y tecnologías tradicionales y emergentes.

OA6

Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos y/o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.

OA7

Relacionar, a partir de investigaciones, las habilidades y conocimientos de la asignatura con diferentes contextos laborales, profesionales y de desarrollo personal.

Actitudes

- Pensar con autorreflexión y autonomía para gestionar el propio aprendizaje, identificando capacidades, fortalezas y aspectos por mejorar.
- Trabajar con autonomía y proactividad en trabajos colaborativos e individuales para llevar a cabo eficazmente proyectos de diversa índole.

DURACION

12 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El grupo que se adjudicó el proyecto de difusión expone los lineamientos al curso y al docente, apoyados por una presentación análoga o digital. A partir de esto, en equipos pequeños, los alumnos proponen mejoras al proyecto, considerando aspectos como propósito de la muestra, selección de las obras, utilización del espacio, medios, soportes, procedimientos y tecnologías involucradas, tipo de montaje, tipo de público, cronograma del proceso, recursos, campaña de difusión y roles, entre otros. Asimismo, y para complementar la evaluación, se invita a un gestor cultural, artista, mediador o curador para que relate al curso su experiencia en la producción e implementación de exhibiciones y entable un diálogo con ellos. El invitado también puede proponer recomendaciones para implementar el proyecto. A partir de las sugerencias recibidas, el grupo seleccionado mejora el proyecto original y expone el proyecto definitivo al curso.

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

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

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

	<ul style="list-style-type: none"> Realizan la puesta en escena de la muestra, arreglando paredes, revisando la iluminación, instalando equipos, textos y cédulas, y montando las obras en el espacio asignado, entre otros.
Mediación y educación Establecen el vínculo con el medio, gestionando, diseñando y aplicando estrategias de mediación artística para acercar la muestra a la comunidad.	<ul style="list-style-type: none"> Contactan a artistas y profesionales del mundo de las artes para dar charlas en el establecimiento, vinculadas con el propósito de la muestra. Realizan talleres vinculados con las metodologías de producción de obras presentes en la muestra. Llevan a cabo las visitas mediadas para toda la comunidad educativa.
Diseño editorial Elaboran todos los diseños que se incluirán en la muestra.	<ul style="list-style-type: none"> Diseñan los títulos, textos y cédulas presentes en la muestra. Diseñan los elementos para la campaña de comunicaciones de la muestra: logotipo, tipografía y afiche. Realizan el diseño del catálogo de la muestra. Imprimen los diseños para ser ocupados en la muestra.
Comunicaciones Se encargan de todas las comunicaciones con la comunidad en general, para que puedan visitar y asistir a las actividades de mediación de la muestra.	<ul style="list-style-type: none"> Diseñan la campaña de comunicaciones para la muestra. Definen los elementos que se incorporan en la campaña: slogan, afiche, textos, fotografías y videos de la muestra. Entrevistan, apoyados por el equipo de registro, a los participantes de la muestra para incluirlos en un video promocional. Crean un video promocional en conjunto con el equipo de registro, para difundirlo en las redes sociales y en la página web del establecimiento.

En la etapa del proyecto, los estudiantes colaboran entre sí para cumplir con las tareas definidas en la etapa de preproducción, considerando el tiempo, los recursos y permisos que han sido propuestos. Es fundamental que el profesor los ayude para que el equipo de coordinación general del proyecto organice a los equipos, pues las actividades se ejecutan en paralelo. Pueden apoyarse en la siguiente carta Gantt.

Carta Gantt para la ejecución de proyecto

TAREAS	Grupo Encargado	semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6

ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD EN EL AULA

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

- Implementan sus proyectos de difusión, compartiéndolos con la comunidad.
- Gestionan las tareas y roles asignados en sus planificaciones, aportando al trabajo colaborativo.
- Crean diferentes piezas de diseño gráfico para difundir sus presentaciones en la comunidad.
- Presentan a la comunidad su proceso y los resultados de sus creaciones artísticas por diferentes medios.

Durante la muestra, se sugiere que el equipo de mediación y educación implemente talleres, charlas y visitas mediadas de profesionales del mundo de las artes (artistas, curadores, investigadores, diseñadores o comunicadores) y también de los propios estudiantes. Al profundizar el vínculo con el mundo profesional, los alumnos pueden expandir sus nociones al respecto y adquirir orientaciones concretas vinculadas con este campo laboral.

RECURSOS Y SITIOS WEB

Libros

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. (2011). *Guía: Introducción a la gestión e infraestructura de un centro cultural comunal*. Valparaíso: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. Recuperado de:

- www.cultura.gob

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

- www.redcultura.cl

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

- <https://oibc.oei.es>

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

Páginas web

Mediación cultural y artística, CNCA

- www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2013/08/rc-

Ejemplos de proyectos

Trenzando

- www.trenzando.com/

!

- www.cultura.gob.cl

Pedagogías invisibles

- www.pedagogiasinvisibles.es

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

- <http://etab.cl/>

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

- www.museoscolombianos.gov.co/

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

- www.museoscolombianos.gov.co

Actividad de Evaluación: Evaluando el proceso de diseño, gestión e implementación de la muestra

PROPÓSITO

Esta actividad está destinada a desmontar la feria y evaluar el trabajo colaborativo.

Objetivo de Aprendizaje	Indicadores de evaluación
<p>OA 6 Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos y/o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Evalúan críticamente trabajos y proyectos de artes visuales, audiovisuales y multimediales para ser presentados a la comunidad. • Evalúan críticamente las decisiones tomadas durante el proceso creativo y los resultados de estas.
<p>OA7 Relacionar, a partir de investigaciones, las habilidades y conocimientos de la asignatura con diferentes contextos laborales, profesionales y de desarrollo personal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifican habilidades y conocimientos relacionados con las artes visuales, audiovisuales y multimediales. • Investigan acerca de posibilidades y contextos laborales y profesionales relacionadas con las artes visuales, audiovisuales y multimediales.

DURACIÓN

9 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Los estudiantes, mediados por el docente, realizan la post-producción del montaje de la muestra. Para eso, ejecutan acciones como devolver las obras a cada artista, limpiar el espacio de exhibición, pintar y arreglar las paredes del espacio. En esta etapa, es importante que se pueda redistribuir los equipos y que todos los grupos apoyen al equipo de montaje.

Para desmontar las obras, evalúan su estado y el estado de los medios, recursos y tecnologías utilizados (computadores, data, parlantes, iluminación, entre otros), las paredes y el suelo del espacio expositivo. Una vez lista la evaluación, mediada por el docente, se reparten las tareas. Al final, todos colaboran con la post-producción, limpiando y devolviendo a sus respectivos dueños las obras, los medios, recursos y tecnologías utilizados.

En una siguiente etapa, escriben un informe personal de su experiencia en el diseño, la gestión e implementación de la muestra. Para esto, pueden usar la siguiente pauta:

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

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

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

Proyecto Interdisciplinario

Manual de Orientación

¿Qué es el Aprendizaje Basado en Proyectos?

El Aprendizaje Basado en Proyectos se define como una propuesta de enseñanza que se organiza en torno a un problema o necesidad que se puede resolver aplicando diferentes perspectivas y áreas del conocimiento. Para encontrar la solución, los estudiantes movilizarán conocimientos, habilidades y actitudes durante todo el proceso hasta llegar a una solución que se expresa en un producto. Los proyectos surgen desde sus propias inquietudes e intereses, potenciando así su motivación por aprender y su compromiso frente al propio aprendizaje.

¿Por qué fomenta el trabajo interdisciplinario?

La complejidad de un problema real o necesidad es la razón que justifica la participación y conexión de distintos saberes y disciplinas. Por ejemplo, los proyectos STEM se desarrollan sobre problemas o necesidades que vinculan para su solución ciencia, tecnología, matemática e ingeniería.

¿Cómo se relaciona con las Habilidades para el siglo XXI?

La metodología de proyecto permite que los estudiantes potencien estas habilidades y actitudes, ya que, por ejemplo, su procedimiento los organiza en la búsqueda conjunta de una solución, los desafía para que flexiblemente encuentren una respuesta nueva al problema y para que reflexionen con otros desde diferentes perspectivas, generando así el desarrollo del trabajo colaborativo, la comunicación, el pensamiento crítico y creativo.

¿Cuáles son los elementos del Aprendizaje Basado en Proyectos?

Pregunta o problema central

Los problemas que se abordan en un proyecto se vinculan con situaciones reales y significativas para los estudiantes. Se relacionan con sus inquietudes e intereses, motivándolos a explorar y participar activamente en la búsqueda responsable de una solución.

Indagación sostenida

Cuando se enfrentan a un problema desafiante, comienza el proceso de búsqueda para construir soluciones. Durante este proceso los alumnos hacen nuevas preguntas, utilizan recursos y profundizan los conocimientos.

Autenticidad

Los proyectos tienen un contexto auténtico. Por ejemplo, los estudiantes resuelven problemas que enfrentan las personas en el mundo fuera de la escuela, pero también pueden centrarse en problemas auténticos dentro de esta. Los proyectos pueden tener un impacto real en los demás, como cuando los alumnos atienden una necesidad en su escuela o comunidad (por ejemplo, diseñar y construir un huerto escolar, mejorar un parque comunitario, ayudar a los inmigrantes locales) o crear algo que otros utilizarán o experimentarán. Un proyecto puede tener autenticidad personal cuando da cuenta de las preocupaciones, intereses, culturas, identidades y problemas de los estudiantes en sus vidas.

Voz y elección del estudiante

Los alumnos deben sentir que son capaces de participar activamente, tomar decisiones, expresar sus puntos de vista, proponer soluciones durante el trabajo en equipo, de expresarse por medio de los productos que crean. Participan activamente en un proyecto, desde la identificación del problema hasta la divulgación del producto, fortaleciendo el compromiso y la motivación con su propio aprendizaje.

Metacognición

A lo largo de un proyecto los estudiantes -junto con el docente- deben reflexionar sobre lo que están aprendiendo, cómo están aprendiendo y por qué están aprendiendo. La reflexión puede ocurrir de manera informal, como parte de la cultura y el diálogo en el aula, pero también debe ser una parte explícita de los diarios del proyecto, la evaluación formativa programada, las discusiones en los puntos de control del proyecto y las presentaciones públicas del trabajo de los alumnos. La reflexión sobre el proyecto en sí, cómo se diseñó e implementó, los ayuda a decidir cómo podrían abordar su próximo proyecto y a mejorar las prácticas en el uso de esta metodología.

Crítica y revisión

Los estudiantes deben estar abiertos a dar y recibir comentarios constructivos acerca del trabajo propio y el de sus compañeros, lo que permite mejorar los procesos y productos del proyecto. Idealmente, esto debe hacer mediante protocolos formales y con el apoyo de rúbricas. También pueden contribuir al proceso de crítica invitados o expertos externos, brindando un punto de vista auténtico y real. La crítica y revisión del trabajo propio permite a los alumnos evaluar los resultados de su aprendizaje, fortaleciendo la evaluación formativa.

Producto público

A diferencia de otras metodologías, en el Aprendizaje Basado en Proyectos la respuesta o solución a la pregunta o problema se expresa en un "producto", que puede ser un artefacto tangible, multimedial o digital, una presentación sobre la solución a un problema, un desempeño o evento, entre otras opciones. Al finalizar el proyecto, los estudiantes deben tener la posibilidad de presentarlo públicamente, lo que aumenta su motivación, ya que no se reduce a un intercambio privado entre profesor y alumno. Esto tiene un impacto en el aula y en la cultura escolar, ayudando a crear una "comunidad de aprendizaje", en la cual los estudiantes y los maestros discuten lo que se está aprendiendo, cómo se aprende, cuáles son los estándares de desempeño aceptables y cómo se puede mejorar el desempeño de los alumnos. Finalmente, hacer que el trabajo de los alumnos sea público es una forma efectiva de comunicarse con los pares y los miembros de la comunidad.

¿Qué debo considerar antes de la ejecución de un proyecto?

- Incorporar en la planificación anual de la asignatura una o más experiencias de proyectos, tomando en cuenta el tiempo semanal de la misma.
- Si la asignatura es de 2 horas a la semana, se recomienda incorporar un proyecto acotado, o bien abordar toda una unidad de aprendizaje mediante esta metodología.
- Si la asignatura es de 6 horas semanales, se recomienda destinar un tiempo fijo a la semana (por ejemplo, 2 horas) para la realización del proyecto.
- La planificación anual también debe incorporar la exhibición pública de los proyectos. Se recomienda que sea una instancia a nivel de establecimiento, en que se invite a los padres,

familias, expertos y otros miembros de la comunidad (se sugiere solicitar a la Dirección del establecimiento reservar un día para llevar a cabo la actividad).

- Identificar en los Objetivos de Aprendizaje tópicos, necesidades o problemas que puedan abordarse interdisciplinariamente con dos o más asignaturas.
- Si se ejecuta un proyecto que involucre dos o más asignaturas, es necesario realizar una planificación conjunta con el o los otros docentes y solicitar a su jefe técnico o director un tiempo adecuado para ello.
- Una vez hecha esta planificación e iniciado el año escolar, explicar a los estudiantes en qué consiste esta metodología, exponer los tópicos que se identificaron en las Bases Curriculares y pedirles que, a partir de ello, propongan problemas o preguntas que consideren necesario resolver o responder mediante un proyecto.
- El Aprendizaje Basado en Proyectos requiere de un trabajo grupal y colaborativo. Cada integrante del grupo debe asumir un rol específico, el cual puede ir rotando durante la ejecución del proyecto.

¿Cómo se organiza y ejecuta el proyecto?

Para organizar el proyecto se presenta una ficha con diferentes componentes que facilitarán su ejecución. A continuación, se explica cada uno de esos componentes.

Resumen del proyecto

Síntesis del tema general, propósito y resultado esperado del proyecto.

Nombre del proyecto

Se recomienda incluir un subtítulo en el cual se evidencie el tema o contenido que se trabaja en el proyecto.

Problema central

En esta sección se expone un párrafo de la pregunta o problema que se quiere resolver por medio del proyecto. Se recomienda explicar cuál es el tema que se va a resolver y por qué el proyecto puede dar respuesta o desarrollar reflexiones profundas en los alumnos.

Propósito

Se explica el objetivo general y específico del proyecto.

Objetivos de Aprendizaje de Habilidades y Conocimientos

En esta sección se explica cuáles son los Objetivos de Aprendizaje de la asignatura que se desarrollará en el proyecto, ya que se espera que estos sean interdisciplinarios; se recomienda incorporar los OA de las otras asignaturas involucradas.

Tipo de Proyecto Interdisciplinario

Es importante aclarar qué aspectos de las distintas disciplinas se aplicarán en el proyecto. Esta sección busca que el docente exponga y explique tales relaciones de manera que sea más fácil guiar el trabajo interdisciplinario. Para esto se sugiere coordinación con los docentes de las otras áreas disciplinares.

Producto

Todo proyecto debe tener como resultado un producto, es decir, algún objeto, aparato, informe, estudio, ensayo, disertación oral, escrita, visual, audiovisual o multimedial, a través del cual los estudiantes divulguen el trabajo realizado.

Habilidades y actitudes para el siglo XXI

Es importante que el docente pueda reforzar que esta metodología tiene como propósito formativo desarrollar habilidades y actitudes del siglo XXI en sus alumnos, las cuales son transversales a todas las

áreas del currículum. Esto permite que los docentes y estudiantes sean conscientes de que van más allá de los conocimientos y habilidades disciplinares.

Recursos

En esta sección se debe describir componentes, insumos de trabajo, bibliografía o elementos fundamentales para la realización del proyecto.

Etapas

Se debe planificar el proyecto según fases de trabajo, considerando el tiempo destinado al mismo en la planificación anual:

Cronograma semanal

Es importante planificar el avance del proyecto clase a clase. En una clase se puede desarrollar más de una etapa, o una etapa puede durar más de una clase. Lo importante es que dicha planificación sea clara y ordenada, de forma que tanto el docente como los estudiantes trabajen de la manera más regular posible, considerando los avances u obstáculos que puedan encontrarse en el desarrollo del proyecto.

Evaluación formativa y sumativa

En esta sección el docente debe informar los criterios e instrumentos mediante los cuales se evaluará el proyecto, tanto en la dimensión formativa como sumativa. Es importante tener en cuenta que la retroalimentación es un componente esencial del proyecto, por lo que en esta sección el docente debe incluir cómo llevará a cabo dicho proceso.

Difusión final

Dependiendo del objetivo del proyecto se sugiere que, al finalizar, los estudiantes dediquen algún tiempo para dar difusión al proyecto y sus resultados, mostrando dichos elementos a la comunidad escolar.

Proyecto: Creando obras audiovisuales a partir de los problemas ecológicos presentes en mi contexto

Resumen del Proyecto

Este proyecto tiene como objetivo la creación de obras audiovisuales a partir de los problemas ecológicos identificados en su contexto.

