

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

## Diseño y Arquitectura

MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
GOBIERNO DE CHILE



v  
e  
r  
s  
i  
ó  
n  
-  
w  
e  
b



UNIDAD DE  
CURRÍCULO Y  
EVALUACIÓN

UCE



**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:**

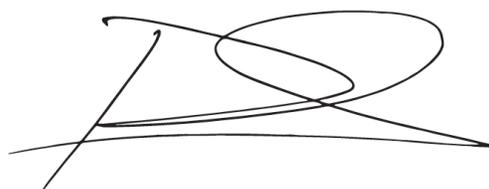
Me es grato saludarles y dirigirme a ustedes para poner en sus manos los Programas de Estudio de las 46 asignaturas del currículum ajustado a las nuevas Bases Curriculares de 3° y 4° año de enseñanza media (Decreto Supremo N°193 de 2019), que inició su vigencia el presente año para 3° medio y el año 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 Diseño y Arquitectura 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
Diseño y Arquitectura .....	21
Objetivos de Aprendizaje de Diseño y Arquitectura .....	31
Visión global del año .....	32
Unidad 1: Desde una mirada funcional a una estética .....	35
Actividad 1: Aprendiendo a observar .....	36
Actividad 2: Analizando obras de diseño y arquitectura .....	38
Actividad 3: Creando un espacio habitable .....	41
Actividad 4: Integrando estética y funcionalidad .....	45
Actividad de Evaluación: Evaluando trabajos y propuestas .....	48
Unidad 2: Arquitectura y diseño en espacios interiores .....	52
Actividad 1: ¿Por qué la arquitectura cambia? .....	53
Actividad 2: Generando sensaciones por medio de la arquitectura o el diseño .....	57
Actividad 3: Desarrollando ideas y planificando proyectos de arquitectura y diseño integrados .....	61
Actividad 4: Desarrollando proyectos de arquitectura y diseño integrados .....	65
Actividad de Evaluación: Comunicando y evaluando el proyecto .....	68
Unidad 3: Arquitectura y diseño en espacios exteriores .....	72
Actividad 1: Responsables con el medioambiente .....	73
Actividad 2: Desarrollando ideas y planificando proyectos de espacios públicos al aire libre .....	77
Actividad 3: Desarrollando proyectos de espacios públicos al aire libre .....	81
Actividad 4: Integrando el diseño y la arquitectura en nuestro establecimiento .....	84

Actividad de Evaluación: Comunicando y evaluando el proyecto.....	90
Unidad 4: Aportando a la comunidad con Arquitectura y el Diseño.....	94
Actividad 1: La arquitectura y el diseño en contexto.....	95
Actividad 2: Investigando proyecciones de futuro.....	98
Actividad 3: Diseñando un proyecto de difusión .....	102
Actividad 4: Gestión e implementación del proyecto de difusión .....	106
Proyecto Interdisciplinario.....	112
Manual de orientación .....	112
Proyecto: Creando espacios públicos para la comunidad.....	116
Bibliografía.....	119
Glosario .....	121
Anexo.....	127

# 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.<sup>1</sup>

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.

---

<sup>1</sup> 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 facultan 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 Proyecto<sup>2</sup> 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.

---

<sup>2</sup> 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.

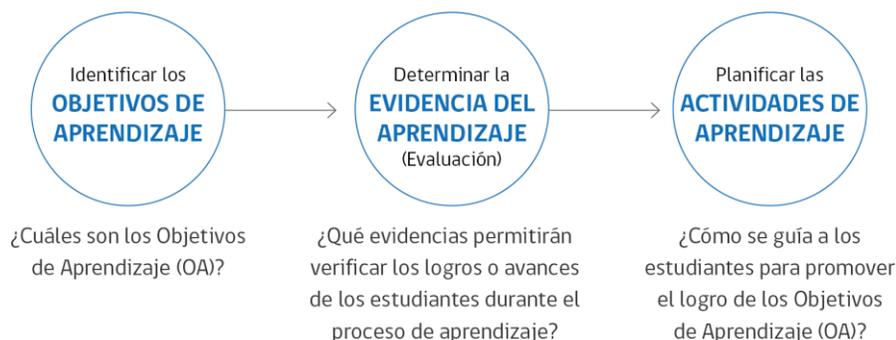
## 2. Determinar evidencias

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:

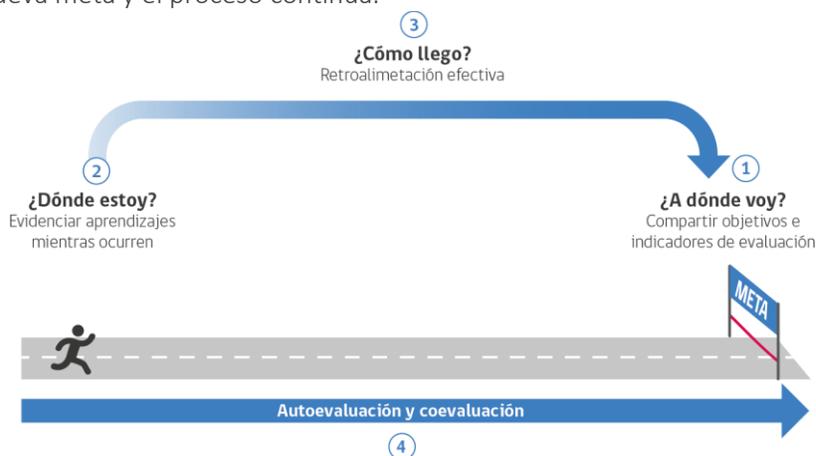
- Diseñar experiencias de evaluación que ayuden a los estudiantes a poner en práctica lo aprendido en situaciones que muestren la relevancia o utilidad de ese aprendizaje.
- Evaluar solamente aquello que los alumnos efectivamente han tenido la oportunidad de aprender mediante las experiencias de aprendizaje 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

## Propósito de la unidad

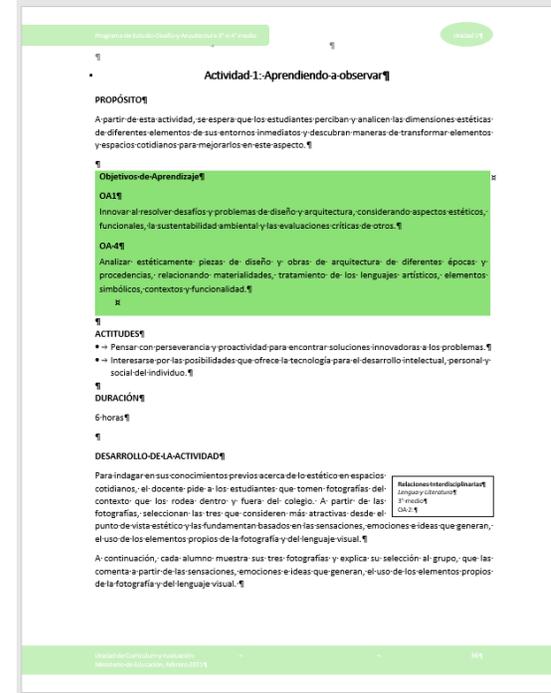
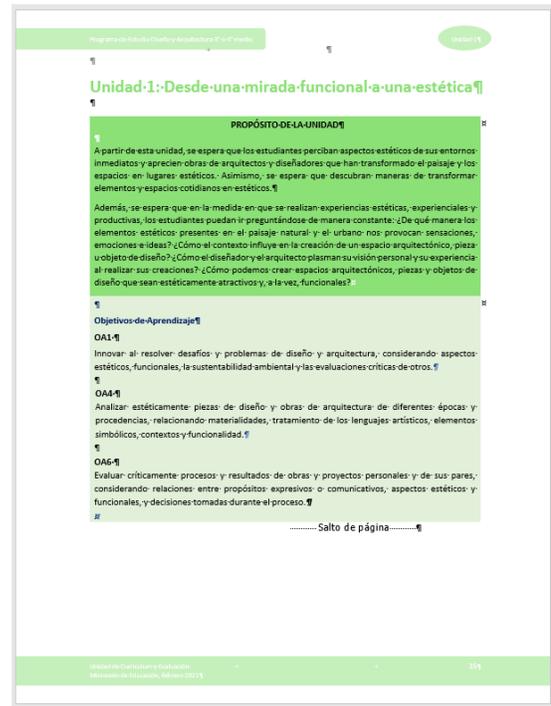
Resume el objetivo formativo de la unidad, actúa como una guía para el conjunto de actividades y evaluaciones que se diseñan en cada unidad. Se detalla qué se espera que el estudiante comprenda en la unidad, vinculando los contenidos, las habilidades y las actitudes de forma integrada.

## Objetivos de aprendizaje (OA)

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

## 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.



### 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.

### 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.

Programa de Estudio Diseño y Arquitectura 3° o 4° medio Unidad 11

**Actividad de Evaluación: Evaluando trabajos y propuestas**

**PROPÓSITO**  
El propósito de esta actividad es evaluar los trabajos y propuestas realizadas en esta unidad. Se espera que los estudiantes realicen una presentación de lo desarrollado y la evaluación crítica de sus trabajos y los de sus pares.

Objetivo de Aprendizaje	Indicadores de evaluación
<b>OA6</b> Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos o comunicativos, aspectos estéticos y funcionales, y decisiones tomadas durante el proceso.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Evalúan críticamente las decisiones tomadas durante el proceso creativo y los resultados de estas.</li> <li>Evalúan propuestas personales y de sus pares considerando su originalidad, aspectos funcionales y estéticos.</li> </ul>

**DURACIÓN**  
6 horas

**DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**  
Para la evaluación final, será necesario que los alumnos utilicen sus bitácoras y portafolios, que deben contener la evidencia de los resultados de sus proyectos y de sus procesos creativos. El docente les pide que seleccionen un medio o estrategia de comunicación creativa para presentar al curso el proceso y el resultado de los trabajos y propuestas de arquitectura y diseño. Para esto, cada estudiante selecciona un medio para exponer; por ejemplo: presentación digital, exposición en un espacio determinado, afiches, video, fotografías, presentación en página web, u otro que propongan ellos mismos según las posibilidades del contexto escolar.

----- Salto de página -----

Unidad de Currículum y Evaluación  
Ministerio de Educación, febrero 2021

# Diseño y Arquitectura

## Propósito Formativo

Vivimos en un entorno poblado de piezas de diseño y obras arquitectónicas que satisfacen diversas necesidades y mejoran la calidad de vida de las personas y, por ende, de la sociedad. Este tipo de manifestaciones artístico-visuales se caracteriza por conjugar lo estético con lo funcional, con lo comunicativo y, en la actualidad, con la sustentabilidad medioambiental.

Por un lado, en esta asignatura se espera que los estudiantes elaboren proyectos de arquitectura y piezas de diseño y que las difundan y comuniquen en sus comunidades. Por otro lado, se busca que aprecien y valoren estéticamente obras de arquitectura y piezas de diseño patrimoniales y contemporáneas con las que están en contacto en su vida cotidiana, desde un punto de vista estético, funcional y de sustentabilidad medioambiental, cuando corresponda.

Aprender acerca de diseño y arquitectura prepara a los alumnos para enfrentar desafíos relacionados con el desarrollo de conocimientos y habilidades propias de estas áreas profesionales. También puede ayudarlos a construir y consolidar sus proyectos de vida al seleccionar una carrera, oficio u ocupación vinculada con la arquitectura y el diseño. En otro sentido, les sirve para ampliar los propios intereses u horizontes culturales, y considerar cómo estas disciplinas aportan a mejorar la calidad de vida de las personas y la sociedad, y a la sustentabilidad medioambiental.

Esta asignatura proporciona, asimismo, oportunidades de desarrollar algunas de las Habilidades para el siglo XXI necesarias en los ámbitos personal, laboral y social, como la creatividad y la innovación, la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la colaboración, la alfabetización digital y la responsabilidad personal y social, entre otras.

## Enfoque de la asignatura

A continuación, se presentan las principales definiciones conceptuales y didácticas en que se sustenta la asignatura **Diseño y Arquitectura**.

### Habilidades artísticas

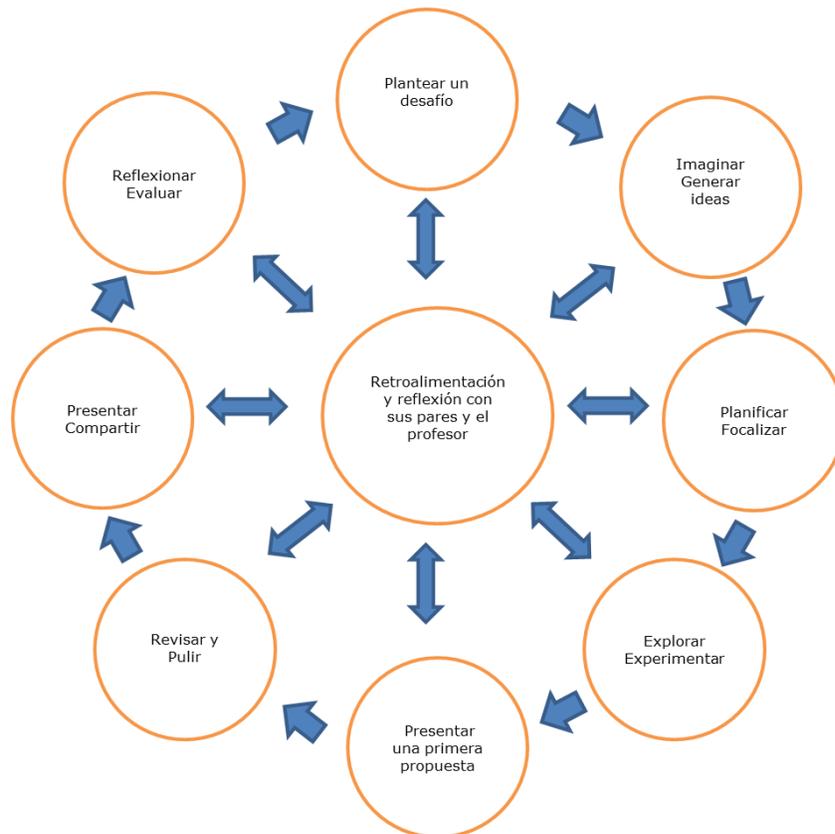
Las siguientes habilidades son comunes a todas las asignaturas de Artes y, a continuación, se explican en función de su organización:

#### 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 generar 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 planificar y elaborar 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.

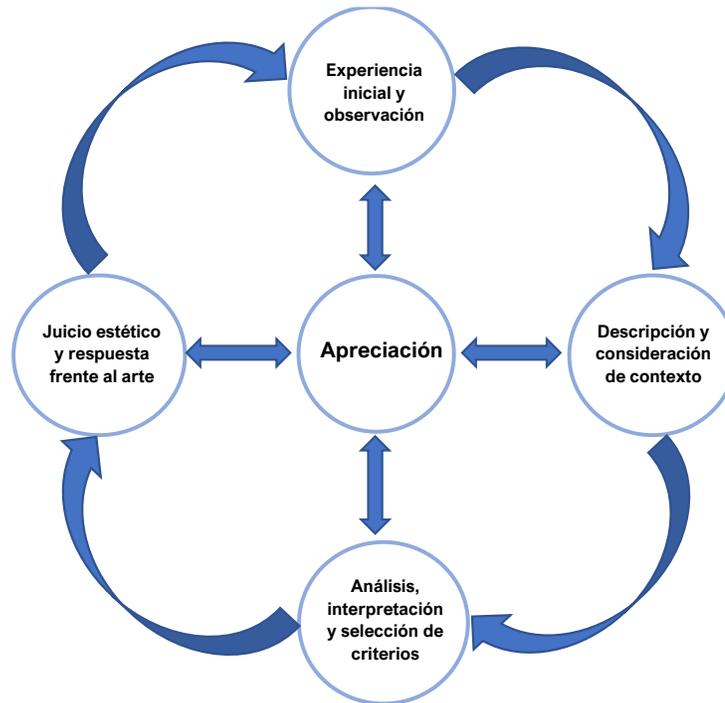
El siguiente diagrama muestra el proceso creativo completo:



### 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 alumnos, 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 otros 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 presenta 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 que orienta el programa se basa en la convicción de que la asignatura tiene por objeto formar personas estéticamente sensibles, que puedan comunicarse, expresarse y crear por medio del lenguaje visual. También disfrutar, apreciar y valorar, como espectadores activos y críticos de piezas y obras de diseño y arquitectura de diferentes épocas, contextos y presentes en el entorno, conjugando expresión, creación, apreciación estética, respuesta personal frente a las diferentes obras manifestaciones culturales en las que está presente el Diseño y la Arquitectura. 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 piezas, obras y proyectos de diseño y arquitectura 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 ofrece 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, 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 piezas, obras y proyectos de diseño y arquitectura, 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. 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 estudiantes. 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 proyectos propios y de sus pares. Entre las herramientas consideradas están computador, cámara fotográfica, cámara de video, celular, impresora 3D 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 del diseño y la arquitectura. 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 proyectos, obras y piezas de diseño y arquitectura, 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 del diseño y la arquitectura 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 alumnos, tanto al realizar como al apreciar obras y proyectos. 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, procedimientos y recursos para la creación, 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 piezas, obras y proyectos de diseño y arquitectura que aborden la sustentabilidad en sus temas, materialidad, procesos constructivos o medios 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 proporcionan 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, mediante múltiples momentos de evaluación por parte del docente, y autoevaluaciones, evaluación de pares y coevaluaciones por parte de los estudiantes.