Para iniciar, los estudiantes investigan problemas ecológicos presentes en su territorio, levantando información en torno a sus causas y posibles soluciones, por medio de entrevistas, cuestionarios, estudios científicos, observación y registro en terreno, entre otros. Luego, para tener un marco referencial, analizan críticamente documentales que aborden los temas referidos al cambio climático.

A continuación, inician su proyecto audiovisual a partir de la información obtenida, definiendo la manera en que abordarán el problema ecológico identificado, recursos disponibles, propósitos expresivos. Luego crean la obra audiovisual, presentan una primera versión y reciben retroalimentaciones de sus compañeros y del docente. Mejoran sus obras audiovisuales (en caso de ser necesario) y las presentan al curso y al docente. Finalmente producen un festival para la comunidad en el que se mostrará las obras audiovisuales realizadas.

<p>Nombre del Proyecto Creando obras audiovisuales a partir de los problemas ecológicos presentes en mi contexto.</p>	
<p>Problema central En la actualidad, se han manifestado múltiples problemas ecológicos en diversos contextos y comunidades del mundo, los cuales se relacionan directamente con la acción del hombre sobre la tierra. Las consecuencias del cambio climático se han revelado de manera evidente en el último tiempo, lo cual hace que sea urgente desarrollar acciones concretar frente a estos desafíos ecológicos identificados.</p>	
<p>Propósito Crear obras audiovisuales a partir de los problemas ecológicos identificados en el contexto y compartirlas con la comunidad.</p>	
<p>Objetivos de Aprendizaje Artes Visuales, Audiovisuales y Multimediales Crear obras y proyectos que respondan a necesidades de expresión y comunicación personales o grupales, basados en la investigación con soportes, materiales y procedimientos, y en referentes artísticos nacionales e internacionales.</p> <p>Ciencias de la ciudadanía Diseñar proyectos locales, basados en evidencia científica, para la protección y utilización sostenible de recursos naturales de Chile, considerando eficiencia energética, reducción de emisiones,</p>	<p>Preguntas</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo afecta la creación artística a la convivencia en una comunidad? • ¿Cómo permiten el humor y el juego construir una comunidad sana? • ¿Por qué el arte puede ser entendido como una forma de generar vínculos en una comunidad? • ¿Es posible experimentar lo cotidiano como una vivencia estética? ¿Cómo puede el arte recrear un espacio cotidiano?

tratamientos de recursos hídricos, conservación de ecosistemas o gestión de residuos.

Educación ciudadana

Hacer conexiones entre fenómenos, acontecimientos y/o procesos de la realidad, considerando conceptos como multidimensionalidad, multicausalidad y multiescalaridad, temporalidad y variables y patrones.

Habilidades y actitudes para el Siglo XXI

- Colaboración
- Responsabilidad personal y social
- Creatividad e innovación

- ¿Cómo se reconoce una comunidad desde sus expresiones artísticas?
- ¿Cómo utilizar los espacios escolares para realizar intervenciones lúdicas de sensibilización, creatividad corporal y expresión?

Tipo de Proyecto Interdisciplinario

- Educación ciudadana
- Ciencias para la ciudadanía

Producto

- Realizan un proyecto de intervenciones a lo largo del año escolar.

Habilidades y actitudes para el Siglo XXI

- Pensamiento creativo e innovación
- Pensamiento crítico
- Trabajo colaborativo

Recursos

Cámaras, celulares o tablets
 Computador
 Proyector
 Obras audiovisuales que aborden problemas ecológicos
 Artículos científicos
 Entrevistas y/o cuestionarios
 Registro y notas de campo

Materiales

Hojas
 Lápices

Etapas

- Fase 1: Identificación de un problema ecológico (Artes Visuales, Audiovisuales y Multimediales, Ciencias de la Ciudadanía y Educación Ciudadana).

- Fase 2: Observación de obras audiovisuales que aborden problemas ecológicos.
- Fase 3: Diseño de un proyecto audiovisual.
- Fase 4: Retroalimentación y ajustes.
- Fase 5: Desarrollo y ejecución de la obra audiovisual.
- Fase 6: Presentación de la primera versión de la obra audiovisual.
- Fase 7: Presentación de obras audiovisuales.
- Fase 8: Evaluación de las obras audiovisuales.
- Fase 9: Difusión de las obras audiovisuales a la comunidad.

Cronograma

- Semana 1: (Fase 1)
- Semana 2: (Fase 2)
- Semana 3: (Fase 3)
- Semana 4: (Fase 4)
- Semana 5: (Fase 5)
- Semana 6: (Fase 6)
- Semana 7: (Fases 7-8)
- Semana 8: (Fase 9)

Evaluación Formativa

Los estudiantes realizarán una bitácora que debe contener el registro de las actividades desarrolladas durante el proceso del proyecto. El registro de cada de las fases del proyecto se constituye en la evidencia necesaria para realizar evaluaciones formativas por parte del profesor y de los pares. Acompañando a la bitácora, deberá existir pautas de evaluación basadas en escalas de apreciación y/o rúbricas como las que se sugieren, que permitan a los alumnos y al profesor constatar avances, fortalezas y elementos por mejorar del proyecto.

Evaluación Sumativa

El profesor evaluará sumativamente tanto los resultados finales como cada una de las fases del proyecto. Para esto último, podrán utilizar las pautas aplicadas en la evaluación formativa y deberán existir pautas de evaluación de los productos finales. A su vez, los estudiantes autoevaluarán su trabajo y evaluarán el de otros grupos.

Difusión Final: El resultado de las obras audiovisuales se presentará a la comunidad educativa y, en lo posible, a las diferentes comunidades presentes en la comuna. Para esto, se realizará un festival de obras audiovisuales que aborden problemas ecológicos en un espacio del establecimiento y/o de la comuna. Para llevar a cabo el festival, cada grupo se deberá hacer cargo de una tarea de la organización. Además, los grupos comentarán los documentales realizados por ellos o por sus compañeros en el marco del festival.

Bibliografía

Acaso, M. (2008). *Lenguaje visual*. Buenos Aires: Paidós.

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

Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós Comunicación.

Antúnez del Cerro, N. (2008). *El arte contemporáneo en la educación artística*. Madrid: Enaida.

Associació de Professionals de la Gestió Cultural de Catalunya. (2011). *Guía de buenas prácticas de la gestión cultural*. Barcelona. Associació de Professionals de la Gestió Cultural de Catalunya. Recuperado de: <https://oibc.oei.es>

Aumont, J. y otros (1995). *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós.

Bamford, A. (2009). *El factor ¡WUAU! El papel de las artes en educación*. España: Octaedro.

Barthes R. (1989). *La cámara lúcida. Notas sobre la fotografía*. España: Paidós Comunicaciones.

Belver, M.B. y otros. (2005). *Arte infantil y cultura visual*. Madrid: Eneida.

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. (2011). *Guía: Introducción a la gestión e infraestructura de un centro cultural comunal*. Valparaíso: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. Recuperado de: www.cultura.gob

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. (2012). *Herramientas para la gestión cultural local*. Valparaíso: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. Recuperado de: www.redcultura.cl

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

De Prada, M (2009). *Arte y Naturaleza. El Sentido de la Irregularidad en el Arte y la Arquitectura*. España: Nobuko.

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

Efland, A. (2002). *Una historia de la educación del arte: Tendencias intelectuales y sociales en la enseñanza de las artes visuales*. Barcelona: Paidós.

Efland, A. (2003). *La educación en el arte posmoderno*. Barcelona: Paidós.

Eisner, E. (1995). *Educar la visión artística*. Barcelona: Paidós.

Eisner, E (2004). *El arte y la creación de la mente. El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia*. Barcelona: Paidós.

- Eisner, E. (1998). *The role of discipline-based art education in America's schools*. Los Ángeles: The Getty Center for Education in Arts.
- Eisner, E. (2002). *What can education learn from the arts*. Discurso John Dewey. Stanford University.
- Errázuriz, L.H. (2002). *¿Cómo evaluar el arte?* Santiago de Chile: Ministerio de Educación.
- Errázuriz, L.H. (2006). *Desarrollo de la sensibilidad estética: un desafío pendiente en la educación chilena*. Santiago: Universidad Católica. (Versión digital descargable en http://www.memoriachilena.cl/temas/documento_detalle.asp?id=MC0054996).
- Estrada, A. & Lagos, F. (2010). *Sonidos Visibles: Antecedentes y desarrollo del arte sonoro en Chile*. Santiago de Chile: Mosquito Comunicaciones.
- Fernández, O. (2014) Travesía *site specific*. *Revista FAKTA* Teoría del arte y crítica cultural. Recuperado de <https://revistafakta.files.wordpress.com/2014/02/olga-fernacc81ndez-fakta-febrero-2014.pdf>
- Freedman, K. (2006). *Enseñar la cultura visual*. España: Octaedro.
- García, N. (2010). *Lectores, espectadores e internautas*. España: Gedisa.
- Gardner, H. (2004). *Educación artística y desarrollo humano*. Barcelona: Paidós.
- Gardner, H. (2005). *Arte, mente y cerebro*. Barcelona: Paidós.
- Graeme, F. (2003). *Arte, educación y diversidad cultural*. Barcelona: Paidós.
- Guash, A.M. (2011), *Arte y archivo, 1920-2010: Genealogías, tipologías y discontinuidades (Arte contemporáneo)*. España: Akal.
- Guasch, A. (2016). *El Arte en la era de lo global*. Madrid: Alianza.
- Halbwachs, M. (2004). *La memoria colectiva*. España: Ediciones Prensas Universitarias de Zaragoza.
- Hargreaves, D. (2002). *Infancia y educación artística*. Madrid: Morata.
- Hernández, F. (2007). *Espigadoras de la Cultura Visual*. Barcelona: Octaedro.
- Hernández, F. (2000). *Educación y cultura visual*. Barcelona: Octaedro.
- Huerta, R. (2007). *Espacios estimulantes. Museos y educación artística*. Valencia: Universitat de Valencia.
- Iges, J. (2016). *Conferencias sobre arte sonoro*. España: Ardora.
- Krauss, R. (2002). *Pasajes de la escultura moderna*. España: Akal.
- López B., Fernando (1993). *Manual de montaje de exposiciones*. Bogotá: Museo Nacional de Colombia. Recuperado de: <http://etab.cl/>
- López, J. (2018). *Del colapso tonal al arte sonoro*. España: Punto de vista.
- Marderuelo, J. (2012). *Caminos de la escultura contemporánea*. España: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Ministerio de Cultura: Colombia. (2012). *Museología, curatoría, gestión o museografía. Manual de producción y montaje para las Artes Visuales*. Colombia: Ministerio de Cultura. Recuperado de: www.museoscolombianos.gov.co/

- Nordone, M. (2010) Arte comunitario: criterios para su definición. *Revista Miriada*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5024408.pdf>
- Perales, V. (2010). Cartografías desde una perspectiva artística. Diseñar, trazar y navegar la contemporaneidad. En *Revista Arte, individuo y sociedad*. Recuperado de: <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/download/ARIS1010220083A/5733>
- Read, H. (2018). *El arte de la escultura*. España: Asunto Impreso.
- Ricoeur, P. (2003). *La memoria, la historia, el olvido*. Madrid: Trotta.
- Sholette, G.; Bass, C. y Social Practice Queens (Eds.). (2018). *Art as Social Action: An Introduction to the Principles and Practices of Teaching Social Practice Art*. Estados Unidos: Skyhorse.
- Sontag, S. (2005). *Sobre la fotografía*. España: Alfaguara.
- Valdés, C. y Peliowsky, A. (2015). *Una geografía imaginada. Diez ensayos sobre arte y naturaleza*. Chile: Metales Pesados.
- Visconti, J. (2016). *Nuevas derivas*. Chile: Metales Pesados.
- V.V. A.A. (2015). *El potencial pedagógico de la fotografía*. Chile: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. Recuperado de: www.cultura.gob.cl
- V. V. A.A. (2017). *Ni arte ni educación. Una experiencia en que lo pedagógico vertebra lo artístico*. España: La Catarata. Recuperado de: www.mataderomadrid.org/v2/prensa/d/1/ni-arte-ni-educacion.pdf

Glosario

Archivo encontrado o *Foundfootage*: Corresponde a material audiovisual que se inserta en una línea narrativa que se encuentra fuera de su contexto original. Este tipo de imágenes pueden ser fotografía o películas caseras, reclames de televisión, película, videos o cualquier tipo de archivo audiovisual.

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

- **Ángulo normal:** es un tipo de ángulo de filmación en que la cámara se sitúa en una línea paralela respecto del objeto o sujeto fotografiado.
- **Ángulo picado:** es un tipo de ángulo de filmación en que la cámara se sitúa en una línea superior respecto del objeto o sujeto fotografiado.
- **Ángulo contrapicado:** es un tipo de ángulo de filmación en que la cámara se sitúa en una línea inferior al objeto o sujeto fotografiado.
- **Ángulo cenital:** es un tipo de ángulo de filmación en que la cámara se sitúa en una línea perpendicular al suelo respecto del objeto o sujeto fotografiado.

Criterios estéticos: Son aquellos que permiten describir, analizar y emitir juicios críticos y pertinentes de manifestaciones visuales; por ejemplo: propósitos expresivos, contexto, lenguaje visual, materialidades y elementos simbólicos.

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

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

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

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

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

Etnografía: Es un método de investigación utilizado por los antropólogos para describir las costumbres y tradiciones de un grupo humano. Este estudio ayuda a conocer la identidad de una comunidad que se desenvuelve en un ámbito sociocultural concreto.

Instalación multimedial: Es una manifestación visual contemporánea, donde el artista transforma un espacio al instalar su obra. En este tipo de instalación, se utiliza y combina diversos medios que pueden ser físicos o digitales, como textos, imágenes, animaciones, sonidos y videos para expresar ideas, conceptos y presentar o comunicar información.

Instalación de sitio específico o *site specific*: Corresponde a un tipo de instalación que es creada por el artista de manera exclusiva para el espacio donde será expuesta; de esta manera, se genera un vínculo entre la obra y el lugar.

Instalación sonora: Es un tipo de instalación que incorpora el sonido como un medio principal y determinante para expresar el propósito expresivo de la obra. A partir de su particularidad sonora, este tipo de instalación, muchas veces, establece una interacción y un diálogo tanto con el espectador como con el espacio donde se emplaza.

Intervención artística en el espacio: Manifestación visual que se realiza y presenta en el espacio público por medio de performances, murales, pinturas, esculturas, entre otros. En este tipo de manifestaciones, se modifica las características del espacio y se promueve la reflexión y el disfrute del espectador.

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

Modalidad observacional: Se realizan a partir de desarrollos tecnológicos de principios de los años sesenta (equipos portátiles, ligeros y sincrónicos). Lo distingue la observación directa y espontánea de la realidad. La modalidad observacional permite que el autor/observador registre la realidad sin aparecer en cámara, sin involucrarse de lo que hacen los sujetos observados.

Modalidad poética: Se relaciona con la aparición de las vanguardias artísticas en el cine, integrando elementos representativos de otras artes (fragmentación, impresiones subjetivas, surrealismo, entre otros). Esta modalidad aparece en diferentes épocas y contextos, estando presente en documentales contemporáneos. Proporciona escasa información al espectador; en lugar de esto, crea un punto de vista específico, generando un estado de ánimo.

Movimientos de cámara:

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

Sin desplazamiento (cámara fija).

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

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

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

Con desplazamiento

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

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

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

Obras multimediales: Las obras de arte multimediales mezclan diferentes medios o lenguajes en una sola composición. Los medios o lenguajes involucrados pueden ser tradicionales y/o digitales, agrupándose estos en medios gráficos, tridimensionales, audiovisuales, sonoros o programables. De esta manera, las obras de arte multimediales pueden tener la forma de intervenciones, instalaciones, videoinstalaciones, ambientes, fotografías, video arte, *mash-ups*, *foundfootage*, cortometraje, nanometraje, animación, video-performance, video-danza, diseño web, net-art, diseño de juegos, radio, televisión, realidad virtual y aumentada.

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

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

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

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

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

- Sonido diegético o sincrónico, donde la fuente de origen del sonido está representada en el video. Estas fuentes pueden ser sonido ambiente, acciones o diálogo entre personajes en una escena particular.

- **Sonido extradiegético o asincrónico:** la fuente de origen de los sonidos no se encuentra representada en el video. Estas fuentes pueden ser efectos sonoros, música incidental, una voz en *off* de un narrador o narradora.

Secuencia audiovisual: Unidad de división de una historia o relato, la cual conforma una unidad narrativa en la que se plantea, desencadena y concluye una determinada situación dramática. Cada secuencia audiovisual puede estar dividida en varias escenas y desarrollarse en diversos ambientes.

Toma audiovisual: Registro realizado desde que se inicia el funcionamiento de la cámara hasta que se apaga.

Video arte: Manifestación artística que surge en los años 60 en Europa y Estados Unidos y que explora y reflexiona sobre la naturaleza del video, a partir de una idea o propósito expresivo específico, experimentando para ello con diferentes elementos del lenguaje audiovisual y sonoro.

Medios: los medios tradicionales: Corresponden a los lenguajes análogos utilizados históricamente por los artistas o colectivos, como medios gráficos (dibujo, pintura, grabado, ilustración, fotografía, collage, textos, imágenes digitales, diseño escenográfico y espacial); medios tridimensionales: (escultura, *ready-made*, instalación, arquitectura, ambientes); medios sonoros (sonidos análogos).

Medios digitales: Corresponden a aquellos lenguajes artísticos que se encuentran mediados por un dispositivo tecnológico (computador, pantalla, tablet, software de edición, entre otros), como medios gráficos (dibujo digital, pintura digital, grabado digital, ilustración digital, fotografía digital, collage digital), medios tridimensionales (escultura digital, impresión 3D), medios sonoros (audios, canciones digitales), medios audiovisuales (video, video arte, *foundfootage*, cortometraje, nanometraje, animación) y medios programables (diseño web, apps, diseño de juegos).

Anexos

RÚBRICA PARA EL TRABAJO COLABORATIVO

El proyecto tiene uno o más de los siguientes problemas en cada área

El proyecto incluye algunas características del proyecto efectivo, pero presenta algunas debilidades

El proyecto tiene las siguientes fortalezas

Desempeño individual	Bajo el estándar	Acercándose al estándar	Cumple el estándar
<p>1</p> <p>Se hace responsable de sí mismo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • No demuestra preparación, información y disposición para trabajar en equipo. • No usa las herramientas tecnológicas acordadas con el equipo para comunicar y gestionar las tareas de proyecto. • No hace la mayoría de las tareas del proyecto o no las completa a tiempo. 	<ul style="list-style-type: none"> • En general demuestra preparación, información y disposición para trabajar con el equipo. • Usa las herramientas tecnológicas acordadas con el equipo para comunicar y gestionar las tareas del proyecto, pero de manera consistente. • Realiza algunas tareas pero necesita que se le recuerde al respecto. • Completa la mayoría de las tareas a tiempo. • A veces usa retroalimentación de los otros para mejorar su trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra preparación, información y disposición para trabajar; estando bien informado acerca del tema del proyecto y cita y usa la evidencia para investigar y reflexionar acerca de ideas con el equipo. • Usa sistemáticamente las herramientas tecnológicas acordadas con el equipo para comunicar y gestionar las tareas del proyecto. • Realiza las tareas sin que se le tenga que recordar al respecto. • Completa la totalidad de las tareas a tiempo. • Usa la retroalimentación de los otros para mejorar su trabajo.
<p>2</p> <p>Ayuda al equipo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • No ayuda al equipo a resolver problemas; puede generar problemas. • No hace preguntas de sondeo ni expresa ideas o elabora en respuesta a preguntas y discusiones. • No da retroalimentación útil a los otros. • No ofrece ayudar a los otros si estos lo necesitan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Coopera con el equipo, pero puede no ser activo en la ayuda para solucionar problemas. • A veces expresa sus ideas claramente, hace preguntas de sondeo y elabora en respuesta a preguntas y discusiones. • Da retroalimentación a otros, pero esto no es siempre útil. • A veces ofrece ayudar a los otros si estos lo necesitan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ayuda al equipo a resolver problemas y manejar los conflictos. • Ayuda a la generación de discusiones efectivas al expresar sus ideas claramente, hacer preguntas de sondeo, asegurarse que todos sean escuchados y al responder de manera reflexiva ante nueva información y perspectivas. • Da retroalimentación efectiva (específica, factible y apoyadora) a los otros para que puedan mejorar su trabajo. • Ofrece ayuda a los otros si es que los necesitan.
<p>3</p> <p>Respeto a otros</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Es irrespetuoso o poco amable con sus compañeros de equipo (puede interrumpir, ignorar las ideas de los otros o herir sentimientos) • No reconoce o respeta otras posturas. 	<ul style="list-style-type: none"> • En general, es educado y amable con sus compañeros de equipo. • En general, reconoce y respeta las posturas de los otros y al estar en desacuerdo, lo expresa de forma diplomática. 	<ul style="list-style-type: none"> • Es educado y amable con sus compañeros de equipo. • Reconoce y respeta las posturas de los otros y al estar en desacuerdo, lo expresa de forma diplomática.

RÚBRICA PARA EL PENSAMIENTO CRÍTICO

El proyecto tiene uno o más de los siguientes problemas en cada área

El proyecto incluye algunas características del proyecto efectivo, pero presenta algunas debilidades

El proyecto tiene las siguientes fortalezas

Oportunidad de pensamiento crítico en las fases del proyecto	Bajo el estándar	Acercándose al estándar	Cumple el estándar
<p>1</p> <p>Lanzamiento del proyecto.</p> <p>Analiza la pregunta clave e inicia la indagación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Solo ve los aspectos superficiales de la pregunta clave o solo un punto de vista de la misma. 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica algunos aspectos centrales de la pregunta clave, pero puede no ver sus complejidades ni considerar variados puntos de vista. Realiza preguntas complementarias acerca del tema o acerca de lo que la audiencia o usuarios del producto quieren o necesitan, pero no indaga lo suficiente en ello. 	<ul style="list-style-type: none"> Demuestra comprensión acerca de los aspectos centrales de la pregunta clave, identificando en detalle lo que se necesita saber para responderla y considerando varios posibles puntos de vista para responderla. Realiza preguntas complementarias que permiten enfocar o ampliar la indagación, si es que se necesita. Hace preguntas complementarias para lograr la comprensión acerca de lo que la audiencia o usuarios del producto quieren o necesitan.
<p>2</p> <p>Construcción de conocimiento, comprensión y habilidades.</p> <p>Recopilar y evaluar información.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Es incapaz de integrar la información para responder la pregunta clave; recopila muy poca o demasiada información y esta es irrelevante o viene de muy pocas fuentes. Acepta la información sin cuestionar su validez ni evaluar su calidad. 	<ul style="list-style-type: none"> Intenta integrar la información para responder la pregunta clave; pero puede ser muy poca o demasiada información y/o viene de muy pocas fuentes o de algunas irrelevantes. Comprende que la calidad de la información debe ser considerada pero no aplica este criterio de manera rigurosa. 	<ul style="list-style-type: none"> Integra suficiente información relevante para responder la pregunta clave. Esta información proviene de múltiples y variadas fuentes. Evalúa de manera rigurosa la calidad de la información (considera su utilidad, precisión y credibilidad; distingue los hechos de las opiniones; reconoce el sesgo).

Oportunidad de pensamiento crítico en las fases del proyecto	Bajo el estándar	Acercándose al estándar	Cumple el estándar
<p style="text-align: center;">3</p> <p>Desarrollo y revisión de ideas y productos.</p> <p>Uso de evidencia y sus normas de evaluación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Acepta argumentos para la obtención de posibles respuestas a la pregunta clave sin cuestionar si su razonamiento es válido. • Usa la evidencia sin considerar cuán sólida esta es. • Confía en "su instinto" para evaluar y revisar las ideas, prototipos de productos o soluciones a los problemas (no usa las normas de evaluación). 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia y necesidad de un razonamiento válido y evidencia sólida, pero no los evalúa de forma cuidadosa al formular respuestas a la pregunta clave. • Evalúa y revisa ideas, prototipos de producto, soluciones a los problemas, basándose en normas incompletas o inválidas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Evalúa argumentos para la obtención de posibles respuestas a la pregunta clave considerando si es que el razonamiento es válido y la evidencia es relevante y suficiente. • Justifica la elección de los criterios usados para evaluar las ideas, prototipos de productos o soluciones a los problemas. • Revisa los borradores, diseños y soluciones inadecuadas y explica por qué no se ajustan a las normas.
<p style="text-align: center;">4</p> <p>Presentación de productos y la respuesta a la pregunta clave.</p> <p>Justifica sus elecciones, considera alternativas y sus implicancias.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elige un medio para presentar sin considerar las ventajas y desventajas de usar otros medios para presentar un tema o idea en particular. • No es capaz de dar razones válidas o evidencia adecuada para defender elecciones con el fin de responder la pregunta central o crear productos. • No considera ni respuestas alternativas, ni distintos diseños del producto o diferentes puntos de vista para responder a la pregunta clave. • No es capaz de explicar el nuevo conocimiento ganado a través de la realización del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Considera las ventajas y desventajas de usar diferentes medios para presentar un tema o idea en particular, pero no de forma rigurosa. • Explica opciones tomadas al responder la Pregunta clave o la creación de productos, pero algunas razones no son válidas o carecen de evidencia que las apoye. • Entiende que puede haber alternativas de respuestas a la pregunta de manejo o diseños para productos, pero no los considera cuidadosamente. • Puede explicar algunas cosas aprendidas en el proyecto, pero no está del todo claro acerca de nuevos conceptos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Evalúa las ventajas y desventajas de usar otros medios para presentar un tema o idea. • Justifica sus elecciones al responder la pregunta central o al crear productos dando razones válidas con evidencia que las respalde. • Reconoce las limitaciones de una sola respuesta a la pregunta central o al diseño del producto (cómo puede no ser completa, certera o perfecta) y considera perspectivas alternativas. • Puede explicar claramente los nuevos aprendizajes adquiridos en el proyecto y cómo estos pueden ser transferidos a otras situaciones o contextos.

RÚBRICA DE PENSAMIENTO CREATIVO E INNOVACIÓN

El proyecto tiene uno o más de los siguientes problemas en cada área

El proyecto incluye algunas características del proyecto efectivo, pero presenta algunas debilidades

El proyecto tiene las siguientes fortalezas

Oportunidad de creatividad e innovación en distintas fases del proyecto	Bajo el estándar	Acercándose al estándar	Cumple el estándar
<p>1</p> <p>Lanzamiento del proyecto.</p> <p>Definición del desafío creativo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Puede solo "seguir instrucciones" sin comprender el propósito de la innovación o considerar las necesidades e intereses del público objetivo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende el propósito de la innovación, pero no considera a cabalidad las necesidades e intereses del público objetivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende el propósito de la innovación (¿quién necesita esto? ¿por qué?) • Desarrolla perspicacia acerca de las necesidades e intereses del público objetivo.
<p>2</p> <p>Construcción de conocimiento, comprensión y habilidades.</p> <p>Identifica fuentes de información</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usa solo fuentes de información usuales (página web, libro, artículo). • No ofrece nuevas ideas durante las discusiones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Encuentra una o dos fuentes de información que no son las usuales (página web, libro, artículo). • Ofrece nuevas ideas durante las discusiones, pero sus puntos de vista son poco variados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Encuentra maneras o lugares inusuales para obtener nueva información (adultos expertos, miembros de la comunidad, empresas, organizaciones, literatura), además de las fuentes usuales (página web, libro, artículo). • Promueve puntos de vista divergentes y creativos durante las discusiones.
<p>3</p> <p>Desarrollo y revisión de ideas y productos.</p> <p>Generación y selección de ideas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Permanece dentro de los parámetros ya existentes; no usa técnicas para la generación de ideas para el desarrollo de nuevas ideas para la creación de productos. • Selecciona una idea sin evaluar su calidad. • No formula nuevas preguntas ni elabora la idea seleccionada. • No considera ni usa la retroalimentación y la crítica para revisar el producto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla algunas ideas originales para los productos, utilizando una o dos veces las técnicas de generación de ideas. • Evalúa las ideas antes de seleccionar una, pero no de manera rigurosa. • Formula una o dos preguntas nuevas, pero puede hacer solo pequeñas modificaciones a la idea seleccionada. • Demuestra algo de imaginación al dar forma a las ideas para la elaboración de un producto, pero permanece dentro de límites convencionales. • Considera y usa la retroalimentación y la crítica para revisar el producto, pero no busca esta retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usa técnicas para la generación de ideas para el desarrollo de nuevas ideas para la creación de productos. • Evalúa cuidadosamente la calidad de las ideas y selecciona la mejor para darle forma a un producto. • Formula preguntas nuevas y toma distintas perspectivas para elaborar y mejorar la idea seleccionada. • Usa el ingenio y la imaginación y se sale de los límites convencionales al dar forma a las ideas para la elaboración de un producto. • Busca y usa la retroalimentación y la crítica para revisar el producto y así cumplir de una mejor manera con las necesidades del público objetivo.

Oportunidad de creatividad e innovación en distintas fases del proyecto	Bajo el estándar	Acercándose al estándar	Cumple el estándar
<p>4</p> <p>Presentación de productos y respuestas a las preguntas centrales.</p> <p>Presentación del trabajo a los usuarios o público objetivo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Presenta ideas y productos de forma convencional (presentaciones ppt, cargadas de texto, recitación de notas, falta de elementos de interacción con la audiencia) 	<ul style="list-style-type: none"> Añade algunos detalles que poseen atractivo visual a los medios utilizados en la presentación. Intenta incluir elementos en la presentación que la harán más animada y atractiva. 	<ul style="list-style-type: none"> Crea medios para una presentación atractiva visualmente, evitando las formas convencionales (presentaciones ppt cargadas de texto, recitación de notas, falta de elementos de interacción con la audiencia). Incluye elementos en la presentación que son especialmente vivaces, llamativos o poderosos y acordes al público objetivo.
<p>5</p> <p>Originalidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> Usa modelos, ideas o direccionamientos existentes; no es original o único. Sigue reglas y convenciones; usa materiales e ideas de maneras típicas. 	<ul style="list-style-type: none"> Tiene algunas ideas novedosas o considera mejoras, pero algunas de estas ideas son predecibles o convencionales. Puede tentativamente tratar de desmarcarse de las reglas y convenciones, o encontrar nuevos usos para materiales e ideas comunes. 	<ul style="list-style-type: none"> Es novedoso, único y sorprendente; muestra un toque personal. Puede romper las reglas y convenciones de manera exitosa o usar materiales e ideas comunes de formas nuevas, inteligentes y sorprendidas.
<p>6</p> <p>Valor</p>	<ul style="list-style-type: none"> No es útil o valioso para el público objetivo/usuario. No funcionaría en el mundo real porque es poco práctico o inviable. 	<ul style="list-style-type: none"> Es útil y valioso en cierta medida; puede no resolver ciertos aspectos del problema o ajustarse exactamente a la necesidad previamente identificada. No queda claro si es que el producto sería práctico o viable. 	<ul style="list-style-type: none"> El producto se percibe como útil y valioso, resuelve el problema ya definido o la necesidad previamente identificada. Es práctico y viable.
<p>7</p> <p>Estilo</p>	<ul style="list-style-type: none"> Es seguro, común y corriente y, de hecho, es un estilo convencional. Contiene tres o más elementos que no son coherentes entre sí, dificultando su comprensión. 	<ul style="list-style-type: none"> Tiene algunos toques interesantes, pero carece de un estilo distintivo. Tiene uno o dos elementos que pueden ser excesivos o no coherentes entre sí. 	<ul style="list-style-type: none"> Está bien diseñado, es llamativo, tiene un estilo distintivo pero adecuado al propósito. Combina diferentes elementos logrando un todo coherente.

Nota: El término "producto" se usa en esta rúbrica como un término que abarca el resultado del proceso de innovación durante un Proyecto. Un producto puede ser un objeto construido, una propuesta, presentación, solución a un problema, servicio, sistema, obra artística o literaria, un invento, un evento, una mejora a un producto existente, etc.