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 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 deben establecerse 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, los textos deben ser evaluados 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, es necesario tener presente que las diferentes dimensiones de un desempeño (obra o proyecto, texto informativo o reflexivo, otro), se ponderen de acuerdo a su relevancia en el OA; esto significa, por ejemplo, que si el OA pone énfasis en la creatividad u originalidad, no puede asignarse a este aspecto el mismo peso (puntaje máximo) que a aspectos menos relevantes en dicho OA, como podría ser la destreza en la ejecución de 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 el 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 ofrecen 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 Diseño y Arquitectura

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 Diseño y Arquitectura para 3° o 4° medio

Se espera que los estudiantes sean capaces de:

1. Innovar al resolver desafíos y problemas de diseño y arquitectura, considerando aspectos estéticos, funcionales, la sustentabilidad ambiental y las evaluaciones críticas de otros.
2. Crear proyectos de diseño y arquitectura que respondan a necesidades de las personas y el contexto, basados en la investigación con materiales, herramientas y procedimientos, y de referentes artísticos nacionales e internacionales.
3. Diseñar y gestionar presentaciones a públicos específicos para comunicar propósitos, aspectos del proceso y resultados de proyectos de diseño y arquitectura, empleando materiales, herramientas y tecnologías emergentes y tradicionales.
4. Analizar estéticamente piezas de diseño y obras de arquitectura de diferentes épocas y procedencias, relacionando materialidades, tratamiento de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos, contextos y funcionalidad.
5. Argumentar juicios estéticos de piezas de diseño y obras arquitectónicas 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 o comunicativos, aspectos estéticos y funcionales, 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

Unidad 1: DESDE UNA MIRADA FUNCIONAL A UNA ESTÉTICA	Unidad 2: ARQUITECTURA Y DISEÑO EN ESPACIOS INTERIORES	Unidad 3: ARQUITECTURA Y DISEÑO EN ESPACIOS EXTERIORES	Unidad 4: APORTANDO A LA COMUNIDAD CON ARQUITECTURA Y DISEÑO
Objetivos de Aprendizaje	Objetivos de Aprendizaje	Objetivos de Aprendizaje	Objetivos de Aprendizaje
<p><b>OA1</b> Innovar al resolver desafíos y problemas de diseño y arquitectura, considerando aspectos estéticos, funcionales, la sustentabilidad ambiental y las evaluaciones críticas de otros.</p> <p><b>OA4</b> Analizar estéticamente piezas de diseño y obras de arquitectura de diferentes épocas y procedencias, relacionando materialidades, tratamiento de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos, contextos y funcionalidad.</p> <p><b>OA6</b> Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre</p>	<p><b>OA1</b> Innovar al resolver desafíos y problemas de diseño y arquitectura, considerando aspectos estéticos, funcionales, la sustentabilidad ambiental y las evaluaciones críticas de otros.</p> <p><b>OA2</b> Crear proyectos de diseño y arquitectura que respondan a necesidades de las personas y el contexto, basados en la investigación con materiales, herramientas y procedimientos, y de referentes artísticos nacionales e internacionales.</p> <p><b>OA5</b> Argumentar juicios estéticos de piezas de diseño y obras arquitectónicas de diferentes épocas y procedencias, a partir de análisis estéticos e interpretaciones personales.</p> <p><b>OA6</b></p>	<p><b>OA2</b> Crear proyectos de diseño y arquitectura que respondan a necesidades de las personas y el contexto, basados en la investigación con materiales, herramientas y procedimientos, y de referentes artísticos nacionales e internacionales.</p> <p><b>OA5</b> Argumentar juicios estéticos de piezas de diseño y obras arquitectónicas de diferentes épocas y procedencias, a partir de análisis estéticos e interpretaciones personales.</p> <p><b>OA6</b> Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos</p>	<p><b>OA3</b> Diseñar y gestionar presentaciones a públicos específicos para comunicar propósitos, aspectos del proceso y resultados de proyectos de diseño y arquitectura, empleando materiales, herramientas y tecnologías emergentes y tradicionales.</p> <p><b>OA6</b> Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos o comunicativos, aspectos estéticos y funcionales, y decisiones tomadas durante el proceso.</p> <p><b>OA7</b> Relacionar, a partir de investigaciones, las habilidades y conocimientos de la asignatura con diferentes contextos laborales, profesionales y de desarrollo personal.</p>

<p>propósitos expresivos o comunicativos, aspectos estéticos y funcionales, y decisiones tomadas durante el proceso.</p> <p><b>Actitudes</b></p> <p>Pensar con perseverancia y proactividad para encontrar soluciones innovadoras a los problemas.</p> <p>Trabajar con autonomía y proactividad en trabajos colaborativos e individuales para llevar a cabo eficazmente proyectos de diversa índole.</p> <p>Interesarse por las posibilidades que ofrece la tecnología para el desarrollo intelectual, personal y social del individuo.</p>	<p>Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos o comunicativos, aspectos estéticos y funcionales, y decisiones tomadas durante el proceso.</p> <p><b>Actitudes</b></p> <p>Pensar con apertura a distintas perspectivas y contextos, asumiendo riesgos y responsabilidades.</p> <p>Trabajar con autonomía y proactividad en trabajos colaborativos e individuales para llevar a cabo eficazmente proyectos de diversa índole.</p> <p>Interesarse por las posibilidades que ofrece la tecnología para el desarrollo intelectual, personal y social del individuo.</p>	<p>expresivos o comunicativos, aspectos estéticos y funcionales, y decisiones tomadas durante el proceso.</p> <p><b>Actitudes</b></p> <p>Trabajar con autonomía y proactividad en trabajos colaborativos e individuales para llevar a cabo eficazmente proyectos de diversa índole.</p> <p>Valorar las TIC como una oportunidad para informarse, investigar, socializar, comunicarse y participar como ciudadano.</p> <p>Responsabilidad por las propias acciones y decisiones con consciencia de las implicancias que estas tienen sobre uno mismo y los otros.</p>	<p><b>Actitudes</b></p> <p>Pensar con perseverancia y proactividad para encontrar soluciones innovadoras a los problemas.</p> <p>Trabajar colaborativamente en la generación, desarrollo y gestión de proyectos y la resolución de problemas, integrando las diferentes ideas y puntos de vista.</p> <p>Perseverar en torno a metas con miras a la construcción de proyectos de vida y al aporte a la sociedad y al país con autodeterminación, autoconfianza y respeto por uno mismo y por los demás.</p>
<p>Tiempo Estimado 6 semanas</p>	<p>Tiempo Estimado 10 semanas</p>	<p>Tiempo Estimado 11 semanas</p>	<p>Tiempo Estimado 11 semanas</p>

# Unidad 1

## Unidad 1: Desde una mirada funcional a una estética

### PROPÓSITO DE LA UNIDAD

A partir de esta unidad, se espera que los estudiantes perciban aspectos estéticos de sus entornos inmediatos y aprecien obras de arquitectos y diseñadores que han transformado el paisaje y los espacios en lugares estéticos. Asimismo, se espera que descubran maneras de transformar elementos y espacios cotidianos en estéticos.

Además, se espera que en la medida en que se realizan experiencias estéticas, experienciales y productivas, los estudiantes puedan ir preguntándose de manera constante: ¿De qué manera los elementos estéticos presentes en el paisaje natural y el urbano nos provocan sensaciones, emociones e ideas? ¿Cómo el contexto influye en la creación de un espacio arquitectónico, pieza u objeto de diseño? ¿Cómo el diseñador y el arquitecto plasman su visión personal y su experiencia al realizar sus creaciones? ¿Cómo podemos crear espacios arquitectónicos, piezas y objetos de diseño que sean estéticamente atractivos y, a la vez, funcionales?

### Objetivos de Aprendizaje

#### OA1

Innovar al resolver desafíos y problemas de diseño y arquitectura, considerando aspectos estéticos, funcionales, la sustentabilidad ambiental y las evaluaciones críticas de otros.

#### OA4

Analizar estéticamente piezas de diseño y obras de arquitectura de diferentes épocas y procedencias, relacionando materialidades, tratamiento de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos, contextos y funcionalidad.

#### OA6

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

## Actividad 1: Aprendiendo a observar

### PROPÓSITO

A partir de esta actividad, se espera que los estudiantes perciban y analicen las dimensiones estéticas de diferentes elementos de sus entornos inmediatos y descubran maneras de transformar elementos y espacios cotidianos para mejorarlos en este aspecto.

### Objetivos de Aprendizaje

#### OA1

Innovar al resolver desafíos y problemas de diseño y arquitectura, considerando aspectos estéticos, funcionales, la sustentabilidad ambiental y las evaluaciones críticas de otros.

#### OA 4

Analizar estéticamente piezas de diseño y obras de arquitectura de diferentes épocas y procedencias, relacionando materialidades, tratamiento de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos, contextos y funcionalidad.

### 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

6 horas

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Para indagar en sus conocimientos previos acerca de lo estético en espacios cotidianos, el docente pide a los estudiantes que tomen fotografías del contexto que los rodea dentro y fuera del colegio. A partir de las fotografías, seleccionan las tres que consideren más atractivas desde el punto de vista estético y las fundamentan basados en las sensaciones, emociones e ideas que generan, el uso de los elementos propios de la fotografía y del lenguaje visual.

**Relaciones Interdisciplinarias**  
Lengua y Literatura  
3° medio  
OA 2:

A continuación, cada alumno muestra sus tres fotografías y explica su selección al grupo, que las comenta a partir de las sensaciones, emociones e ideas que generan, el uso de los elementos propios de la fotografía y del lenguaje visual.

Luego, considerando la evaluación de sus pares y del profesor, toman nuevas fotografías, promoviendo la innovación y considerando elementos estéticos y propósitos expresivos. Guardan en sus portafolios las fotografías como parte de las evidencias del proceso creativo.