RÚBRICA DE DISEÑO DEL PROYECTO

El proyecto tiene uno o más de los siguientes problemas en cada área

El proyecto incluye algunas características del proyecto efectivo, pero presenta algunas debilidades

El proyecto tiene las siguientes fortalezas

	No presenta las características del Proyecto efectivo	Necesita más desarrollo	Incluye características del proyecto efectivo
<p>1</p> <p>Metas de aprendizaje del estudiante: conocimiento esencial, comprensión y habilidades para alcanzar el éxito</p>	<ul style="list-style-type: none"> Las metas de aprendizaje del estudiante no son claras ni específicas: el proyecto no está enfocado en los estándares. El proyecto no abarca, evalúa o demuestra el desarrollo de habilidades para el éxito. 	<ul style="list-style-type: none"> El proyecto se enfoca en los estándares derivados del conocimiento y de la comprensión, pero puede referirse a muy pocas o demasiadas metas o metas sin mucha importancia. Las habilidades para el éxito están presentes, pero pueden ser demasiadas para ser enseñadas y evaluadas de manera adecuada. 	<ul style="list-style-type: none"> El proyecto se enfoca en la enseñanza de habilidades y conocimiento importante enfocado en los estudiantes. Estos conocimientos se ajustan a los estándares y representan conocimientos centrales de las asignaturas. Las habilidades para el éxito se abordan de manera explícita para ser enseñadas y evaluadas, como los son el pensamiento creativo, la colaboración, la creatividad y la gestión del proyecto.
<p>2</p> <p>Problema o pregunta desafiante</p>	<ul style="list-style-type: none"> El proyecto no se enfoca en un problema o pregunta central (es más parecido a una unidad con varias tareas); o el problema o pregunta es muy fácil de resolver o de responder para que la existencia del proyecto se justifique. El problema o pregunta inicial no gira en torno a una pregunta que sea esencial para el proyecto o presenta graves fallas como, por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> >Tiene una sola y/o simple respuesta. >No es motivante para los estudiantes (suena demasiado compleja o académica, como si viniera de un libro y, por ende, es atractiva solo para el profesor). 	<ul style="list-style-type: none"> El proyecto se enfoca en un problema o pregunta central, pero el nivel de desafío puede ser inapropiado para los estudiantes a quienes va dirigido. La pregunta inicial para el proyecto se relaciona con el mismo, pero no captura su problema o pregunta central (puede ser más como una temática más amplia). La pregunta inicial cumple con algunos de los criterios presentes en la columna de "incluye las características" pero carece de otros. 	<ul style="list-style-type: none"> El proyecto se enfoca en un problema o pregunta central con un desafío apropiado. El proyecto se enmarca en una pregunta inicial que es: <ul style="list-style-type: none"> >Abierta: hay más de una respuesta correcta. >Comprensible e inspiradora para los estudiantes. >Alineada con las metas de aprendizaje. Para responder esta pregunta los estudiantes deberán obtener las habilidades, conocimiento y comprensión adecuados.
<p>3</p> <p>Indagación constante</p>	<ul style="list-style-type: none"> El proyecto es más bien una actividad de hacer o construir cosas que un proceso extendido de indagación. No existe un proceso para que los estudiantes generen preguntas que guíen la indagación. 	<ul style="list-style-type: none"> La indagación es limitada (puede ser breve y ocurrir solo una o dos veces en el proyecto; la búsqueda de información es la tarea principal; no existen preguntas realmente profundas). Los estudiantes generan preguntas, pero mientras algunas pueden ser cubiertas, otras no son usadas para guiar la indagación y, por ende, no afectan el camino que toma el proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> La indagación es sostenida a lo largo del tiempo y es rigurosa académicamente (los estudiantes hacen preguntas, buscan e interpretan datos, desarrollan y evalúan soluciones o construyen evidencia para obtener respuestas y generar nuevas preguntas). A lo largo del proyecto, la indagación está conducida por preguntas generadas por parte de los estudiantes que son fundamentales para el desarrollo del proyecto.

	No presenta las características del Proyecto efectivo	Necesita más desarrollo	Incluye características del proyecto efectivo
<p>4</p> <p>Autenticidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> El proyecto se asemeja a un trabajo en clases tradicional; carece de tareas, herramientas y contexto del mundo real. No genera un impacto real en el mundo ni habla de los intereses personales de los estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> El proyecto presenta algunas características auténticas, pero estas pueden ser limitadas o ser lejanas a las necesidades del contexto. 	<ul style="list-style-type: none"> El proyecto presenta un contexto auténtico y tareas y herramientas del mundo real; cumple estándares de calidad, genera un impacto en el mundo y habla sobre las preocupaciones, intereses o identidades personales de los estudiantes.
<p>5</p> <p>Voz y elección del estudiante</p>	<ul style="list-style-type: none"> No se les da oportunidad a los estudiantes para que expresen su voz y tomen decisiones que afecten el contenido o proceso del proyecto; el proyecto está dirigido por el docente. O bien, se espera que los estudiantes trabajen de manera demasiado independiente sin una guía adecuada por parte del docente y/o que trabajen de esta manera antes de que sean capaces de hacerlo. 	<ul style="list-style-type: none"> Se les dan pocas oportunidades a los estudiantes para que expresen su voz y tomen decisiones de mediana importancia (decidir cómo dividir tareas dentro del grupo o qué sitio web usar para investigar). Los estudiantes trabajan, en cierta medida de manera independiente del docente, pero podrían hacer más por sí solos. 	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes tienen oportunidades para expresar su voz y tomar decisiones acerca de los temas importantes (temas a investigar, preguntas, textos y recursos usados, gente con quien trabajar, productos a ser creados, uso del tiempo, organización de las tareas). Los estudiantes tienen oportunidades para tomar responsabilidades significativas y trabajar lo más independientemente del profesor como sea apropiado hacerlo, pero de manera guiada.
<p>6</p> <p>Reflexión</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes y el docente no participan en conjunto de la reflexión acerca de qué y cómo los estudiantes aprenden acerca del diseño del proyecto y su gestión. 	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes y el docente participan en conjunto de algún tipo de reflexión acerca del proyecto y luego de la culminación del mismo, pero no de forma regular o en profundidad. 	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes y el docente participan en conjunto de una reflexión profunda y comprensiva tanto durante el proyecto como después de su culminación. Reflexionan también acerca de cómo aprenden los estudiantes, el diseño del proyecto y su gestión.
<p>7</p> <p>Crítica y revisión</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes obtienen retroalimentación limitada o irregular acerca de sus productos y el trabajo en progreso y esta retroalimentación es solo por parte de él, no de los pares. No se requiere su utilización o los estudiantes no saben cómo utilizarla para revisar y mejorar su trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> Se provee a los estudiantes de oportunidades para dar y recibir retroalimentación acerca de la calidad de los productos y del trabajo en progreso, pero este espacio para la retroalimentación puede carecer de estructura o solo existir una vez. Los estudiantes leen o reciben oralmente la retroalimentación acerca de su trabajo, pero no la usan para revisar y mejorar su trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> Se provee regular y estructuradamente a los estudiantes de oportunidades para dar y recibir retroalimentación acerca de la calidad de los productos y del trabajo en progreso por parte de los pares, los docentes y de otros fuera de la clase, si la ocasión lo amerita. Los estudiantes usan la retroalimentación acerca de su trabajo para revisarlo y mejorarlo.
<p>8</p> <p>Producto</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes no hacen de su producto algo público que se presente a una audiencia o que se ofrezca a la gente más allá de la clase. 	<ul style="list-style-type: none"> El trabajo de los estudiantes se hace público solo para los compañeros y el docente. Los estudiantes presentan productos pero no se les pide que expliquen cómo trabajaron ni qué aprendieron. 	<ul style="list-style-type: none"> El trabajo de los estudiantes se hace público al presentar, mostrar u ofrecerlo a la gente más allá de la clase. Se les pregunta a los estudiantes que expliquen las razones que justifican sus elecciones, su proceso de indagación, cómo trabajaron, qué aprendieron etc.

RÚBRICA DE PRESENTACIÓN DEL TRABAJO

El proyecto tiene uno o más de los siguientes problemas en cada área

El proyecto incluye algunas características del proyecto efectivo, pero presenta algunas debilidades

El proyecto tiene las siguientes fortalezas

	Bajo el estándar	Acercándose al estándar	Cumple el estándar
<p>1</p> <p>Explicación de las ideas e información</p>	<ul style="list-style-type: none"> • No presenta información, argumentos, ideas o hallazgos de forma concisa y lógica; el argumento no contiene evidencia que lo valide; la audiencia no puede seguir la línea de razonamiento. • La selección de información, desarrollo de ideas y el estilo son inapropiados para el propósito, tarea y audiencia (puede ser demasiada o muy poca información o un enfoque erróneo). • No se refiere a perspectivas o puntos de vista alternativos u opuestos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presenta información, argumentos, hallazgos y evidencia de una manera que no siempre es clara, concisa y lógica; la línea de razonamiento es a veces difícil de seguir por parte de la audiencia. • Intenta seleccionar información, desarrollar ideas y usar un estilo apropiados para el propósito, tarea y audiencia, que no son por completo exitosos. • Intenta referirse a perspectivas alternativas u opuestas, pero no de forma completa o clara. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presenta información, argumentos, hallazgos y evidencia en forma clara, concisa y lógica; la línea de razonamiento se puede seguir fácilmente por parte de la audiencia. • Selecciona información, desarrolla ideas y usa un estilo apropiado al propósito, la tarea y la audiencia. • Abarca perspectivas alternativas u opuestas de manera clara y acabada.
<p>2</p> <p>Organización</p>	<ul style="list-style-type: none"> • No cumple los requerimientos con respecto a lo que debe ser incluido en la presentación. • No incluye una introducción y/o conclusión. • Usa el tiempo de manera poco adecuada; la totalidad de la presentación o parte de ella es muy corta o muy larga. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cumple la mayoría de los requerimientos respecto de los requerimientos con respecto a lo que debe ser incluido en la presentación. • Una introducción y conclusión, pero no son claras ni interesantes. • Generalmente organiza bien el tiempo, pero puede usar demasiado o muy poco tiempo en un tema, material de apoyo o idea. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cumple todos los requerimientos con respecto a lo que debe ser incluido en la presentación. • Incluye una introducción y conclusión que son claras e interesantes. • Organiza bien el tiempo y no hay ninguna parte de la presentación que sea o muy larga o muy corta.
<p>3</p> <p>Mirada y lenguaje corporal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • No mira a la audiencia, lee las notas o láminas. • No usa gestos o movimientos. • Carece de pose y confianza (mueve los dedos, se agacha, se ve nervioso). • Usa ropa inapropiada para la ocasión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mantiene contacto visual con poca frecuencia. Lee las notas o diapositivas la mayor parte del tiempo. • Utiliza algunos gestos o movimientos que no parecen naturales. • Presenta una actitud que demuestra confianza y adecuación a la situación. Solo se observa un poco de inquietud y movimiento nervioso. • Intenta usar una presentación personal adecuada para la ocasión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mantiene contacto visual con la audiencia la mayor parte del tiempo; solo en algunas ocasiones mira las notas o diapositivas. • Utiliza gestos y movimientos naturales. • Presenta una actitud que demuestra confianza y adecuación a la situación. • Posee una presentación personal acorde a la ocasión.

	Bajo el estándar	Acercándose al estándar	Cumple el estándar
<p>4</p> <p>Voz</p>	<ul style="list-style-type: none"> No pronuncia bien o habla demasiado bajo que dificulta la comprensión; frecuentemente usa muletillas (uhh, mmm, entonces, y, como, etc.) no adapta el discurso al contexto y la tarea. 	<ul style="list-style-type: none"> La mayor parte del tiempo habla de manera clara; utiliza una voz lo suficientemente fuerte para que la audiencia pueda escuchar la mayor parte del tiempo, pero puede hablar ocasionalmente de forma monótona. Usa muletillas. Intenta adaptar el discurso al contexto o tarea, pero no es consistente o no tiene éxito en su intento. 	<ul style="list-style-type: none"> Habla de manera clara y a un ritmo adecuado; ni muy rápido ni muy lento. Habla lo suficientemente fuerte para que todos puedan escuchar; cambia el tono y el ritmo para mantener el interés. Rara vez usa muletillas Adapta el discurso al contexto y la tarea. Domina el registro formal cuando su uso es necesario.
<p>5</p> <p>Elementos de ayuda para la presentación</p>	<ul style="list-style-type: none"> No usa elementos de audio, visuales o de medios. Usa solo uno o pocos elementos visuales, de audio o de medios pero estos no añaden valor a la presentación y pueden incluso distraer. 	<ul style="list-style-type: none"> Usa elementos de audio, visuales o de medios, pero estos pueden a veces distraer o no añadir valor a la presentación. 	<ul style="list-style-type: none"> Usa elementos de audio, visuales o de medios bien elaborados para fortalecer la comprensión de los hallazgos, el razonamiento y la evidencia y añadir interés. Incorpora de forma adecuada y natural a la presentación los elementos visuales, de audio o de medios.
<p>6</p> <p>Respuesta a las preguntas de la audiencia</p>	<ul style="list-style-type: none"> No responde a las preguntas por parte de la audiencia (se sale del tema o no comprende las preguntas y no busca explicación o clarificación de las mismas) 	<ul style="list-style-type: none"> Responde algunas preguntas de la audiencia, pero no siempre de forma clara o completa. 	<ul style="list-style-type: none"> Responde las preguntas de la audiencia en forma clara y completa. Busca clarificaciones a las preguntas, admite cuando no sabe o explica cómo encontrar la respuesta cuando es incapaz de dar una respuesta.
<p>7</p> <p>Participante en presentaciones de equipo</p>	<ul style="list-style-type: none"> No todos los miembros del grupo participan; solo uno o dos de ellos hablan. 	<ul style="list-style-type: none"> Todos los miembros del equipo participan, pero no en la misma proporción. 	<ul style="list-style-type: none"> Todos los miembros del equipo participan por aproximadamente el mismo período de tiempo. Todos los miembros del equipo son capaces de responder las preguntas sobre el tema como un todo y no solo acerca de su parte de la presentación.

Anexo 2**GALERÍAS, INSTITUTOS, CENTROS Y CORPORACIONES CULTURALES DE CHILE****I Región de Tarapacá****Museo Histórico Salitrero de Pozo Almonte**

Teléfonos: 57-2751477 / 57-2751220

Dirección: Balmaceda N° 86

Ciudad: Pozo Almonte

Reseña: Museo de objetos y fotografías de las Oficinas Salitreras

Museo Regional de Iquique

Teléfonos: 57-2419241 / 57-2411214

Dirección: Paseo Baquedano 951

Ciudad: Iquique

Reseña: Corporación Municipal de Desarrollo Social de Iquique

Museo del Salitre

Teléfono: 57-2517672

Sitio web: <http://www.museodelsalitre.cl/>E-mail: contacto@museodelsalitre.cl

Dirección: Kilómetro 47, Ruta A-16

Ciudad: Iquique

Reseña: Museo de sitio Oficinas Salitreras Humberstone y Santa Laura

Museo de la Tirana

Teléfono: 57-751603

Dirección: General Ibáñez 402

Ciudad: Pueblo de La Tirana

Museo con exhibición de arte religioso.

Centro Cultural Palacio Astoreca

Teléfono: 57-2526213

Sitio web: www.unap.clE-mail: Karina.lizana@unap.cl

Dirección: O'Higgins N° 350

Ciudad: Iquique

Reseña: Museo con exhibiciones permanentes de muebles, objetos de principios del siglo XX y colecciones arqueológicas. Exposiciones temporales.

Museo de Pica

Teléfono: 57-2741665

E-mail: cultura@pica.cl

Dirección: Balmaceda 178, Pica.

Ciudad: Iquique

Reseña: Exhibición histórica, arqueológica y fotográfica del pueblo de Pica.

II Región de Antofagasta

Museo Regional de Antofagasta

Teléfonos: 55-2227016 / 55-2221109
 Sitio web: <http://www.museodeantofagasta.cl>
 E-mail: museo.antofagasta@museosdibam.cl
 Dirección: José Manuel Balmaceda N° 2786
 Ciudad: Antofagasta
 Reseña: El museo exhibe parte del patrimonio natural y cultural de la región.

Museo Augusto Capdeville

Teléfono: 55- 611891
 Sitio web: www.taltal.cl
 E-mail: museo.taltal@gmail.com
 Dirección: Av. Arturo Prat N° 5
 Ciudad: Antofagasta
 Reseña: Muestra del patrimonio arqueológico e histórico de Taltal.

Museo Geológico Profesor Humberto Fuenzalida

Teléfono: 55-355418
 Sitio web: www.ucn.cl
 E-mail: hgarces@ucn.cl
 Dirección: Angamos 610
 Ciudad: Antofagasta
 Reseña: Colección de geología.

Museo Etnográfico de Caspana

Teléfono: 55-2340112
 Sitio web: www.mascalama.cl
 Dirección: Poblado de Caspana
 Ciudad: Calama
 Reseña: Colección arqueológica de la cultura local y muestras etnográficas prehispánicas.

Museo Arqueológico R. P. Gustavo Le Paige

Teléfonos: 55-851002/ 55- 851066
 Sitio web: www.iiam.ucn.cl
 E-mail: museospa@ucn.cl
 Dirección: Calle Le Paige 380, San Pedro de Atacama.
 Ciudad: Antofagasta
 Reseña: Museo arqueológico de pueblos precolombinos del norte de Chile.

Museo Ruinas de Huanchaca

Teléfonos: 55-2417860 / 55-2417 862
 Sitio web: www.ruinasdehuanchaca.cl
 E-mail: candronico@ruinasdehuanchaca.cl
 Dirección: Av. Angamos 01606
 Ciudad: Antofagasta
 Reseña: Muestra con colecciones de geología y paleontología.

Museo Indígena Atacameño de Arqueología y Etnografía Valle de Lasana

Teléfono: 56-994689301
 E-mail: museocalama@vtr.net
 Dirección: Camino vecinal s/n, Valle de Lasana.
 Ciudad: Antofagasta
 Reseña: Colecciones arqueológicas etnográficas correspondientes a la cultura atacameña.

Museo Arqueológico y Etnográfico del Loa

Teléfono: 55-2340112
 Sitio web: www.mascalama.cl
 E-mail: ccultural-calama@entelchile.net
 Dirección: Avenida O'Higgins s/n.
 Ciudad: Calama
 Reseña: El museo cuenta con una muestra de los pueblos andinos de Calama y con una colección de artesanía en piedra volcánica, cactus, tejidos, cerámica y cobre.

III Región de Atacama

Museo Regional de Atacama

Teléfonos: 52-212313 / 52-230496
 Sitio web: <http://www.museodeatacama.cl>
 E-mail: museo.atacama@museosdibam.cl
 Dirección: Atacama N° 98
 Ciudad: Copiapó
 Reseña: Museo de historia natural, historia local y arqueología de la zona.

Museo Minero Tierra Amarilla

Teléfono: 52-2329136
 Sitio web: www.museominerodetierraamarilla.cl
 Dirección: Lote 2G, sector Punta del Cobre sin número, Tierra Amarilla.
 Ciudad: Copiapó
 Reseña: Muestra de minerales, fósiles, objetos históricos, recursos gráficos y testimoniales de la minería.

Museo de la Catedral de Copiapó

Teléfono: 52-212313/ 52-230496
 Dirección: Chacabuco N°441
 Ciudad: Copiapó
 Reseña: Posee exhibición de arte religioso colonial.

IV Región de Coquimbo

Museo del Limarí

Teléfono: 53-2433680
 Sitio web: <http://www.museolimari.cl/>
 E-mail: museo.limari@museosdibam.cl
 Dirección: Covarrubias esq. Antofagasta
 Ciudad: Ovalle
 Reseña: Museo arqueológico de las culturas molle, ánimas y diaguitas. Exposiciones permanentes y temporales.

Museo Histórico Gabriel González Videla

Teléfono: 51-2217189
 Sitio web: <http://www.museohistoricolaserena.cl/>
 E-mail: museo.ggv@museosdibam.cl
 Dirección: Calle Matta N° 495
 Ciudad: La Serena
 Reseña: Museo con exposiciones permanentes y temporales.

Museo Gabriela Mistral

Teléfono: 51-2411223
 Sitio web: <http://www.mgmistral.cl/>
 E-mail: museo.vicuna@museosdibam.cl
 Dirección: Avda. Gabriela Mistral 759
 Ciudad: Vicuña

Museo Colonial de San Francisco de La Serena

Teléfono: 51-2244477
 Sitio web: <http://franciscanos.cl/museos/>
 Dirección: Balmaceda 640
 Ciudad: La Serena
 Reseña: Arte religioso colonial.

Museo Arqueológico de La Serena

Teléfonos: 51-2672210 / 51-2672215
 Sitio web: <http://www.museoarqueologicolaserena.cl/>
 E-mail: mals@museosdibam.cl
 Dirección: Cordovez esquina Cienfuegos s/n
 Ciudad: La Serena
 Reseña: Museo con exhibición de objetos arqueológicos, etnográficos y paleontológicos.

Museo Sala de Arte Religioso

(Arzobispado la Serena)
 Teléfono: 51 – 225388
 Sitio web: www.iglesia.cl/laserena
 Dirección: Los Carrera 450
 Ciudad: La Serena

V Región de Valparaíso

Museo San Francisco de Curimón

Teléfono: 34-531020
 Sitio web: <http://museodecurimon.jimdo.com/>
 Dirección: San Francisco N° 199, Curimón
 Ciudad: San Felipe
 Reseña: Museo de arte religioso colonial.

Museo Antropológico Padre Sebastián Englert

Teléfonos: 32-2551020 / 32-2551021
 Sitio web: <http://www.museorapanui.cl>
 E-mail: mapse@mapse.cl
 Dirección: Tahai s/n
 Ciudad: Rapa Nui
 Reseña: Museo con exposición arqueológica y bibliográfica de la cultura Rapa Nui.

Casa Museo La Sebastiana

Teléfonos: 32-2256606 / 32-2233759
 Sitio web: www.fundacionneruda.org
 Dirección: Calle Ricardo de Ferrari N°692
 Ciudad: Valparaíso
 Reseña: Casa museo del poeta Pablo Neruda.

Museo del Mar Lord Thomas Cochrane

Teléfono: 32-2939558
 Dirección: Calle Merlet N° 195, Cerro Cordillera
 Ciudad: Valparaíso
 Reseña: Museo que exhibe piezas de modelismo naval y realiza exposiciones temporales durante todo el año.

Museo Municipal de Bellas Artes

Teléfono: 32-2252332
 Sitio web: <http://www.museobaburizza.cl/>
 Dirección: Paseo Yugoslavo, Cerro Concepción
 Ciudad: Valparaíso
 Reseña: Posee colecciones de pintura chilena y europea.

Museo de Historia Natural de Valparaíso

Teléfono: 32-2544840
 Sitio web: <http://www.mhmv.cl/>
 E-Mail: mhmv@museosdibam.cl
 Dirección: Condell 1546
 Ciudad: Valparaíso
 Reseña: Museo que posee colecciones de ciencias naturales, arqueología, patrimonio histórico y biblioteca.

Casa Museo Mirador Lukas

Teléfono: 32-2221344
 Sitio web: www.lukas.cl
 E-mail: info@lukas.cl
 Dirección: Paseo Gervasoni N° 448, Cerro Concepción
 Ciudad: Valparaíso
 Reseña: Exhibición de la obra gráfica del artista Lukas.

Museo a Cielo Abierto

Sitio web: www.museosregionvalparaiso.cl
 Dirección: Calles Cerro Bellavista
 Ciudad: Valparaíso
 Reseña: Museo al aire libre con murales de artistas chilenos.

Casa Museo Isla Negra

Sitio web: www.fundacionneruda.org
 Dirección: Poeta Neruda s/n, Isla Negra
 Ciudad: El Quisco
 Reseña: Casa museo del poeta Pablo Neruda.

Museo Artequín Viña del Mar

Teléfonos: 32-2973637 / 32-2882287
 Sitio web: www.artequinvina.cl
 Dirección: Alcalde Prieto Nieto N.º 500 Interior Quinta Vergara sector Parque Potrerillos
 Ciudad: Viña del Mar
 Reseña: Museo educativo de arte.

Palacio Rioja

Teléfono: 32-2185751
 Sitio web: www.museosregionvalparaiso.cl
 Dirección: Calle Quillota 214
 Ciudad: Viña del Mar
 Reseña: Museo de artes decorativas

Museo de Arqueología e Historia Francisco Fonk

Teléfono: 32-2686753
 Sitio web: www.museofonck.cl/
 E-mail: educacion@museofonck.cl
 Dirección: 4 Norte 784
 Ciudad: Viña del Mar
 Reseña Museo de arqueología e historia

Museo y Centro Cultural Presidente Pedro Aguirre Cerda

Teléfono: 34-2462012
 Sitio web: www.museosregionvalparaiso.cl
 E-mail: edgardobravo@ccpac.cl
 Dirección: Avda. Pedro Aguirre Cerda s/n, Pocuro, Calle Larga
 Ciudad: Los Andes
 Reseña: Museo histórico con una colección de objetos pertenecientes al presidente Pedro Aguirre Cerda.

Museo La Ligua

Teléfono: 33-712143
 Sitio web: www.museolaligua.cl
 Dirección: Pedro Polanco 698
 Ciudad: La Ligua
 Reseña: Museo que posee una colección arqueológica.

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

VI Región del Libertador General Bernardo O'Higgins

Museo Regional de Rancagua

Teléfono: 72-221524

Sitio web: www.museorancagua.clE-mail: museo@museorancagua.cl

Dirección: Estado N° 685

Ciudad: Rancagua

Reseña: Museo con exhibición permanente de obras, fotografías y objetos patrimoniales.

Exposiciones temporales.

Museo San José del Carmen del Huique

Teléfono: 9-7331105

Sitio web: www.museoelhuique.clE-mail: informaciones@museoelhuique.cl

Comuna de Palmilla, a 56 km de San Fernando

Reseña: Museo histórico, costumbrista y agrícola.

Museo de la gran Minería del Cobre

Teléfono: 72-821050

Sitio web: www.sewell.cl/E-mail: temuseomc@odelco.cl

Dirección: Millán 1020, Cachapoal

Ciudad: Rancagua

Reseña: Colección de fotografías, instrumentos y otras piezas, relacionadas con la producción del cobre.

Museo de Colchagua

Teléfono: 72-821050

Sitio web: www.museocolchagua.clE-mail: museocol@tie.cl

Dirección: Avenida Errázuriz N° 145

Ciudad: Santa Cruz

Reseña: Museo con exhibición de arte, objetos y fotografías.

Museo de la Artesanía Chilena de Lolol

Teléfonos: 72-823519 / 7-9763824

Dirección: Las Acacias 20

Ciudad: Lolol

Reseña: Colección de artesanía de la universidad Católica de Chile.

VII Región del Maule

Museo de Bellas Artes y Artesanía de Linares

Teléfono: 73-2210662

Sitio web: www.museodelinares.clE-mail: museo.linares@museosdibam.cl

Dirección: Avda. Valentín Letelier N.º 572

Ciudad: Linares

Reseña: Museo con exposición de obras de artistas contemporáneos y colecciones de artesanía arqueológica e histórico-antropológica.

Museo O'Higiniano y de Bellas Artes de Talca

Teléfono: 71-2615883

Sitios web: www.museodetalca.clE-mail: museo.talca@museosdibam.cl

Dirección: 1 Norte N° 875

Ciudad: Talca

Reseña: Museo con exhibición de objetos y arte patrimonial.

Museo Histórico Religioso de Curepto

Teléfono: 7-5690018

Sitios web: www.curepto.cl/E-mail: curepto.@munitel.cl

Dirección: Plaza de Armas s/n, Curepto

Ciudad: Talca

Reseña: Museo histórico, religioso y paleontológico

Museo Histórico de Yerbas Buenas

Teléfono: 73-2390098

Sitio web: www.museoyerbasbuenas.clE-mail: museo.yerbasbuenas@museosdibam.cl

Dirección: Juan de Dios Puga N° 283

Ciudad: Yerbas Buenas

Reseña: Museo con exhibición permanente de colección patrimonial.

Museo Villa Cultural Huilquilemu Hernán Correa de la Cerda

Teléfono: 71-413641 /9-9353926

E-mail: hhernand@ucm.cl

Dirección: Camino San Clemente km 9

Ciudad: Talca

Reseña: Museo de arte religioso y artesanía.

VIII Región del Biobío

Museo de la Catedral de Concepción

Teléfono: 41-2250423
 Sitio web: www.cultura.ucsc.cl/category/museo/
 E-mail: museo@ucsc.cl
 Dirección: Caupolicán N° 441
 Ciudad: Concepción
 Reseña: Posee exhibición de arte religioso.

Museo Mapuche de Cañete

Teléfono: 41-2611093
 Sitio web: www.museomapuchecanete.cl/
 E-mail: museo.canete@museosdibam.cl
 Dirección: Camino Contulmo s/n
 Ciudad: Cañete
 Reseña: Museo con exhibición patrimonial de la cultura mapuche.

Museo de San Francisco de Asís de Concepción

Dirección: 5 de Abril 534
 Ciudad: Concepción
 Reseña: Museo de exhibición de historia y arte religioso.

Parque Museo Pedro del Río Zañartu (Hualpén)

Teléfonos: 41-2417386 / 41-2426399
 Sitio web: www.parquepedrodelrio.cl
 E-mail: parquepedrodelrioz@gmail.com
 Dirección: Península de Hualpén a 16 km de Concepción y 14 km de Talcahuano
 Reseña: Piezas procedentes de África, América, Asia y Europa.

Casa de Arte José Clemente Orozco (Pinacoteca)

Teléfonos: 41-2203835
 Sitio web: www2.udec.cl/pinacoteca/index-2.html
 E-mail: pinacoteca@udec.cl
 Dirección: Chacabuco esquina Paicaví s/n
 Ciudad: Concepción

Museo Histórico Carlos Oliver Sala Museo Regimiento Guías

Teléfono: 41-311492
 Dirección: Avda. Collao N° 171
 Ciudad: Concepción
 Reseña: Museo con exhibición de colección histórica.

Museo de Historia Natural de Concepción

Teléfono: 41-231 0932
 Sitio web: www.museodehistorianaturaldeconcepcion.cl/
 E-mail: museo.concepcion@museosdibam.cl
 Dirección: Maipú N° 2359 Plaza Acevedo
 Ciudad: Concepción
 Reseña: Museo que exhibe colecciones de ciencias naturales, historia, objetos etnográficos y arqueológicos.

Museo Internacional de la Gráfica Chillán

Teléfono: 42-243262
 Sitio web: www.museodelagraficachillan.blogspot.com
 E-mail: casatallerazul@yahoo.es
 Dirección: O'Higgins esquina Vegas de Saldía s/n
 Ciudad: Chillán
 Referencia: Museo del grabado y artes visuales

Museo Stom

Teléfono: 41-2350562
 Sitio web: www.museostom.cl
 E-mail: consultas@museostom.cl
 Dirección: Calle Progreso, Parcela 156b
 Ciudad: Chiguayante, Concepción
 Reseña: Colección privada de objetos históricos, etnográficos y folclóricos.

Museo Artequín Concepción

Teléfono: 41-2857404
 Sitio web: www.parquealessandri.cl
 E-mail: informaciones@artequin.cl

Reseña: Colección de pintura chilena y exhibición del mural “Presencia de América Latina” del artista mexicano Jorge González Camarena.

Circuito patrimonial de Lota

Teléfono: 41-2870934 / 41-2870935

Sitio web: <http://www.lotasorprendente.cl/>

E-mail: museo@lotasorprendente.cl

Dirección: Avenida el parque 21, Lota

Ciudad: Concepción

Reseña: El circuito considera: el Parque Isidora Cousiño, el Museo Histórico del Carbón, el Pueblito Minero del siglo XIX y la mina El Chiflón del Diablo.

Reseña: corresponde a un circuito patrimonial cuyo objetivo es difundir y conservar el patrimonio de la región.

Dirección: km 18, camino Concepción-Coronel, sector Escuadrón, comuna de Coronel, región del Bío-Bío.

Ciudad: Concepción

Reseña: Museo educativo de arte, ubicado al interior del Parque Alessandri.

IX Región de la Araucanía

Museo Regional de la Araucanía

Teléfonos: 45-22747948 / 45-22747949

Sitio web: www.museoregionalaraucania.cl

E-Mail: educacion.mra@museosdibam.cl

museo.raucania@museosdibam.cl

Dirección: Av. Alemania 084

Ciudad: Temuco

Reseña: Museo con exhibición de objetos culturales patrimoniales ordenados en colecciones arqueológicas, etnográficas, pictóricas, fotográficas e históricas.

Museo Dillman Bullock

Liceo Agrícola El Vergel

Teléfonos: 45-711142 /45-712395

Sitio web: www.museodillmanbullock.blogspot.com

E-mail: museodbullock@yahoo.es

Dirección: km 5 camino Angol – Collipulli, casilla 8D

Ciudad: Angol

Reseña: Museo antropológico.

Museo Histórico Municipal de Villarrica

(Interior de la Biblioteca Pública Municipal)

Teléfono: 45-415706

Dirección: Pedro de Valdivia 2344

Ciudad: Villarrica

Reseña: Objetos de la cultura mapuche, cerámicos precolombinos, textiles, platería, cestería, instrumentos musicales, objetos ceremoniales, documentos, armas y utensilios domésticos del periodo de refundación de Villarrica.

Museo Leandro Penchulef

Sede Villarrica de la Pontificia Universidad Católica de Chile

Sitio web: www.museoleandropenchulef.uc.cl/

Teléfonos: 45-2411830

Dirección: Calle O'Higgins 501

Ciudad: Villarrica

Reseña: Antropología, etnografía y arqueología.

X Región de Los Lagos

Museo Colonial Alemán de Frutillar

Teléfono: 65-2421142
 Sitio web: www.museosaustral.cl
 E-mail: secmuseologica@uach.cl
 Dirección: Avda. Vicente Pérez Rosales s/n
 Ciudad: Frutillar
 Reseña: Museo sobre la colonización alemana.

Museo Arqueológico y etnográfico de Achao

E-mail: anarosau@gmail.com
 Dirección: Calle Amunategui esquina Delicias, Plaza de Armas de Achao
 Ciudad: Chiloé
 Reseña: Colección etnográfica y arqueológica

Casa Museo Francisco Coloane

Teléfono: 65-2691469
 Sitio web: www.casamuseocoloane.cl
 E-mail: contacto@casamuseocoloane.cl
 Dirección: Calle Yungay N° 22, Quemchi
 Ciudad: Chiloé
 Reseña: Muestra de piezas biográficas del autor.