La segunda parte de la actividad tiene como fin agudizar la percepción frente al entorno. Para esto, los estudiantes realizan una serie de dibujos, pinturas o acuarelas estilo croquis, de espacios arquitectónicos y/o naturales del contexto para estudiar y percibir en profundidad dicho espacio. Comparten sus trabajos con sus pares y el profesor, comentándolos desde el punto de vista de lo expresivo.

### **ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD DE AULA**

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

- Expresan sensaciones emociones e ideas frente a su entorno y el paisaje de modo innovador, por medio de fotografías.
- Expresan sensaciones emociones e ideas frente a su entorno y el paisaje de modo innovador, por medios gráficos y pintura.

Es fundamental que cada alumno lleve una bitácora personal para registrar sus investigaciones, reflexiones, propuestas de trabajo y proyectos a realizar y en proceso. Esta puede ser en formato manual o digital. También se recomienda realizar un portafolio que contenga los elementos creativos que van surgiendo durante el desarrollo del proyecto, como gráficos, dibujos, fotografías, videos, archivos multimedia y otros. Se recomienda guardar todo aquello que constituya evidencia del proceso de aprendizaje y permita realizar retroalimentación y evaluación del proceso creativo.

Es importante que el profesor pida con anticipación los permisos necesarios para salir a tomar fotografías y realizar croquis en el exterior del establecimiento. A su vez, es importante que se cuente con un proyector para mostrar las fotos de los estudiantes, que podrán enviar vía internet o traspasarlas utilizando algún medio extraíble.

### **RECURSOS**

- Proyector multimedia
- Celulares, tablets o máquinas fotográficas digitales
- Materiales para realizar croquis como papeles, pasteles grasos, lápices, acuarelas, tinta china y pinceles, entre otro.

## Actividad 2: Analizando obras de diseño y arquitectura

### PROPÓSITO

A partir de esta actividad, se espera que los estudiantes investiguen, analicen y aprecien estéticamente obras de artistas que han interpretado el paisaje en sus obras y obras de arquitectura y diseño, y que han transformado el paisaje y los espacios.

### Objetivo de Aprendizaje

#### OA4

Analizar estéticamente piezas de diseño y obras de arquitectura de diferentes épocas y procedencias, relacionando materialidades, tratamiento de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos, contextos y funcionalidad.

### 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

8 horas

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Para indagar en sus conocimientos previos acerca de cómo los arquitectos transforman el paisaje, pregunta a los alumnos acerca de sus experiencias personales frente al paisaje natural. Luego, les pide que imaginen cómo era el paisaje cuando no existían construcciones ni objetos y que lo describan.

Muestra a los estudiantes fotografías de paisaje naturales y las comentan a partir de las emociones, sensaciones e ideas que generan. Luego, repiten el ejercicio con fotografías de paisajes urbanos y contrastan sus opiniones.

**Relaciones Interdisciplinarias**  
Lengua y Literatura  
3° medio  
OA 2:

A continuación, el docente presenta obras de arquitectura y diseño, indicando solo el nombre de su creador o creadores; los alumnos seleccionan aquel que más le ha llamado la atención e investigan acerca de sus maneras de crear y características de sus obras. A partir de esto, seleccionan una para analizarla.

El profesor les explica que deberán presentar el análisis en algún tipo de representación tridimensional de la construcción u objeto analizado, y les presenta la pauta de evaluación.

Escala sugerida:

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

PAUTA DE EVALUCION DE REPRESENTACIÓN TRIDIMENSIONAL DE UNA OBRA DE ARQUITECTURA O DISEÑO					
	Puntaje				Puntaje obtenido
	0	1	2	3	
Identifican la obra y a su creador.					
Describen y explican el contexto de la obra analizada.					
Explican el propósito funcional de la obra y lo relacionan con aspectos contextuales.					
Indican cómo los diversos elementos presentes en la obra se relacionan con aspectos contextuales y estéticos de esta.					
Relacionan la materialidad de la obra con aspectos funcionales y del contexto.					
Analizan críticamente relaciones entre elementos simbólicos, lenguajes artísticos y contexto					
La representación tridimensional corresponde a la obra estudiada.					
La ortografía, redacción de los textos y su extensión son adecuados y dan cuenta del análisis estético de la obra.					

Los estudiantes investigan y reflexionan acerca de la obra seleccionada en sus bitácoras y la analizan. Construyen un prototipo o croquis de su representación tridimensional, explicando cómo insertarán las imágenes y textos. Presentan sus proyectos al curso y tanto los pares como el profesor las evalúan indicando fortalezas y elementos por mejorar.

A partir de las evaluaciones de sus pares, realizan las correcciones y ajustes necesarios y construyen su representación tridimensional definitiva. Para cerrar se exponen las representaciones tridimensionales en la sala u otro espacio del establecimiento, acompañado de un breve texto explicativo, bocetos o croquis.

### ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD DE AULA

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

- Analizan relaciones entre contexto, materialidad, y aspectos estéticos y funcionales de obras de arquitectura y diseño.
- Analizan críticamente relaciones entre elementos simbólicos, lenguajes artísticos y contexto de obras de arquitectura y diseño.
- Explican cómo los arquitectos y diseñadores transforman estéticamente el paisaje y los espacios.

Es fundamental que cada alumno lleve una bitácora personal para registrar sus investigaciones, reflexiones. Esta puede ser en formato manual o digital. También se recomienda realizar un portafolio que contenga los registros de sus trabajos y proyectos que se van desarrollando. Se recomienda

guardar todo aquello que constituya evidencia del proceso de aprendizaje y permita realizar retroalimentación y evaluación del proceso apreciativo y creativo.

## RECURSOS Y SITIOS WEB

### Recursos:

- Proyector multimedia
- Material bibliográfico de arquitectura y diseño, que puede ser libros o sitios web acerca de historia, historia del arte, historia de la arquitectura y del diseño, entre otros.

### Libros

Valenzuela Valliant, P. (sf). *Geometría del Instante*. Chile: Editorial Pablo Valenzuela

Huyghe E., Wenborne G. (2017). *Chile un Parque Natural*. Chile: Editorial Travesía

Ching, F. D. K., Jarzombek, M., & Prakash, V. (2011). *Una historia universal de la arquitectura: Un análisis cronológico comparado a través de las culturas*. Barcelona: Gustavo Gili.

Velarde, H. (2012). *Historia de la arquitectura*. México, D.F: Fondo de Cultura Económica

### Sitios web

Arquitectura y diseño

- [www.plataformaarquitectura.cl](http://www.plataformaarquitectura.cl)
- <https://es.wikiarquitectura.com>
- <https://es.wikipedia.org>

### Fotografía Paisaje natural y urbano

Guy Wenborne: Fotografía de Chile, Aérea, Santiago, Arquitectura

- [www.guy.cl/](http://www.guy.cl/)

Pablo Valenzuela: Geometría del instante y Habitar la inmensidad

- [www.pablovalenzuela.cl](http://www.pablovalenzuela.cl)

Francisco Domínguez: Fotografía Arquitectura y autor y deco

- [www.franciscodominguez.cl](http://www.franciscodominguez.cl)

Paisaje Chileno

Andel Paulmann: Landscape. Paisaje  
[www.andelpaulmann.com/](http://www.andelpaulmann.com/)

George Lepp: photo-galleries (galería de fotos)

- [www.georgeleppimages.com/Art](http://www.georgeleppimages.com/Art) Wolf: edge-of-the-earth-corner-of-the-sky.

Límite de la tierra esquina del cielo

- [www.artwolfe.com/](http://www.artwolfe.com/)

José Benito Ruiz: galerías/paisaje-litoral

- [www.josebruiz.com](http://www.josebruiz.com)

Isabel Diez: landscapephotography.

- [www.isabeldiez.com](http://www.isabeldiez.com)

Daniel Cheong: Kathmandu / Street Photography

### Diseño

Diseño de interior

- [www.plataformaarquitectura.cl](http://www.plataformaarquitectura.cl)

Diseño Industrial

- <https://es.wikipedia.org>

Espacios exteriores

- [www.plataformaarquitectura.cl/](http://www.plataformaarquitectura.cl/)

### Diseñadores

Varios diseñadores

[www.hermanmiller.com](http://www.hermanmiller.com)

Phillipe Starck

- [www.starck.com](http://www.starck.com)

Ron Arad

- [www.ronarad.co.uk](http://www.ronarad.co.uk)

Ettore Sottsass

- [www.moovemag.com](http://www.moovemag.com)

Marc Newson

- [marc-newson.com](http://marc-newson.com)

Naoto Fukasawa

- [www.naotofukasawa.com](http://www.naotofukasawa.com)

Luigi Colani

- [www.colani.org](http://www.colani.org)

## Actividad 3: Creando un espacio habitable

### PROPÓSITO

Esta actividad está destinada al desarrollo de propuestas arquitectónicas con materiales naturales como paja, madera, adobe y piedra, buscando transformar un espacio vacío o poco funcional de la comunidad en un espacio habitable, útil a esta y que aporte calidad estética del contexto.

#### Objetivos de Aprendizaje

##### OA1

Innovar al resolver desafíos y problemas de diseño y arquitectura, considerando aspectos estéticos, funcionales, la sustentabilidad ambiental y las evaluaciones críticas de otros.