Museo de Arte Moderno de Chiloé MAM

Teléfono: 65-2635454
 Sitio web: www.mamchiloe.cl
 E-mail: contacto@mamchiloe.cl
 Dirección: Parque Municipal de Castro s/n
 Ciudad: Chiloé
 Reseña: Museo con exposiciones de artistas contemporáneos chilenos y extranjeros.

Museo Prehistórico Puente Quilo

Teléfono: 9-2450490
 Dirección: Carretera Puente Quilo s/n
 Ciudad: Chiloé
 Reseña: Museo familiar que exhibe parte del patrimonio arqueológico de la localidad de Quilo.

Museo Regional de Ancud

Teléfono: 65-2622413
 Sitio web: www.museoancud.cl
 E-mail: museo.ancud@museosdibam.cl
 Dirección: Calle Libertad N° 370
 Ciudad: Chiloé
 Reseña: Exhibición del patrimonio cultural y natural de Chiloé.

Museo de la evangelización de Achao

E-mail: cicmun@gmail.com
 Dirección: Calle Pedro Montt 01, Plaza de Armas de Achao
 Ciudad: Chiloé
 Reseña: Museo de arte religioso ubicado al interior de la Iglesia Santa María de Loreto.

Museo de las Tradiciones Chonchinas

Teléfono: 65-2672802
 E-mail: museochonchi@gmail.com
 Dirección: Calle Centenario N°116, Chonchi
 Ciudad: Chiloé
 Reseña: Museo casona ambientada con muebles y ornamentos de los años 20.

Museo Municipal de Castro

Teléfono: 65-2635967
 E-mail: museocas@telsur.cl
 Dirección: Calle Esmeralda 255, Castro.
 Ciudad: Chiloé
 Reseña: Exhibición de objetos y fotografías que forman parte del patrimonio de Chiloé

Museo Parque Tantauco

Teléfono: 65-2633782
 Sitio web: www.parquetantauco.cl
 E-mail: info@parquetantauco.cl
 Dirección: Calle Caleta de Inío s/n, Quellón
 Ciudad: Chiloé
 Reseña: Muestra que explica la historia del desarrollo de Chiloé.

<p>Museo Etnológico de Dalcahue</p> <p>Teléfono: 65-2642379 E-mail: dalcapulli@gmail.com Dirección: Pedro Montt N° 105, Dalcahue Ciudad: Chiloé Reseña: Colección de objetos etnográficos y arqueológicos.</p> <p>Museo Curaco de Vélez</p> <p>Teléfono: 65-2667317 Sitio web: www.curacodevelez.cl E-mail: museocuraco@gmail.com Dirección: Calle 21 de mayo s/n Ciudad: Chiloé Reseña: Exhibición de objetos, fotografías e infografías que forman parte del patrimonio de Curaco de Vélez.</p> <p>Museo Histórico de Puerto Montt</p> <p>Teléfono: 65-2223029 Sitio web: www.puertomontt.cl Dirección: Avda. Diego Portales N.º 997 Ciudad: Puerto Montt Reseña: Museo que expone parte del patrimonio de la comuna de Puerto Montt por medio de exhibición de objetos, artesanías, fotografías, entre otros.</p>	<p>Museo Refugio de Navegantes de Queilén</p> <p>Teléfono: 65-2367149 Sitio web: www.museorefugiodenavegantes/ E-mail: turismo@munqueilen.cl Dirección: Calle Presidente Alessandri s/n Ciudad: Chiloé Reseña: Exhibición de fotografías y objetos que dan cuenta de la historia de Queilén</p> <p>Museo Interactivo de Osorno</p> <p>Teléfono: 64-2212996 Sitio web: www.miosorno.cl E-mail: mio@imo.cl Dirección: Mackenna 555 Ciudad: Osorno Reseña: Museo educativo con una exhibición temática ligada a la ciencia y el desarrollo tecnológico.</p>
---	--

XI Región de Aisén del General Carlos Ibáñez del Campo

<p>Museo Regional de la Patagonia Central</p> <p>Teléfono: 67-213174 Dirección: Eusebio Lillo 23 Ciudad: Coyhaique Reseña: Colección de historia natural y regional.</p>	<p>Museo de Cochrane</p> <p>Municipalidad de Cochrane Teléfono: 67-522115 Sitio web: www.cochranepatagonia.cl Dirección: San Valentín 555 Ciudad: Cochrane Reseña: Colección acerca de la historia regional de la zona.</p>
---	--

XII Región de Magallanes y Antártica Chilena

Museo Regional de Magallanes

(Palacio Brown Menéndez)
 Teléfono: 61-2242049
 Sitio web: www.museodemagallanes.cl
 E-mail: museo.magallanes@museosdibam.cl
 Dirección: Magallanes N° 949
 Ciudad: Punta Arenas
 Reseña: Museo con exhibición histórica.
 Exposiciones temporales.

Museo Salesiano Miggiarino Burgatello

Teléfono: 61-221001
 Sitio web: www.museomaggiarinoborgatello.cl
 E-mail: musborga@hotmail.com
 Dirección: Av. Bulnes 336
 Ciudad: Punta Arenas
 Reseña: Colección arqueológica, etnográfica e histórica.

Museo Histórico Municipalidad Natales

Teléfono: 61-2209534
 Sitio web: www.redmuma.cl
 E-mail: museo@muninatales.cl
 Dirección: Bulnes N.º 285
 Ciudad: Puerto Natales
 Reseña: Muestra relacionadas con los pueblos ancestrales aónikenk y kawésqar y el desarrollo de la colonización europea y chilota.

Museo Antropológico Martín Gusinde

Teléfono: 61-2621043
 Sitio web: www.museomartingusinde.cl
 E-mail: museo.martingusinde@museosdibam.cl
 Dirección: Aragay esq. Gusinde
 Ciudad: Puerto Williams
 Reseña: Museo con exhibición de colección de fotografía y objetos de pueblos originarios de la zona austral.

Museo Municipal de Tierra del Fuego Fernando Cordero Rusque

Teléfono: 61-2581800
 Dirección: Av. Jorge Schythe 71
 E-mail: torresmimica@gmail.com
 Ciudad: Porvenir
 Reseña: Colección de fotografías históricas y etnográficas.

Museo del Recuerdo

Teléfono: 61-242049
 Sitio web: www.redmuma.cl
 E-mail: contacto@redmuma.cl
 Dirección: Av. Bulnes N°1890
 Ciudad: Punta Arenas
 Reseña: Muestra de carruajes, maquinarias, herramientas y otros objetos que manifiestan la vida en la región de Magallanes entre 1880 y 1950.

XIII Región Metropolitana

Museo del Carmen de Maipú

Teléfono: 2-25317067
 Sitio web: www.museodelcarmen.cl
 E-mail: mediacion.museodelcarmen@gmail.com
 Dirección: Camino Rinconada #700, costado norte
 Templo Votivo de Maipú
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo de arte religioso y colonial.

Museo La Merced

Teléfono: 2-6649189
 Sitio web: www.museolamerced.cl
 E-mail: contacto@museolamerced.cl
 Dirección: Mac-Iver N° 341, Santiago
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo con exposiciones de arte de la orden religiosa mercedaria y de la cultura Rapa Nui.

Museo de la Moda

Teléfono: 2-22193623
 Sitio web: www.museodelamoda.com
 E-mail: museo@museodelamoda.cl
 Dirección: Avda. Vitacura N° 4562, Vitacura
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo con exposición de vestuario y objetos de diferentes épocas. Exposiciones permanentes y temporales.

Museo de la Solidaridad Salvador Allende

Teléfono: 2-26898761
 Sitio web: www.mssa.cl
 E-mail: contacto@mssa.cl
 Dirección: Av. República 475, Santiago
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo con exposiciones permanentes y temporales.

Museo Palacio Cousiño

Teléfono: 2-26985063
 Sitio web: www.palaciocousino.co.cl
 E-mail: cousino@entelchile.net
 Dirección: Calle Dieciocho N.º 438, Santiago
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo con exhibición de muebles y objetos de fines del siglo XIX.

Museo Casas de Lo Matta

Teléfonos: 2-22403610 / 2-22403600
 Sitio web: www.vitacura.cl/
 E-mail: casasdelomatta@vitacura.cl
 Dirección: Avenida Presidente Kennedy N° 9350, Vitacura
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo con exposiciones temporales.

Centro Patrimonial Recoleta Dominica: Museo de Artes Decorativas (MAD)

Teléfono: 2-27375813
 Sitios web: www.artdec.cl
www.centropatrimonialrecoletadominica.cl
 E-mail: contacto.mad@museosdibam.cl
 Dirección: Av. Recoleta N° 683, Recoleta
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo con exposición de objetos, como muebles, platería, cerámica y joyas, de diferentes épocas.

Museo de Arte Popular Americano

Teléfonos: 2-26396139 / 2-26643018
 Sitio web: www.mapa.uchile.cl
 E-mail: mapa@uchile.cl
 Dirección: Av. Libertador Bernardo O'Higgins 227, Santiago
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo con exposiciones de arte popular latinoamericano.

Museo 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 de Arte Contemporáneo (MAC)

Teléfono: 2-29771741
 Sitio web: www.mac.uchile.cl
 E-mail: dirmac@uchile.cl
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo con exhibición de arte contemporáneo.

Museo Nacional de Bellas Artes

Teléfono: 2-24991600
 Sitio web: www.mnba.cl
 E-mail: area.educativa@mnba.cl
 Dirección: Parque Forestal s/n, Santiago
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo con exposiciones permanentes y temporales.

Museo Colonial de San Francisco

Teléfono: 2-26398737
 Sitio web: www.museosanfrancisco.com
 E-mail: administracion@museosanfrancisco.com
 Dirección: Londres N° 4, Santiago
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo de arte religioso colonial.

Museo Arqueológico de Santiago

Teléfono: 2-26649337
 Sitio web: www.mavi.cl
 E-mail: info@mavi.cl
 Dirección: Av. José Victorino Lastarria N° 307, Santiago
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo de objetos arqueológicos chilenos.

Museo Chileno de Arte Precolombino

Teléfono: 2-29281500
 Sitio web: www.precolombino.cl
 E-mail: leyzaguirre@museoprecolombino.cl
 Dirección: Bandera N° 361, Santiago
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo de arte precolombino.

Museo Interactivo Mirador (MIM)

Teléfonos: 2-28288000 / 2-28288020
 Sitio web: www.mim.cl
 Dirección: Punta Arenas N° 6711, La Granja
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo interactivo.

Museo de Artes Visuales

Teléfonos: 2-6383502 / 2-6649337
 Sitio web: www.mavi.cl
 E-mail: info@mavi.cl

MAC Quinta Normal

Teléfonos: 2 29771765 / 2 2681 7813
 Sitio web: dirmac@uchile.cl
 E-mail: educamac.uchile@gmail.com
 Dirección: Av. Matucana 464, Quinta Normal
 Ciudad: Santiago
 Reseña: MAC Parque Forestal posee exposiciones permanentes y temporales. MAC Quinta Normal posee exposiciones temporales.

Museo Histórico Nacional

Teléfonos: 2-24117000 / 2-24117010
 Sitio web: www.museohistoriconacional.cl
 E-mail: extension@mhn.cl
 Dirección: Plaza de Armas N° 951, Santiago
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo de objetos históricos chilenos.

Museo Artequín

Teléfonos: 2-26818656 / 2-26825367 / 2-26818569
 Sitio web: www.artequin.cl
 E-mail: informaciones@artequin.cl
 Dirección: Av. Portales 3530, Estación Central
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo educativo de arte.

Museo La Chascona

Teléfono: 2-27778741/ 2-27378712
 Sitio web: www.fundacionneruda.org
 E-mail: info@fundacionneruda.org
 Dirección: Fernando Márquez de La Plata N° 0192, Santiago
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Casa museo del poeta Pablo Neruda.

Museo Ralli

Teléfono: 2-22064224
 Sitio web: www.museoralli.cl
 E-mail: contacto@museoralli.cl
 Dirección: Alonso de Sotomayor N° 4110, Vitacura
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Exhibición permanente de arte latinoamericano contemporáneo

Museo de la Catedral de Santiago

Teléfono: 2-26962777
 Sitio web: www.iglesiadesantiago.cl

Dirección: José Victorino Lastarria, Plaza Mulato Gil de Castro
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo con exhibiciones permanentes y temporales.

Museo de los Tajamares

Teléfono: 2-22094341
 Dirección: Avda. Providencia N° 222, Providencia
 Ciudad: Santiago
 Reseña: se puede ver parte de la obra, construida en 1792, para contener el río Mapocho y defender la ciudad de posibles inundaciones.

Casa Museo Santa Rosa de Apoquindo

(Corporación Cultural de las Condes)
 Teléfono: 2-22431031 / 2-22431024
 Sitio web: www.lascondes.cl/cultura
 Dirección: Padre Hurtado 1155 esq. Cristóbal Colón, Las Condes
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Colección de obras de arte Ricardo MacKellar.

Museo Campestre del Huaso Chileno

Teléfono: 2-25555054
 Dirección: 21 de Mayo s/n (interior pueblito Parque O'Higgins)
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo con exhibición folklórica chilena.

Museo a Cielo Abierto en San Miguel

Teléfono: 8-9207793 / 8-5764754
 Sitio web: www.museoacieloabiertoensanmiguel.cl
 E-mail: robertomhb@hotmail.com
 Dirección: Departamental 1500, San Miguel.
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo con más de 40 murales al aire libre.

Museo Arte de Luz

Sitio web: www.museoartedeluz.cl/
 E-mail: museoartedeluz@gmail.com
 Dirección: Río Mapocho, Av. Santa María s/n, Providencia.
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo ubicado sobre los muros y la cuenca del río Mapocho, en donde se proyectan diferentes obras artísticas.

Dirección: Plaza de Armas s/n, Santiago
 Ciudad: Santiago
 Reseña: colección de objetos sagrados, imaginería religiosa, documentos y ornamentos que van desde la época de la colonia hasta la actualidad

Museo Nacional Benjamín Vicuña Mackenna

Teléfono: 2-22229642
 Sitio web: www.museovicunamackenna.cl
 E-mail: contacto.mbvmm@museosdibam.cl
 Dirección: Avda. Vicuña Mackenna N° 94, Providencia
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo con exhibición de fotografías, manuscritos, documentos y piezas patrimoniales permanentes. Exposiciones de arte temporales.

Museo de Santiago Casa Colorada

Teléfono: 2-23867400
 Sitio web: www.santiagocultura.cl
 E-mail: extencioncasacolorada@munistgo.cl
 Dirección: Merced N° 860, Santiago
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Museo de arte colonial.

Museo de la Chilenidad

(Corporación Cultural de las Condes)
 Teléfono: 2-22431031 / 2-22431024
 Sitio web: www.lascondes.cl/cultura
 Dirección: Padre Hurtado 1155 esq. Cristóbal Colón, Las Condes
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Patrimonio artístico propio de la cultura campesina chilena.

Museo de la Memoria y los Derechos Humanos

Teléfono: 2-25979600
 Sitio web: www.museodelamemoria.cl/
 E-mail: info@museodelamemoria.cl
 Dirección: Avenida Matucana 501
 Ciudad: Santiago
 Reseña: Exhibición de objetos, documentos y archivos sobre las violaciones de los derechos humanos cometidas por el Estado de Chile entre 1973 y 1990. Además, existen exhibiciones temporales y una permanente.

Museo de la Educación Gabriela Mistral

<p>Museo Parque de las Esculturas</p> <p>E-mail: parquescultura@proviarte.cl Dirección: Av. Santa María 2201, Providencia. Ciudad: Santiago Reseña: Museo al aire libre con más de 30 esculturas de artistas chilenos.</p>	<p>Teléfono: 2-26818169 Sitio web: www.museodelaeducacion.cl E-mail: desarrollo.megm@museosdibam.cl Dirección: Chacabuco 365 Ciudad: Santiago Reseña: Museo sobre la historia de la educación chilena con colecciones permanentes y temporales.</p> <p>Museo Violeta Parra</p> <p>E-mail: museovioletaparra.cl Dirección: Avda. Vicuña Mackenna 37 Ciudad Santiago Reseña: Museo dedicado a la vida y obra de Violeta Parra donde están presentes sus obras visuales.</p>
---	---

XIV Región de Los Ríos

Museo Histórico y Arqueológico Arturo Möller Sandrock - Río Bueno

Teléfono: 64-2340433
Sitio web: www.museosregiondelosrios.cl/
Dirección: Pedro Lagos N.º 650
Ciudad: Río Bueno
Reseña: Museo con exhibición de colecciones arqueológicas e históricas.

Museo Histórico y Antropológico Mauricio Van de Maele

(Universidad Austral de Chile)
Teléfono: 63-212872 / 63-221972
Sitio web: www.museosaustral.cl
E-mail: secmuseologica@uach.cl
Dirección: Los Laureles s/n, Isla Teja.
Ciudad: Valdivia
Reseña: Colección histórica, arqueológica, antropológica y artística.

Museo de la Exploración Rudolph Amandus Philippi

Teléfono: 63-2293723
Sitio web: www.museosaustral.cl
E-mail: secmuseologica@uach.cl

Museo y Archivo Histórico Municipal de Osorno

Teléfono: 64-238615/ 65-2233717
Sitio web: www.extencioncultural.imo.cl/
E-mail: museosyarchivos@imo.cl
Dirección: Manuel Antonio Matta N° 809
Ciudad: Osorno
Reseña: Exhibiciones de ciencias naturales, históricas y de arte.

Museo de Arte Contemporáneo de Valdivia

Teléfono: 63-2221968
Sitio web: <http://www.macvaldivia.cl/>
E-mail: mac@uach.cl
Dirección: Av. Los Laureles s/n
Ciudad: Valdivia
Reseña: Museo de arte contemporáneo que alberga exposiciones locales, regionales, nacionales e internacionales, transitorias y permanentes, en el ámbito de la pintura, gráfica, escultura, video-arte, multimedia e instalaciones.

Museo de Sitio Castillo San Pedro de Alcántara, Isla Mancera

Teléfono: 63-2212872 / 63-2293723
Sitio web: www.museosaustral.cl
E-mail: secmuseologica@uach.cl
Dirección: Isla de Mancera, bahía de Corral

Dirección: Los Laureles s/n, Isla Teja, Campus de la Cultura y las Artes
Ciudad: Valdivia
Reseña: Colección de la obra del sabio Rudolph Amandus Philippi y otros naturalistas que estuvieron presentes en el surgimiento de la ciencia en Chile.

Museo de sitio Castillo de Niebla

Teléfono: 63-2282084
Sitio web: www.museodeniebla.cl
E-mail: museo.niebla@museosdibam.cl
Dirección: Costa de Niebla s/n
Ciudad: Valdivia
Reseña: Fortificación del siglo XVII construida por la armada del virrey del Perú. Exhibe la evolución histórica del monumento y alberga el archivo fotográfico de Gilberto Provoste, quien retrató a los habitantes de la zona en los años 30.

Museo y Memoria Neltume

Sitio web: www.museosregiondelosrios.cl
E-mail: angleica_navarrete_jara@hotmail.com
Dirección: Neltume s/n
Ciudad: Puerto Fuy
Reseña: Museo que exhibe un recorrido histórico de la localidad de Neltume.

Museo de la Catedral

Teléfono: 63-2232040
Sitio web: www.museosregiondelosrios.cl/
E-mail: ivonnebravof@gmail.com
Dirección: Calle independencia N.º 514
Ciudad: Valdivia
Reseña: Museo de arte religioso que alberga piezas históricas que dan a conocer la presencia de la iglesia en Valdivia.

Ciudad: Valdivia
Reseña: Monumento Nacional desde el año 1950. En la vista es posible observar edificaciones interiores como la Casa del Castellano y la iglesia de San Antonio.

Museo Despierta Hermano-Malalhue

Sitio web: www.museosregiondelosrios.cl/
E-mail: isa.riveros_q@hotmail.cl
Dirección: Av Prat s/n, Malalhue
Ciudad: Malalhue
Reseña: Museo comunitario que alberga una colección de objetos de la cultura mapuche que se han conservado y traspasado por generaciones.

Museo Tringlo de Lago Ranco

Teléfono: 63-2491348
Sitio web: www.museosregiondelosrios.cl
E-mail: turismo@lagoranco.cl
Dirección: Calle Ancud esquina calle Valparaíso, Lago Ranco
Ciudad: Lago Ranco
Reseña: Museo con exhibición de cerámica indígena prehispánica recuperada del Lago Ranco y su entorno.

Museo de Los Volcanes

Teléfono: 63-672020
Sitio web: www.huilohuilo.com/
E-mail: portal@huilohuilo.com
Dirección: Kilómetro 60, ruta Huahum, sector Bosque de los Ciervos, Panguipulli
Ciudad: Valdivia
Reseña: Museo con exposición de piezas de pueblos originarios, con un especial énfasis en el pueblo mapuche. Existe otra parte de la muestra que se encuentra enfocada a la creación del universo.

XV Región de Arica – Parinacota

Museo Histórico y de Armas del Morro de Arica

Teléfono: 58-229192

Dirección: Cima del Morro de Arica

Ciudad: Antofagasta

Reseña: Museo con exposición de objetos y armas de la Guerra del Pacífico.

Museo del Mar de Arica

Teléfono: 8-2254949

Sitio web: www.museodelmardearica.cl/

E-mail: nicoherpic@gmail.com

Dirección: Sangra 315

Ciudad: Arica

Reseña: Contiene una colección de más de 1.500 especies marinas.

Museo Arqueológico San Miguel de Azapa

Teléfono: 58-202 64 03

Sitio web: www.masma.uta.cl

E-mail: masma@uta.cl

Dirección: Camino Azapa km 12

Ciudad: Arica

Reseña: Colección arqueológica y etnográfica.

Galerías de arte de Chile

I Región de Tarapacá	
<p>Sala de Arte Casa de Collahuasi E-mail: amcohen@gestoracultural.cl Sitio web: www.collahuasi.cl/ Dirección: Av. Baquedano 930 Ciudad: Iquique</p>	
II Región de Antofagasta	
<p>Galería Balmaceda Arte Joven Edificio Comunitario y Espacio Cultural Fundación Minera Escondida Teléfonos: 55-2932386 / 55-2932392 E-mail: balmacedaantofagasta@gmail.com Sitio web: www.balmacedartejoven.cl Dirección: Av. O'Higgins 1280 Ciudad: Antofagasta</p>	
IV Región de Coquimbo	
<p>Galería Carmen Codoceo Teléfono: 51-211186 E-mail: www.facebook.com/galeriacarmenc Dirección: Prat 424 Ciudad: La Serena</p> <p>Galería de Arte Elqui Total Teléfono: 9-3342785 Sitio web: www.galeriaelqui.blogspot.com/ E-mail: galería@elquitotal.cl Dirección: Parcela 17, El Arrayán km 27 ruta La Serena Ciudad: Vicuña, Valle del Elqui</p>	<p>Galería Chile Arte Teléfonos: 8-4814493 / 51-323406 E-mail: galeriachilearte@gmail.com Dirección: Argandoña 370, Barrio Inglés Ciudad: Coquimbo</p>

V Región de Valparaíso	
<p>Galería de Balmaceda Arte Joven Valparaíso Teléfonos: 32-2116471 / 32-2226341 E-mail: balmacedavalpo@baj.cl Sitio web: www.balmacedartejoven.cl Dirección: Santa Isabel 379, Cerro Alegre Ciudad: Valparaíso</p> <p>Sala de Arte WENTECHE Teléfono: 9-68777036 E-mail: info@saladeartewentech.cl Sitio web: www.saladeartewentech.cl Dirección: Templeman 523, Cerro Concepción Ciudad: Valparaíso</p> <p>Sala de Arte Viña del Mar Teléfonos 322680633 Sitio web: www.culturaviva.cl E-mail: info@culturaviva.cl Dirección: Av. Arlegui 683 Ciudad: Viña del Mar</p>	<p>Galería Municipal de Valparaíso Teléfono: 32-2939567 / 32-2939569 Sitio web: http://galeriamunicipalvalparaiso.blogspot.cl/ Dirección: Condell 1550 Ciudad: Valparaíso</p> <p>Galería Casa Verde Teléfono: 7-7677581 Sitio web: www.galeriacasaverde.cl E-mail: artecasaverde@gmail.com Dirección: Camino Real 1783, Recreo Ciudad: Viña del Mar</p> <p>Sala de Arte Modigliani Teléfono: 32-2476520 Sitio web: www.galeriamodigliani.cl Dirección: 5 norte N.º 168 Ciudad: Viña del Mar</p>
VIII Región del Biobío	
<p>Galería Balmaceda Arte Joven Biobío Teléfono: 41-2785403 Sitio web: www.balmacedartejoven.cl/ E-mail: balmacedabiobio@balmacedartejoven.cl Dirección: ColoColo 1855, sector remodelación Aníbal Pinto Ciudad: Concepción</p> <p>Galería de la Historia de Concepción Teléfono: 41-2853759 Sitio web: www.ghconcepcion.cl/ E-mail: galeriahistoriaconcepcion@gmail.com Dirección: Hospicio 25 Ciudad: Concepción</p>	<p>Galería El Caballo Verde Teléfono: 41-2212610 Sitio web: www.elcaballoverde.cl/ E-mail: galeriaelcaballoverde@gmail.com Dirección: Caupolicán 321, local 5, edificio Los Arrayanes Ciudad: Concepción</p> <p>Galería de los Ocho Teléfono: 41-2227239 Sitio web: https://www.facebook.com/GALERIADELOSOCHO/ Dirección: Barros Arana 631 (galería universitaria), segundo piso, local 24 Ciudad: Concepción</p>
X Región de Los Lagos	
<p>Galería Balmaceda Arte Joven Los Lagos Teléfono: 65-2486789 Sitio web: www.balmacedartejoven.cl E-mail: balmacedaloslago@balmacedartejoven.cl Dirección: Bilbao 365 esq. Buin Ciudad: Puerto Montt</p>	<p>Galería Bosque Nativo Teléfono: 65-713656 Sitio web: www.galeriabosquenativo.cl/ E-mail: programacion@galeriabosquenativo.cl Dirección: Vicente Pérez Rosales 1305 Ciudad: Puerto Varas</p>

XIII Región Metropolitana

Galería Isabel Aninat

Teléfono: 2-24819870 / 2-24819871
 Sitio web: www.galeriaisabelaninat.cl
 E-mail: contacto@galeriaisabelaninat.cl
 Dirección: Espoz 3100, Vitacura
 Ciudad: Santiago

Galería AMS Marlborough

Teléfono: 2-27993180
 Sitio web: www.amsgaleria.cl/
 E-mail: info@amsgaleria.cl
 Dirección: Av. Nueva Costanera 3723, Vitacura
 Ciudad: Santiago

Galería de Arte Cecilia Palma

Teléfono: 02-2450720
 Sitio web: www.galeriaceciliapalma.cl
 Dirección: Alonso de Córdova 2812, Vitacura Ciudad:
 Santiago

Galería de Arte M2

Teléfono: 2-29538481
 Sitio web: www.m2metrocuadrado.cl
 E-mail: contacto@m2metrocuadrado.cl
 Dirección: Luis Pasteur 5569, local 1, Vitacura
 Ciudad: Santiago

Galería AFA

Teléfonos: 2-26648450
 Sitio web: www.galeriaafa.com/
 E-mail: coordinacion@galeriaafa.com
 Dirección: Pasaje Phillips 16, depto. 16-A, segundo
 piso, Santiago Centro
 Ciudad: Santiago

Galería Bucci

Teléfono: 2-2639 5103
 Sitio web: www.galeriabucci.cl/
 E-mail: ebucci@galeriabucci.cl
 Dirección: Huérfanos 526
 Ciudad: Santiago

Sala de Arte Juan Egenau

Facultad de Arte Universidad de Chile.
 Sitio web: www.artes.uchile.cl
 E-mail: artevis@uchile.cl
 Teléfono: 2-29787529
 Dirección: Las Encinas 3370, Macul
 Ciudad: Santiago

Galería Metropolitana**Galería Artespacio**

Teléfono: 2-22206277 / 2-22346164
 Sitio web: www.artespacio.cl
 E-mail: artespacio@entelchile.net
 Dirección: Av. Alonso de Córdova 2600, Vitacura Ciudad:
 Santiago

Artium, Galería de Arte y Centro de Restauración

Teléfonos: 2-32239 415 / 2-32239416
 Sitio web: www.artium.cl/galeria/
 E-mail: artium@artium.cl
 Dirección: Nueva Costanera N.º 3451
 Ciudad: Santiago

Galería Patricia Ready

Teléfono: 2-29536210
 Sitio web: www.galeriapready.cl
 E-mail: galeria@galeriapready.cl
 Dirección: Espoz 3125, Vitacura,
 Ciudad: Santiago.

Galería de Arte La Sala

Teléfono: 2-22467207
 Sitio web: www.galeriasala.cl
 E-mail: galeriasala@manquehue.net
 Dirección :Av. Alonso de Córdova 2700, of. 11, Vitacura
 Ciudad: Santiago

Galería Praxis

Sitio web: www.praxis-art.com/
 E-mail: praxis@ipn.cl
 Dirección: Vitacura 4363
 Ciudad: Santiago

Galería BECH

(Instituto cultural Banco Estado).
 Sitio web: www.culturalbancoestado.cl
 Teléfono: 2-26392624 / 2-26397785
 Dirección: Av. Libertador Bernardo O'Higgins 123
 Ciudad: Santiago

Galería Gabriela Mistral

(Consejo Nacional de la Cultura y las Artes).
 Sitio web: www.galeriagm.cultura.gob.cl/
 E-mail: ggm@cultura.gob.cl
 Teléfono: 2-24065618
 Dirección: Alameda 1381
 Ciudad: Santiago

Galería Stuart Contemporary Art

Teléfono: 2-25630506
 Sitio web: www.galeriametropolitana.org
 E-mail: galeriametropolitana@gmail.com /
galeriametropolitana@hotmail.com
 Dirección: Félix Mendelssohn 2941, Pedro Aguirre Cerda
 Ciudad: Santiago

Galería José Manuel Barros

Teléfono: 2-22633045
 Sitio web: www.galeriabarros.cl/
 E-mail: info@galeriabarros.cl
 Dirección: Av. Nueva Costanera 4010, local 1, Vitacura
 Ciudad: Santiago

Galería de Arte Cecilia Palma

Teléfono: 9-92393502
 Sitio web: www.galeriaceciliapalma.cl
 E-mail: ceciliapalma@galeriaceciliapalma.cl
 Dirección: Av. Alonso de Córdova 2812, Vitacura
 Ciudad: Santiago

Sala de Arte CCU

Teléfono: 2-24273097
 Sitio web: www.ccuenelarte.cl/
 Dirección: Av. Vitacura 2680, Vitacura
 Ciudad: Santiago

Galería Arte Animal

Teléfono: 2-23719090
 E-mail: info@galeriaanimal.com
 Sitio web: www.galeriaanimal.com/
 Dirección: Av. Nueva Costanera 3731, Vitacura
 Ciudad: Santiago

Galería Die Ecke

Teléfono: 2-22690401
 Sitio web: www.dieecke.cl/
 E-mail: info@dieecke.cl
 Dirección: Av. José Manuel Infante 1208, Providencia
 Ciudad: Santiago

Galería Plop

Teléfono: 2-26332902
 Sitio web: www.plogaleria.blogspot.com/
 E-mail: plogaleria@plogaleria.com
 Dirección: Merced 349 Local 7, Santiago
 Ciudad: Santiago

Galería Ququ

Teléfono: 9-96114751

Teléfono: 2-23355100
 E-mail: stuartgallery@gmail.com
 Dirección: Av. Pedro de Valdivia 0180, Providencia
 Ciudad: Santiago

Galería del Cerro

Teléfono: 2-22200112
 Sitio web: www.delcerro.cl/
 E-mail: info@delcerro.cl
 Dirección: Latadía 6581, Las Condes
 Ciudad: Santiago

Galería Posada del Corregidor

Teléfono: 2-26335573
 Sitio web: www.santiagocultura.cl/
 E-mail: posadadelcorregidor@munistgo.cl
 Dirección: Esmeralda 749
 Ciudad: Santiago

Galería de Arte Jorge Carroza

Teléfono: 2-28846022
 Sitio web: www.galeriacarroza.cl/
 E-mail: info@galeriacarroza.com
 Dirección: Nueva Costanera 3729, Vitacura
 Ciudad: Santiago

Galería de Balmaceda Arte Joven

Teléfono: 2-26731058
 Sitio web: www.balmacedartejoven.cl/
 E-mail: info@balmacedartejoven.cl
 Dirección: Av. Presidente Balmaceda 1215,
 Ciudad: Santiago

Galería Machina

Escuela de Arte UC.
 Teléfono: 2-23545155
 Sitio web: www.galeriamacchina.uc.cl
 E-mail: arteuc@uc.cl
 Dirección: Av. Jaime Guzmán Errázuriz 3300, Providencia
 Ciudad: Santiago

Galería Departamento 21

Teléfono: 2-23356301
 Sitio web: www.d21.cl/
 E-mail: info@d21.cl
 Dirección: Nueva de Lyon 19, depto. 21 Providencia
 Ciudad: Santiago