##### OA4

Analizar estéticamente piezas de diseño y obras de arquitectura de diferentes épocas y procedencias, relacionando materialidades, tratamiento de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos, contextos y funcionalidad.

##### OA6

Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos o comunicativos, aspectos estéticos y funcionales, 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

12 horas

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El docente explica que deberán desarrollar un desafío creativo, que consiste en transformar un espacio de su contexto que este vacío o cuyas construcciones estén en muy mal estado en un lugar habitable que sirva a la comunidad y mejore su aspecto estético. Para iniciar la actividad, el profesor y los estudiantes recorren el barrio observando, haciendo croquis, fotografiando y midiendo los espacios factibles de ser transformados.

A continuación, observan construcciones de diferentes lugares del mundo elaboradas a partir de materiales naturales, como madera, paja, piedras y adobe, y las analizan desde la perspectiva del uso de los materiales y aspectos estéticos.

**Relaciones Interdisciplinarias**  
Lengua y Literatura  
3° medio  
OA 2:

Se reúnen en grupos, observan y comentan las fotografías de sus contextos, y seleccionan uno de los lugares para desarrollar sus trabajos. Plantean ideas por medio de planos y textos para transformar el espacio, considerando aspectos como:

- Propósitos funcionales
- Emplazamiento del terreno y distribución de los espacios.
- Aplicación de elementos de lenguaje visual. (Formas, colores, texturas y volúmenes, entre otros).
- Uso de materiales naturales como: paja, adobe, madera y piedra, entre otros.
- Elementos innovadores que pueden ser incluidos.
- Uso de escalas y simbología arquitectónica. (Para este caso, se recomienda la escala 1:50 o 1:100).

Dibujan planos y bosquejos de sus ideas, aplicando escalas y simbología arquitectónica, y agregan textos que describen aspectos como materialidad, funcionalidad, colores y texturas, entre otros. Los presentan al profesor y sus pares, que los evalúan formativamente, por medio de un diálogo donde se analiza los diversos aspectos de los planos y textos a partir de la siguiente pauta de evaluación:

Escala sugerida:

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

PAUTA DE EVALUACION DE IDEAS PARA TRANSFORMACION DE UN ESPACIO					
	Puntaje				Puntaje obtenido
	0	1	2	3	
Explican los propósitos funcionales del trabajo.					
En sus planos, especifican el uso de los espacios y las formas de la construcción.					
Incluyen elementos innovadores en sus ideas.					
Relacionan los materiales con aspectos estéticos y funcionales.					
Especifican el emplazamiento del terreno y realizan la distribución de los espacios y los grafican por medio de planos.					
Los planos están a escala y usan simbología para representar los elementos arquitectónicos y los objetos.					

A partir de la evaluación del profesor y sus pares, realizan ajustes en sus planos y realizan una maqueta a escala de su propuesta.

## ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD DE AULA

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

- Desarrollan propuestas innovadoras para resolver problemas estéticos y funcionales de espacios de la comunidad.
- Consideran evaluaciones de sus pares al desarrollar ideas para sus trabajos.
- Analizan relaciones entre contexto, materialidad, aspectos estéticos y funcionales de propuestas para espacios de la comunidad.
- Evalúan propuestas personales y de sus pares de creación de espacios dentro de la comunidad considerando su originalidad, aspectos funcionales y estéticos.
- Desarrollan propuestas arquitectónicas con materiales naturales como paja, madera, adobe y piedra.

Es importante que el docente entregue a los estudiantes una guía donde se especifique la simbología y el uso de escalas arquitectónicas.

También es importante que el profesor pida los permisos necesarios para salir del establecimiento antes de la actividad.

Asimismo, es fundamental que cada alumno lleve una bitácora personal para registrar sus investigaciones y reflexiones. Esta puede ser en formato manual o digital. También se recomienda realizar un portafolio que contenga los registros de trabajos y proyectos que se van desarrollando. Se recomienda guardar todo aquello que constituya evidencia del proceso de aprendizaje y permita realizar retroalimentación y evaluación del proceso apreciativo y creativo.

## RECURSOS Y SITIOS WEB

### Recursos:

- Proyector multimedia
- Celulares
- Materiales de dibujo, papeles cartones y otros dependiendo del tipo de trabajo.

### Libros

Fausto Andrade A (S/F). Normas y convenios del dibujo arquitectónico.

Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Recuperado en: <https://www.puce.edu.ec/documentos/NORMASCONVENIOSDEDIBUJOARQUITECTONICO.pdf>

### Sitios web

Casas de Tiébélé: [diseño/el-pueblo-africano-donde-cada-casa-es-una-obra-de-arte](https://www.diseño-el-pueblo-africano.com/)

- [www.culturacolectiva.com](http://www.culturacolectiva.com)

Jorge Eduardo NeiraSterkel: IK LAB, SAA arquitectura + territorio: Hats House.

- [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com)

La primera casa urbana construida de fardos de paja en Roma, Italia. Workshop en Italia levanta estructuras en tierra para rescatar y visibilizar tradiciones constructivas. Construcción Sustentable en Barro y Paja. Crece tu Casa. Construye Solar: Casa Made, prototipo de vivienda sustentable. Estudiantes japoneses diseñan y construyen una casa de paja calefaccionada por compost. El adobe de Canela. Una casa de cúpulas de barro en Argentina. Archivo: Casas de Madera. Casa De Piedra / INAI. Paul Vázquez, Obras de arquitectura con piedra.

- [www.plataformaarquitectura.cl](http://www.plataformaarquitectura.cl)

## Actividad 4: Integrando estética y funcionalidad

### PROPÓSITO

Esta actividad está destinada al desarrollo de propuestas de diseño y rediseño de muebles u objetos que sean innovadores en la manera de resolver aspectos estéticos y funcionales, y cuyos materiales sean amigables con el medioambiente.

### Objetivos de Aprendizaje

#### OA1

Innovar al resolver desafíos y problemas de diseño y arquitectura, considerando aspectos estéticos, funcionales, la sustentabilidad ambiental y las evaluaciones críticas de otros.

#### OA4

Analizar estéticamente piezas de diseño y obras de arquitectura de diferentes épocas y procedencias, relacionando materialidades, tratamiento de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos, contextos y funcionalidad.

#### OA6

Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos o comunicativos, aspectos estéticos y funcionales, 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

6 horas

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El docente explica que deberán desarrollar un proyecto que responda a un desafío en el área del diseño industrial de manera innovadora y guía un diálogo con el fin de indagar en los conocimientos previos de los estudiantes con respecto al diseño industrial, con preguntas como:

- ¿Saben lo que es el diseño industrial?
- ¿Qué objetos de la sala podrían decir que pertenecen al ámbito del diseño industrial?
- ¿Qué piezas de diseño utilizan a diario, en sus casas y lugares públicos?
- Los objetos que utilizamos diariamente, ¿han sido siempre así?
- ¿Por qué motivos cambian?
- ¿Podríamos afirmar que todos los objetos de diseño son estéticos?, ¿Por qué?

A continuación, les explica que un buen diseño es aquel que es estético y funcional a la vez, y les muestra ejemplos de diferentes objetos y muebles de diseñadores famosos que cumplen con ambos aspectos.

**Relaciones Interdisciplinarias**  
Lengua y Literatura  
3° medio  
OA 2:

A petición del docente, los estudiantes recortan o toman fotografías de al menos 10 muebles y/o objetos que luego, en grupos pequeños clasifican de acuerdo a las siguientes categorías: estéticos, funcionales y funcionales/estéticos.

El profesor les pide que identifiquen aquellas imágenes que están mal o bien clasificadas y expliquen sus razones. Realiza una síntesis de las respuestas, enfatizando aquellos conceptos que pueden usarse como criterios para la evaluación de sus propuestas; por ejemplo: colores, formas, textura, durabilidad, uso de materiales reciclables, ergonomía, entre otros.

El docente vuelve a plantear el desafío creativo de desarrollar un diseño innovador en el área del diseño industrial, que puede ser un mueble o un objeto. Para esto:

Seleccionan una necesidad que pueda ser satisfecha con un mueble u objeto. Determinan los procedimientos, herramientas y materiales reciclables o amigables con el medioambiente para desarrollar la propuesta o fabricar el objeto.

Desarrollan y representan sus ideas por medio de bocetos, representaciones tridimensionales, textos o utilizando TIC, que respondan a la necesidad que seleccionaron y que consideren aspectos estéticos y funcionales.

Evalúan sus ideas y la selección de materialidades, junto con el docente y sus compañeros, identificando fortalezas y elementos que requieran ser mejorados con respecto a la originalidad, uso del lenguaje visual y aspectos funcionales. Pueden utilizar la siguiente pauta:

Escala sugerida:

- 4 puntos = logrado
- 3 puntos = medianamente logrado
- 2 puntos = por lograr
- 1 punto = insuficientemente logrado

PAUTA DE EVALUACIÓN DE IDEAS PARA TRANSFORMACIÓN DE UN ESPACIO

	Puntaje				Puntaje obtenido
	0	1	2	3	
Explican los propósitos funcionales de la propuesta.					
Incluyen elementos innovadores en sus ideas.					
Explican cómo las formas, colores y texturas aportan al aspecto estético del diseño.					
Explican cómo las formas y materiales se relacionan en sus propuestas con aspectos de ergonomía y funcionalidad.					
Relacionan los materiales con aspectos estéticos y funcionales.					
Seleccionan procedimientos, herramientas y materiales adecuados para el desarrollo de la propuesta y que sean amigables con el medioambiente.					