Galería Trece

Teléfono: 2-27103361
 Sitio web: www.galeria13.cl/
 E-mail: galeria13@galeria13.cl
 Dirección: Girardi 1480, Providencia

Sitio web: www.ququ.cl/
E-mail: galeriaququ@gmail.com
Dirección: Av. Las Condes 13.800, Lo Barnechea
Ciudad: Santiago

Galería XS

Teléfono: 2-22466649
Sitio web: www.xsgaleria.cl/
E-mail: contacto@xsgaleria.cl
Dirección: Nueva Costanera 3723, Vitacura
Ciudad: Santiago

Ciudad: Santiago

Galería Madhaus

Sitio web: www.galeriamadhaus.com
E-mail: contacto@galeriamadhaus.com
Dirección: Tegalda 1509, Ñuñoa
Ciudad: Santiago

Institutos, corporaciones y fundaciones culturales de Chile

I Región de Tarapacá	
<p>Centro Cultural de Alto Hospicio Teléfono: 57-2248526 E-mail: polivares@maho.cl Dirección: Los Tamarugos 3031, Alto Hospicio Ciudad: Iquique</p>	<p>Casa de la Cultura de Iquique Baquedarte Teléfono: 57-2544769 E-mail: centroculturaliquique@gmail.com Sitio web: www.casadelaculturaiquique.cl/blog/ Dirección: Paseo Baquedano 789 Ciudad: Iquique</p>
II Región de Antofagasta	
<p>Balmaceda Arte Joven (Edificio Comunitario y Espacio Cultural Fundación Minera Escondida). Teléfonos: 55-2932386 / 55-2932392 E-mail: balmacedaantofagasta@gmail.com Sitio web: www.balmacedartejuven.cl Dirección: Av. O'Higgins 1280 Ciudad: Antofagasta</p> <p>Centro Cultural de Taltal Teléfono: 62-245439 E-mail: cultura@taltal.cl Dirección: Juan Martínez 215 Ciudad: Taltal</p>	<p>Casa De La Cultura Hugo Vidal Zamorano Teléfono: 55-2421368 E-mail: gcarrasco@imtocopilla.cl Dirección: Sucre esquina Bolívar s/n Ciudad: Tocopilla</p> <p>Corporación Cultural de Antofagasta Teléfono: 55-2896421 E-mail: rrpp@culturaantofagasta.cl Sitio web: www.culturaantofagasta.cl Dirección: Calle Sucre 433 Ciudad: Antofagasta</p>
III Región de Atacama	
<p>Centro Cultural Atacama Teléfono: 52-543540 E-mail: culturacopiapo@gmail.com Sitio web: www.culturacopiapo.com Dirección: Manuel Antonio Matta N.º 260 Ciudad: Copiapó</p>	
IV Región de Coquimbo	

<p>Centro de Artes Municipal de Salamanca E-mail: escuelartessalamanca@gmail.com mmendez@salamanca.cl Dirección: Calle Providencia 151 Ciudad: Salamanca</p> <p>Centro Cultural Palace Teléfono: 51-2561418 E-mail: ydelague@municoquimbo.cl Dirección: Aldunate 599, Barrio Inglés Ciudad: Coquimbo</p>	<p>Casa de las Artes Coquimbo Teléfono: 51-2314378 E-mail: casadelasartes@municoquimbo.cl Dirección: Aldunate 699, Barrio Inglés Ciudad: Coquimbo</p> <p>Centro de Extensión Cultural Municipal de Ovalle Teléfono: 53-2627645 E-mail: cultura@municipalidaddeovalle.cl Sitio web: www.cultura.municipalidaddeovalle.cl/ Dirección: Independencia 479 Ciudad: Ovalle</p>
V Región de Valparaíso	
<p>Centro Cultural de Viña del Mar Departamento de Cultura Teléfonos: 32-2269721 / 32-2269722 Sitio web: http://www.culturalvina.blogspot.com/ Dirección: Av. Libertad 250 Ciudad: Viña del Mar</p> <p>Parque Cultural de Valparaíso Sitio web: www.pcdv.cl/ Dirección: Calle Cárcel 471, Cerro Cárcel Ciudad: Valparaíso</p> <p>Centro Cultural de San Antonio Teléfonos: 35-2353415 / 35-2353416 E-mail: centrocultural@sanantonio.cl Sitio web: www.centroculturalsanantonio.cl Dirección: Antofagasta 545, Barrancas Ciudad: San Antonio</p> <p>Corporación Municipal de Cultura y Turismo de Quintero Teléfono: 9-74508120 E-mail: turismo.corporacionmunicipal@gmail.com Dirección: Av. Normandie 1916 Ciudad: Quintero</p>	<p>Centro de Extensión del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (CENTEX) Teléfonos: 32-2326627 / 32-2326631 Sitio web: www.centex.cl/ E-mail: mediacion.centex@gmail.com Dirección: Sotomayor 233 Ciudad: Valparaíso</p> <p>Balmaceda Arte Joven Valparaíso Teléfonos: 32-2116471 / 32-2226341 E-mail: balmacedavalpo@baj.cl Sitio web: www.balmacedartejoven.cl Dirección: Santa Isabel 379, Cerro Alegre Ciudad: Valparaíso</p> <p>Casa de la Cultura de Algarrobo Teléfono: 35-2481397 E-mail: casadelaculturaalgarrobo@gmail.com Dirección: Avenida Carlos Alessandri 1633 Ciudad: Algarrobo</p>

VI Región del Libertador General Bernardo O'Higgins	
<p>Casa de la Cultura de San Fernando Teléfono: 72-2583117 E-mail: sanfernando.cultura@gmail.com Sitio web: www.munisanfernando.cl/ Dirección: Valdivia 822 Ciudad: San Fernando</p> <p>Casa de la Cultura de Codegua Teléfono: 9-98701575 E-mail: bsotovidal@gmail.com Sitio web: www.municipalidaddecodegua.cl Dirección: Av. O'Higgins N° 300 Ciudad: Codegua</p>	<p>Centro Cultural Baquedano Teléfono: 72-2225759 E-mail: cultura.territorial@rancagua.cl Sitio web: www.rancaguacultura.cl/ Dirección: Av. Baquedano 445 Ciudad: Rancagua</p>
VII Región del Maule	
<p>Centro Cultural Municipal Talca Teléfono: 71-2203697 E-mail: vfloresmonreal@activatalca.cl Sitio web: www.talca.cl Dirección: 1 oriente 960 Ciudad: Talca</p> <p>Centro de Extensión Universidad de Talca "Pedro Olmos Muñoz" Teléfono: 71-2200121 E-mail: malborno@utalca.cl Sitio web: www.utalca.cl/link.cgi//Extension Dirección: 2 Norte 685 Ciudad: Talca</p> <p>Corporación Cultural de la Municipalidad de Curicó Teléfono: 75-2326286 E-mail: secretaria@culturalcurico.cl Sitio web: www.culturalcurico.cl/ Dirección: Av. Manso de Velasco 744 Ciudad: Curicó</p>	<p>Centro de Extensión Universidad Católica del Maule Teléfono: 71-2203175 E-mail: xgomez@ucm.cl Sitio web: www.extension.ucm.cl/ Dirección: 3 Norte 650, Talca Arturo Prat 220, Curicó Ciudad: Talca, Curicó</p> <p>Centro de Extensión Universidad de Talca Teléfono: 75-2315470 E-mail: mlabrana@utalca.cl Sitio web: www.intranet.utalca.cl/ Dirección: Merced 437 Ciudad: Curicó</p>
VIII Región del Biobío	

<p>Corporación Cultural de San Pedro de la Paz Teléfono: 41-2794203 E-mail: info@sppcultura.cl Sitio web: www.sppcultura.cl/ Dirección: Los Fresnos 1640, Villa San Pedro Ciudad: Concepción</p> <p>Casa de la Cultura Coronel Teléfono: 41-2407161 E-mail: casadelaculturacoronel@hotmail.com Sitio web: www.redculturabiobio.cl Dirección: Manuel Montt 422 Ciudad: Concepción</p> <p>Corporación Cultural Municipal de Los Ángeles Teléfono: 43-2312098 E-mail: contacto@ccmla.cl Sitio web: http://www.ccmla.cl Dirección: Lautaro 435 Ciudad: Los Ángeles</p>	<p>Balmaceda Arte Joven Biobío Teléfono: 41-2785403 Sitio web: www.balmacedartejuven.cl/ E-mail: balmacedabiobio@balmacedartejuven.cl Dirección: ColoColo 1855, sector remodelación Aníbal Pinto Ciudad: Concepción</p> <p>Centro de Extensión Cultural Alfonso Lagos de la Universidad de Concepción (CECAL) Teléfono: 42-2221167 E-mail: cecaludec@gmail.com Sitio web: www.cecaludec.cl/ Dirección: Isabel Riquelme 479 Ciudad: Chillán</p> <p>Singularity Sur, Laboratorio Cultural E-mail: singularitysur@gmail.com Sitio web: www.todalateoriadeluniverso.cl/ Dirección: Víctor Lamas 747 Ciudad: Concepción</p>
IX Región de la Araucanía	
<p>Centro Cultural Padre Las Casas Teléfono: 45-2590281 E-mail: www.centroculturalplc@gmail.com Sitio web: www.centroculturalplc.com/ Dirección: Maquehue 1441 Ciudad: Temuco</p>	<p>Liquén, Centro Cultural Villarica Teléfono: 45-2419837 E-mail: dir.ccvillarica@gmail.com Sitio web: www.culturaliquen.cl/web/ Dirección: Arturo Prat 880 Ciudad: Villarica</p>
X Región de Los Lagos	

<p>Centro Cultural Alianza Francesa de Osorno Teléfono: 64-2276933 E-mail: alliance.osorno@gmail.com Sitio web: www.afosorno.cl/ Dirección: Av. Juan Mackenna 1512 Ciudad: Osorno</p> <p>Balmaceda Arte Joven Los Lagos Teléfono: 65-2486789 Sitio web: www.balmacedartejuven.cl E-mail: balmacedaloslagos@balmacedartejuven.cl Dirección: Bilbao 365 esquina Buin Ciudad: Puerto Montt</p>	<p>Centro Cultural Casa del Arte Diego Rivera de Puerto Montt Teléfonos: 65-2261836 / 65-2275885 E-mail: corporacionccpm@gmail.com Sitio web: www.culturapuertomontt.cl/ Dirección: Quillota 116 Ciudad: Puerto Montt</p> <p>Centro de visitantes Inmaculada Concepción Teléfono: 65-621046 / 65-629847 Sitio web: www.iglesiasdechiloe.cl E-mail: contacto@iglesiasdechiloe.cl Dirección: Federico Errázuriz 227, Ancud Ciudad: Chiloé</p>
XI Región de Aysén	
<p>Centro Cultural Coyhaique Teléfono: 67-2211596 E-mail: contacto@culturalcoyhaique.cl Sitio web: www.culturacoyhaique.cl/ Dirección: Eusebio Lillo 023 Ciudad: Coyhaique</p>	
XII Región de Magallanes	
<p>Centro Cultural Galpón Patagonia Teléfono: 62-315637 E-mail: galponpatagonia@gmail.com Dirección: Pedro Montt 161 Ciudad: Puerto Natales</p>	<p>Casa Azul del Arte Teléfono: 61-2200674 E-mail: galeria@casaazuldelarte.cl Sitio web: www.casaazuldelarte.cl/ Dirección: Av. Colón 1027 Ciudad: Punta Arenas</p>
XIII Región Metropolitana	

Fundación Cultural Providencia

Teléfono: 2-29248200
 Sitio web: www.culturaprovidencia.cl/
 E-mail: fundacion@culturaprovidencia.cl
 Dirección: Nueva Providencia 1995, Providencia
 Ciudad: Santiago

Corporación Cultural de La Reina

Teléfono: 2-22776214
 Sitio web: www.culturalareina.cl
 E-mail: info@culturalareina.cl
 Dirección: Santa Rita 1153, La Reina
 Ciudad: Santiago

Centro Cultural Estación Mapocho

Teléfono / fax: 2-27870000 / 2-27870027
 Sitio web: www.estacionmapocho.cl/
 E-mail: prensa@estacionmapocho.cl
 Dirección: Presidente Balmaceda s/n, Santiago
 Centro
 Ciudad: Santiago

Balmaceda Arte Joven

Teléfono: 2-26731058
 Sitio web: www.balmacedartejoven.cl/
 E-mail: info@balmacedartejoven.cl
 Dirección: Av. Presidente Balmaceda 1215,
 Santiago Centro
 Ciudad: Santiago

Centro Cultural Matucana 100

Teléfono: 2- 29649240
 Sitio web: www.m100.cl/
 E-mail: matucana100@m100.cl
 Dirección: Av. Matucana 100, Estación Central
 Ciudad: Santiago

Centro Cultural Palacio La Moneda

Teléfono: 2-23556500
 Sitio web: www.ccplm.cl
 E-mail: informaciones@centroculturalmoneda.cl
 Dirección: Plaza de la Ciudadanía 26, Santiago
 Centro
 Ciudad: Santiago

Corporación Cultural Las Condes

Teléfono: 2-28969800
 Sitio web: www.culturallascondes.cl
 E-mail: info@culturallascondes.cl
 Dirección: Apoquindo 6570, Las Condes
 Ciudad: Santiago

Goethe Institut

Teléfonos: 2-29528000 / 2-29528012
 Sitio web: www.goethe.de
 E-mail: info@santiago.goethe.org
 Dirección: Av. Holanda 100, Providencia
 Ciudad: Santiago

Fundación Corpartes

Teléfono: 2-22598410
 Sitio web: www.corpartes.cl/
 E-mail: contacto@corpartes.cl
 Dirección: Rosario Norte 660, Las Condes
 Ciudad: Santiago

Centro Cultural España

Teléfono / fax: 2-27959700 / 2-27959750
 Sitio web: www.ccespana.com/
 E-mail: centrocultural@ccespana.cl
 Dirección: Av. Providencia 927
 Ciudad: Santiago

Casa de la Ciudadanía Montecarmelo

Teléfono: 2-28202900
 Sitio web: www.providencia.cl
 E-mail: montecarmelo@providencia.cl
 Dirección: Bellavista 0594, Providencia
 Ciudad: Santiago

Galería de Arte Centro de Extensión Universidad Católica de Chile

Teléfono: 2-23546546
 Sitio web: www.extension.uc.cl/
 E-mail: artesvisuales@uc.cl
 Dirección: Av. Libertador Bernardo O'Higgins 340
 Ciudad: Santiago

<p>Centro Cultural Espacio Matta Teléfono: 2-25416401 / 2-25503789 Sitio web: www.espaciomatta.cl/ Dirección: Santa Rosa 9014, La Granja Ciudad: Santiago</p> <p>Centro Cultural Gabriela Mistral Teléfono: 2-25665500 Sitio web: www.gam.cl/ E-mail: info@gam.cl Dirección: Av. Libertador Bernardo O'Higgins 227, Santiago Centro Ciudad: Santiago</p> <p>Fundación Telefónica Teléfono: 2-26912873 Sitio web: www.fundaciontelefonica.cl/ E-mail: saladearte.cl@telefonica.com Dirección: Providencia 111, primer piso, Metro Baquedano Ciudad: Santiago</p> <p>Espacio Arte Abierto Fundación Itaú Teléfonos: 2-26860561 / 2-28346184 Sitio web: www.fundacionitau.cl/ Dirección: Av. Apoquindo 3457, Las Condes Ciudad: Santiago</p> <p>.</p>	<p>Corporación Municipal de Cultural de San Joaquín Teléfono: 2-22839958 Sitio web: www.culturasanjoaquin.cl/ Dirección: Coñimo 286, San Joaquín Ciudad: Santiago</p> <p>Corporación Cultural Recoleta Teléfonos: 2-26220511 / 2-26291318 / 2-26221168 Sitio web: www.culturarecoleta.cl/ E-mail: corporacioncultural@recoletadigital.cl Dirección: Inocencia 2711, Recoleta Ciudad: Santiago</p> <p>Fundación Sala Gasco Arte Contemporáneo Teléfono / fax: 2-26944386 / 2-62944434 Sitio web: www.salagasco.cl E-mail: gascoeduca@gasco.cl Dirección: Santo Domingo 1061, Santiago Centro Ciudad: Santiago</p> <p>Fundación Cultural Plaza Mulato Gil de Castro Teléfono: 2-226383502 Sitio web: www.mavi.cl/ Contacto: info@mavi.cl Dirección: José Victorino Lastarria, Plaza Mulato Gil de Castro Ciudad: Santiago</p>
XIV Región de Los Ríos	
<p>Corporación Cultural Municipal Valdivia Teléfono: 63-2219690 Sitio web: http://www.ccm-valdivia.cl E-mail: contacto@ccm-valdivia.cl Dirección: Avenida Ramón Picarte 2102 Ciudad: Valdivia</p>	