A partir de la evaluación, hacen ajustes a la propuesta y construyen su objeto en tamaño natural o elaboran la representación tridimensional de la pieza diseñada, con los materiales, herramientas y procedimientos previamente seleccionados.

### ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD DE AULA

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

- Expresan sensaciones y emociones por medio de sus trabajos de arquitectura y diseño.
- Desarrollan propuestas innovadoras para resolver problemas estéticos y funcionales de diseño y arquitectura.
- Analizan relaciones entre contexto, materialidad, y aspectos estéticos y funcionales de obras de arquitectura y diseño.
- Analizan críticamente relaciones entre elementos simbólicos, uso de lenguajes artísticos y contexto de obras de arquitectura y diseño.
- Evalúan propuestas personales y de sus pares considerando su originalidad, aspectos funcionales y estéticos.

Es fundamental que cada alumno lleve una bitácora personal para registrar sus investigaciones, reflexiones, ideas y bocetos. Esta puede ser en formato manual o digital. También se recomienda hacer un portafolio que contenga los registros de sus trabajos y proyectos que se van desarrollando. Se recomienda guardar todo aquello que constituya evidencia del proceso de aprendizaje y permita realizar retroalimentación y evaluación del proceso apreciativo y creativo.

### RECURSOS Y SITIOS WEB

#### Recursos:

- Proyector multimedia
- Celulares
- Materiales de dibujo, papeles cartones y otros dependiendo del tipo de propuesta

#### Sitios web

#### Diseñadores

Phillipe Starck

- [www.starck.com](http://www.starck.com)

Ron Arad

<http://www.ronarad.co.uk>

Naoto Fukasawa

[www.naotofukasawa.com](http://www.naotofukasawa.com)

Sebastián Errázuriz

[www.meetsebastian.com](http://www.meetsebastian.com)

## Actividad de Evaluación: Evaluando trabajos y propuestas

### PROPÓSITO

El propósito de esta actividad es evaluar los trabajos y propuestas realizadas en esta unidad. Se espera que los estudiantes realicen una presentación de lo desarrollado y la evaluación crítica de sus trabajos y los de sus pares.

Objetivo de Aprendizaje	Indicadores de evaluación
<p><b>OA6</b> Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos o comunicativos, aspectos estéticos y funcionales, y decisiones tomadas durante el proceso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evalúan críticamente las decisiones tomadas durante el proceso creativo y los resultados de estas.</li> <li>• Evalúan propuestas personales y de sus pares considerando su originalidad, aspectos funcionales y estéticos.</li> </ul>

### DURACIÓN

6 horas

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Para la evaluación final, será necesario que los alumnos utilicen sus bitácoras y portafolios, que deben contener la evidencia de los resultados de sus proyectos y de sus procesos creativos.

El docente les pide que seleccionen un medio o estrategia de comunicación creativa para presentar al curso el proceso y el resultado de los trabajos y propuestas de arquitectura y diseño. Para esto, cada estudiante selecciona un medio para exponer; por ejemplo: presentación digital, exposición en un espacio determinado, afiches, video, fotografías, presentación en página web, u otro que propongan ellos mismos según las posibilidades del contexto escolar.

Planifican y desarrollan la presentación, considerando:

- Temas o conceptos de los trabajos y propuestas
- Presencia de elementos de arquitectura y diseño
- Propósitos de los trabajos y propuestas
- Ideas planteadas y sus ajustes
- Croquis, dibujos, registros, prototipos, representaciones tridimensionales y objetos a escala real, según corresponda
- 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 procede a preparar su presentación.

El profesor organiza las presentaciones, considerando los espacios, recursos y tiempo necesario para cada grupo, asigna el lugar y la cantidad de tiempo y les entrega la pauta para autoevaluación grupal y otra para la coevaluación entre grupos. Por último, antes de las presentaciones y dirigidos por el profesor, definen algunos criterios que no están contenidos en las pautas y que, a juicio de los alumnos, se deben agregar.

### 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 los trabajos y propuestas de diseño y arquitectura realizadas. Los puntajes están relacionados con el nivel de logro de los objetivos planteados.

Escala sugerida:

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

Pauta de evaluación, autoevaluación y evaluación entre pares				
Criterios	0	1	2	3
Los propósitos funcionales de los trabajos y propuestas se identifican y comprenden con facilidad.				
Tanto las ideas como los resultados de los trabajos y propuestas son innovadores y diferentes a los de sus pares.				
Los diferentes aspectos de los trabajos y propuestas son coherentes con la funcionalidad y satisfacen necesidades de los posibles usuarios.				
Los diseños consideran aspectos funcionales y ergonómicos.				
Los trabajos y propuestas consideran aspectos estéticos como formas, colores, texturas, volúmenes, materiales, elementos simbólicos y sus relaciones.				
Hay una relación clara entre materiales, aspectos estéticos y funcionales.				
Criterios que los estudiantes desean incluir.				

### ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD DE AULA

Para desarrollar esta actividad, es importante que el docente entregue a los alumnos una pauta para analizar sus productos y su proceso para la autoevaluación.

Es importante que los estudiantes tengan acceso a diferentes recursos tecnológicos u otros para la realización de las presentaciones.

Es fundamental que cada estudiante haya completado su bitácora y tenga guardados los diferentes productos de los proyectos o su registro en el portafolio.

# Unidad 2

## Unidad 2: Arquitectura y diseño en espacios interiores

### PROPÓSITO DE LA UNIDAD

A partir de esta unidad, se espera que los estudiantes investiguen, analicen y emitan juicios críticos de obras de diseño y arquitectura, enfocándose en la parte interna de los espacios. También que, basados en sus intereses, creen propuestas para espacios arquitectónicos y objetos de diseño que complementen dichos espacios, reflexionando y respondiendo a preguntas como: ¿Qué nos dicen las piezas y objetos de arquitectura y diseño de las sociedades que las crearon? ¿Qué podemos hacer para que un espacio arquitectónico, pieza u objeto de diseño genere sensaciones, emociones e ideas en los usuarios? ¿Por qué es importante que un espacio arquitectónico, pieza u objeto de diseño sea sustentable con el medioambiente? ¿Cómo se relacionan la tecnología con la sustentabilidad en los casos de la arquitectura y el diseño?, entre otras.

### Objetivos de Aprendizaje

#### OA1

Innovar al resolver desafíos y problemas de diseño y arquitectura, considerando aspectos estéticos, funcionales, la sustentabilidad ambiental y las evaluaciones críticas de otros.

#### OA2

Crear proyectos de diseño y arquitectura que respondan a necesidades de las personas y el contexto, basados en la investigación con materiales, herramientas y procedimientos, y de referentes artísticos nacionales e internacionales.

#### OA5

Argumentar juicios estéticos de piezas de diseño y obras arquitectónicas de diferentes épocas y procedencias, a partir de análisis estéticos e interpretaciones personales.

#### OA6

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

## Actividad 1: ¿Por qué la arquitectura cambia?

### PROPÓSITO

A partir de esta actividad, se espera que los estudiantes investiguen, analicen y aprecien estéticamente obras arquitectónicas de diferentes épocas que cumplan la misma función, para comprender de qué manera el contexto influye en la creación de estos espacios.

### Objetivo de Aprendizaje

#### OA5

Argumentar juicios estéticos de piezas de diseño y obras arquitectónicas de diferentes épocas y procedencias, a partir de análisis estéticos e interpretaciones personales.

### Actitudes

- Pensar con apertura a distintas perspectivas y contextos, asumiendo riesgos y responsabilidades.
- Interesarse por las posibilidades que ofrece la tecnología para el desarrollo intelectual, personal y social del individuo.

### DURACIÓN

8 horas

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Para indagar en los conocimientos previos acerca de arquitectura, el profesor nombra al menos cuatro obras arquitectónicas famosas y pide a los alumnos que, en grupos y en sus bitácoras, identifiquen su lugar de origen época y estilo. Luego les presenta imágenes de estas y las describe. Los estudiantes comparan las imágenes, identificando elementos comunes y diferencias a partir de las siguientes preguntas:

- ¿Qué funciones cumplen las obras?
- ¿Qué sensaciones, emociones e ideas generan?
- ¿Cuáles son los materiales de construcción y cómo interactúan estos?
- ¿Cómo son los espacios?
- ¿Cómo está trabajada la luz?
- ¿Qué elementos arquitectónicos reconoces? (columnas, pilastras, frontones, ventanas puertas, entre otros).
- ¿Es una construcción monumental o a escala humana?
- ¿Existe alguna o algunas construcciones similares en el barrio o en la ciudad?
  - ¿Qué características arquitectónicas tienen? (materiales, espacio y tratamiento de la luz, entre otros)
  - ¿Qué relaciones se puede observar entre los materiales y las formas?

A continuación, el profesor propone un trabajo de investigación que deberá ser presentado por medio de una infografía, donde los estudiantes explican cómo un tipo determinado de construcción varía de acuerdo con factores como la época, el lugar, la o las personas que los crearon y sus usos, entre otros elementos.

Para esto, los alumnos seleccionan un tipo de construcción, como viviendas, palacios, centros de gobierno, lugares mortuorios, edificios comerciales, estadios y templos, entre otros. A partir de su selección, investigan en diversas fuentes acerca de al menos tres obras arquitectónicas que cumplan la misma función. (Por ejemplo: Palacio Ducal en Venecia, Palacio de Topkapi en Estambul, La Ciudad Prohibida en China, Palacio de Planalto en Brasilia).

Contrastan las obras investigadas, determinando las características que las diferencian y aquellas en que coinciden. Esto lo pueden hacer con el siguiente cuadro:

### Ejemplo de cuadro de comparación

Nombre del palacio	Ducal	Topkapi	Ciudad Prohibida	Planalto
Criterios de comparación	Semejanzas			
•				
	Diferencias			
•				

El profesor entrega y explica las pautas de evaluación de la infografía que realizarán a continuación.

A partir de ellas y de la de la comparación, seleccionan aquellos elementos que hacen que las obras sean diferentes y se plantean preguntas de investigación como: ¿Por qué estos palacios cumplen con diferentes funciones? ¿Por qué utilizan diferentes materiales? ¿Qué símbolos encontramos dentro de ellos y qué significan?

Considerando las preguntas planteadas, buscan nueva información para responderlas y construyen una infografía digital o manual. Para esto, sintetizan su información, seleccionan imágenes, tipografía y colores, entre otros, y construyen el prototipo de su infografía. La presentan al curso y tanto los pares como el profesor las evalúan.

Para esto, pueden utilizar la siguiente pauta:

Escala sugerida:

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

PAUTA DE EVALUACIÓN DE INFOGRAFÍA DE OBRAS DE ARQUITECTURA					
	Puntaje				Puntaje obtenido
	0	1	2	3	
Interpretan las obras a partir de las sensaciones, emociones e ideas que generan					
Explican a qué estilo o período arquitectónico pertenecen las obras, de manera fundamentada.					
Describen y explican el contexto de las obras arquitectónicas y cómo ellas transforman estéticamente el entorno.					
Explican el propósito funcional de las obras y lo relacionan con aspectos contextuales de ellas.					
Indican elementos arquitectónicos y los relacionan con aspectos contextuales y estéticos de las obras.					
Describen características estéticas y las relacionan con aspectos contextuales (materiales, formas, colores y texturas, entre otros).					
Describen elementos simbólicos y los relacionan con aspectos contextuales y estéticos (escudos, presencia de imágenes de animales o personas, colores, formas y texturas, entre otras).					
Argumentan juicios estéticos de obras arquitectónicas a partir de sus interpretaciones personales.					
Argumentan juicios estéticos a partir de las relaciones de las obras con sus contextos.					
Argumentan juicios estéticos a partir de la comparación de las obras.					
Presentan imágenes de las obras y la tipografía seleccionada es de fácil lectura.					
La ortografía, la redacción de los textos y su extensión son adecuados a una infografía.					
La infografía es estéticamente atractiva y de fácil comprensión.					

A partir de las evaluaciones de sus pares, realizan las correcciones y ajustes necesarios y construyen su infografía definitiva.

## ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD DE AULA

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

- Interpretan obras arquitectónicas a partir de las sensaciones, emociones e ideas que estas generan.
- Analizan cómo el contexto, lo estético y funcional determinan aspectos como materialidad, estructura, uso de elementos simbólicos y elementos arquitectónicos.
- Argumentan juicios estéticos de objetos de obras de arquitectura a partir de interpretaciones personales y de la relación de la obra con el contexto.
- Crean infografías acerca de obras arquitectónicas investigadas y analizadas.

Es fundamental que cada alumno lleve una bitácora personal para registrar sus investigaciones y reflexiones. Esta puede ser en formato manual o digital. También se recomienda hacer un portafolio que contenga los trabajos y proyectos que se van desarrollando. Se recomienda guardar todo aquello que constituya evidencia del proceso de aprendizaje y permita realizar retroalimentación y evaluación del proceso apreciativo y creativo.

## RECURSOS Y SITIOS WEB

### Recursos:

- Proyector multimedia
- Material bibliográfico de arquitectura, que pueden ser libros o sitios web acerca de historia, historia del arte, historia de la arquitectura, entre otros.

### Libros

Ching, F. D. K., Jarzombek, M., & Prakash, V. (2011). *Una historia universal de la arquitectura: Un análisis cronológico comparado a través de las culturas*. Barcelona: Gustavo Gili.

Velarde, H. (2012). *Historia de la arquitectura*. México, D.F: Fondo de Cultura Económica

[www.plataformaarquitectura.cl](http://www.plataformaarquitectura.cl)

<https://es.wikiarquitectura.com>

<https://es.wikipedia.org>

## Actividad 2: Generando sensaciones por medio de la arquitectura o el diseño

### PROPÓSITO

En esta actividad, se espera que los estudiantes desarrollen un espacio arquitectónico que incluya elementos de diseño y cuyo objetivo sea generar sensaciones por medio de la luz, el color, la formas y la textura.

### Objetivos de Aprendizaje

#### OA 1

Innovar al resolver desafíos y problemas de diseño y arquitectura, considerando aspectos estéticos, funcionales, la sustentabilidad ambiental y las evaluaciones críticas de otros.

#### OA5

Argumentar juicios estéticos de piezas de diseño y obras arquitectónicas de diferentes épocas y procedencias, a partir de análisis estéticos e interpretaciones personales.

### 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

8 horas

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El profesor prepara recipientes (por ejemplo: cajas, bandejas) que contengan objetos realizados o rellenos con diferentes materialidades y que generan diversas sensaciones al tocarlos. (Por ejemplo: arena, aserrín, pelotitas de plumavit, lámina metálica o de acrílico, guaípe, maicillo y telas, entre otros).

Pide a los alumnos que entren a la sala con los ojos cerrados y toquen las cajas con las manos, sintiendo los materiales.

Luego de terminado el ejercicio, abren los ojos y el docente oscurece la sala, asigna a cada estudiante un número, pide que pongan sus celulares en función linterna y que, a medida que diga los números, vayan apagando sus celulares. Realiza la actividad hasta llegar a la oscuridad total.

A partir de estas dos instancias el profesor plantea un diálogo acerca de las sensaciones y emociones que nos generan las texturas y la luz.

Luego les pide que realicen diferentes experiencias, usando colores y formas asociándolos a sensaciones y emociones que pueden generar. Para comenzar, plantea preguntas como:

- ¿De qué colores jamás pintarían sus piezas? ¿Por qué?
- Si quisieras llamar la atención en la calle, ¿qué color usarías? ¿Por qué?
- ¿Se pueden asociar los colores a emociones y sensaciones? ¿A cuáles?
- ¿Conocen edificios que llamen la atención por sus formas? ¿Cuáles?

Por medio de papeles de color, revistas, retazos de telas, entre otros, o usando programas como Paint, el profesor propone diferentes experiencias con los colores, texturas y formas para generar sensaciones o emociones como:

- La sensación de frío y calor por medio del color, la forma y texturas
- La sensación de natural y artificial por medio del color, la forma y texturas
- Diferentes sensaciones a partir de dos composiciones, usando los mismos colores y diferentes formas
- Diferentes sensaciones a partir de dos composiciones, usando las mismas formas y diferentes colores
- Diferentes sensaciones a partir de dos composiciones, usando los mismos colores y diferentes texturas

Los estudiantes desarrollan al menos dos tipos de composiciones que presentan al profesor y las comentan en relación con las sensaciones que generan.

A continuación, el docente les pide que busquen en internet (o revistas que puedan recortar) espacios interiores que les llamen la atención por sus texturas, formas, colores e iluminación, y que puedan ser utilizados como referentes para una creación personal. Anotan sus nombres en sus bitácoras, los imprimen o recortan y los pegan.

El profesor les plantea el desafío de crear la representación tridimensional escala, utilizando como mínimo la de 1:50. El espacio a representar debe cumplir una función específica y generar sensaciones de diversos tipos. Para esto, los estudiantes, usando como referente sus imágenes, generan al menos dos ideas por medio de croquis o collages y textos explicativos, que luego comparten con el profesor y sus pares para ser evaluado formativamente a partir de la siguiente pauta.

Escala sugerida:

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

PAUTA DE EVALUACIÓN DE IDEAS PARA PROYECTOS DE ARQUITECTURA Y DISEÑO SENSORIAL					
	Puntaje				Puntaje obtenido
	0	1	2	3	
Explican los propósitos funcionales del espacio y los diferentes elementos que incluye.					
En sus croquis o collages y textos se especifica cómo usarán la luz, texturas, formas y colores para generar sensaciones.					
Incluyen elementos innovadores en sus ideas.					
Relacionan los materiales con los aspectos estéticos y las sensaciones que desean generar.					
Especifican la ubicación y las características de los elementos de diseño y arquitectura.					

A partir de las evaluaciones de sus pares y el profesor, realizan las correcciones y ajustes necesarios y construyen sus representaciones tridimensionales de espacios sensoriales. Por último, realizan un registro por medio de fotografías o video.

### ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD DE AULA

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

- El espacio diseñado genera sensaciones de diversos tipos.
- La propuesta es innovadora y diferente a la de sus compañeros.
- Interpretan obras arquitectónicas a partir de las sensaciones que estas generan.

Es necesario que cada alumno lleve una bitácora personal para registrar sus ideas, registros y reflexiones. Esta puede ser en formato manual o digital. También se recomienda hacer un portafolio que contenga los registros de los trabajos y proyectos que se van desarrollando.

Las representaciones tridimensionales pueden elaborarse con materiales tradicionales, pero se sugiere hacerlo reutilizando elementos como cartón, telas, otros.

## RECURSOS Y SITIOS WEB

### Recursos:

- Internet
- Celular
- Materiales como papeles cartones, telas pegamentos

### Sitios web

- [www.plataformaarquitectura.cl](http://www.plataformaarquitectura.cl)
- <https://es.wikiarquitectura.com>

## Actividad 3: Desarrollando ideas y planificando proyectos de arquitectura y diseño integrados

### PROPÓSITO

En esta actividad, se espera que los estudiantes puedan desarrollar proyectos de arquitectura y diseño de manera integrada. Para esto, propondrán ideas y planificarán un proyecto de arquitectura que incluirá elementos de diseño que son parte de su ambientación o decoración.

### Objetivos de Aprendizaje

#### OA1

Innovar al resolver desafíos y problemas de diseño y arquitectura, considerando aspectos estéticos, funcionales, la sustentabilidad ambiental y las evaluaciones críticas de otros.

#### OA2

Crear proyectos de diseño y arquitectura que respondan a necesidades de las personas y el contexto, basados en la investigación con materiales, herramientas y procedimientos, y de referentes artísticos nacionales e internacionales.

#### OA6

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

### ACTITUDES

- Pensar con apertura a distintas perspectivas y contextos, asumiendo riesgos y responsabilidades.
- 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

Para que los alumnos tomen conciencia de los conceptos interior y exterior en arquitectura, el profesor realiza un trabajo con la imaginación. Les pide que se ubiquen de a dos e imaginen que están en sus habitaciones durmiendo; ambos estudiantes relatan cómo se sienten. Luego les dice que se despiertan y vean cómo los muros de la habitación desaparecen, y les pide que describan a su compañero lo que ven. Por último, les pide que cuenten lo que les pasó con la experiencia y que definan de manera conjunta el concepto de arquitectura interior y arquitectura exterior.

El profesor les plantea el desafío de crear un proyecto para una obra arquitectónica llamada “Aquí quiero habitar” y, mediados por él, los estudiantes dialogan sobre este espacio con preguntas como:

- ¿Cuáles son las necesidades que este espacio debe satisfacer?
- ¿Qué características arquitectónicas debe tener dicho espacio? (Por ejemplo: ser sustentable, estar en altura o ser muy luminoso, entre otros).
- ¿En qué contexto o entorno se ubicaría?
- ¿Qué características geográficas y topográficas tiene ese entorno?
- ¿Cómo podría ser el espacio ideal para estar y desarrollar las actividades que les gustan, donde se integra el diseño y la arquitectura?
- ¿Qué elementos de diseño incluirían?
- ¿Les gustaría trabajar con un tema o concepto en su proyecto? ¿Con cuál?

Los alumnos registran las respuestas y los elementos que parezcan significativos del diálogo en sus bitácoras y se reúnen para desarrollar sus proyectos de modo colectivo.

Para comenzar, investigan y observan en internet u otras fuentes, diferentes tipos de construcciones contemporáneas y la ambientación o decoración de sus espacios interiores, las comentan y seleccionan al menos tres que pueden ser referentes para sus proyectos. Se ponen de acuerdo y, si lo estiman, seleccionan un tema o concepto para el proyecto.

Desarrollan ideas por medio de croquis, planos o perspectivas, considerando aspectos como:

- Propósitos funcionales del proyecto.
- Aplicación de elementos de lenguaje visual en el proyecto. (Formas, colores, texturas y volúmenes, entre otros).
- Elementos innovadores que pueden ser incluidos.
- Emplazamiento del terreno y distribución de los espacios.
- Principios de sustentabilidad (características del terreno y del entorno, biodiversidad, sistemas de riego y recursos hídricos, materiales adecuados a la conservación del medioambiente, uso de energías renovables y utilización de materiales y procedimientos no contaminantes).

Presentan sus ideas al profesor y sus pares, quienes las evalúan formativamente por medio de un diálogo donde se analiza los diversos aspectos del proyecto, a partir de la siguiente pauta de evaluación:

Escala sugerida:

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

PAUTA DE EVALUACIÓN DE IDEAS PARA PROYECTOS DE ARQUITECTURA					
	Puntaje				Puntaje obtenido
	0	1	2	3	
Explican los propósitos funcionales del proyecto considerando aspectos arquitectónicos y de diseño.					
En sus planos, elevaciones o perspectivas y textos se especifica el uso de elementos de lenguaje visual tanto de la construcción como de los objetos de diseño.					
Incluyen elementos innovadores en sus ideas.					
Relacionan los materiales con aspectos estéticos y funcionales.					
Especifican la localización del terreno y distribuyen los espacios en este.					
Especifican los elementos de diseño que contiene la construcción y sus funciones.					

A partir de la evaluación del profesor y sus pares, realizan ajustes y planifican las etapas del proyecto por medio de una carta Gantt, asignando roles y definiendo acciones y estrategias para el desarrollo del proyecto.

#### Ejemplo de carta Gantt para la planificación de proyecto de diseño y arquitectura integrados

Integrante/s				Curso			
Nombre del proyecto:							
N°	Actividad	Encargado/s	Recurso/s	Clase 1	Clase 2	Clase 3	Clase 4
1							
2							
3							
4							

## ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD DE AULA

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

- Desarrollan propuestas innovadoras para el proyecto de arquitectura y diseño, “Aquí quiero habitar”, resolviendo problemas estéticos y funcionales.
- Consideran aspectos estéticos y funcionales al desarrollar ideas para el proyecto de arquitectura y diseño, “Aquí quiero habitar”.
- Consideran aspectos de sustentabilidad ambiental al crear sus proyectos. Desarrollan ideas para proyectos de arquitectura y diseño integrados, por medio de bocetos, planos, elevaciones, perspectivas y textos.
- Analizan fortalezas y elementos a mejorar de los proyectos en relación con aspectos estéticos, funcionales, de innovación y sustentabilidad medioambiental.

Es fundamental que cada alumno lleve una bitácora personal para registrar sus investigaciones, reflexiones y propuestas. Esta puede ser en formato manual o digital. También se recomienda hacer un portafolio que contenga los registros de trabajos y proyectos que se van desarrollando. Se recomienda guardar todo aquello que constituya evidencia del proceso de aprendizaje y permita realizar retroalimentación y evaluación del proceso apreciativo y creativo.

## RECURSOS Y SITIOS WEB

### Recursos

- Materiales y procedimientos dependen de cada uno de los proyectos.
- Proyector multimedia
- Imágenes digitales

### Sitios web

- [www.plataformaarquitectura.cl/](http://www.plataformaarquitectura.cl/)
- <https://es.wikiarquitectura.com/>
- [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com)

## Actividad 4: Desarrollando proyectos de arquitectura y diseño integrados

### PROPÓSITO

En esta actividad, se espera que los estudiantes desarrollen sus proyectos considerando las ideas propuestas y la planificación, y los presenten por medio de planos, elevaciones o perspectivas.

### Objetivos de Aprendizaje

#### OA1

Innovar al resolver desafíos y problemas de diseño y arquitectura, considerando aspectos estéticos, funcionales, la sustentabilidad ambiental y las evaluaciones críticas de otros.

#### OA2

Crear proyectos de diseño y arquitectura que respondan a necesidades de las personas y el contexto, basados en la investigación con materiales, herramientas y procedimientos, y de referentes artísticos nacionales e internacionales.

### ACTITUDES

- Pensar con apertura a distintas perspectivas y contextos, asumiendo riesgos y responsabilidades.
- 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

Para comenzar la actividad, se constata que todos los grupos tengan sus ideas formuladas y retroalimentadas. Luego el profesor indica que pueden comenzar y explica que, al inicio y al final de cada clase, deberán completar una Pauta de Autoevaluación de Avance de Proyecto. Esta les permitirá ir ajustando las actividades y tiempos, y tener presentes las metas, logros, problemas y posibles soluciones en cada una de las clases.

**Ejemplo Pauta de autoevaluación y evaluación de avance de proyecto**

Autoevaluación del avance del trabajo de proyectos en relación con metas planteadas
Meta clase 1: Actividad/es clase 1 de acuerdo con carta Gantt: Logros esperados: Logros obtenidos: Dificultades que se presentaron durante la actividad: Cómo resolvimos esas dificultades:
Sugerencia del profesor:
Meta clase 2: Actividad/es clase 2 de acuerdo con carta Gantt: Logros esperados: Logros obtenidos: Dificultades que se presentaron durante la actividad: Cómo resolvimos esas dificultades
Sugerencia del profesor:
Meta clase 3: Actividad/es clase 3 de acuerdo con carta Gantt: Logros esperados: Logros obtenidos: Dificultades que se presentaron durante la actividad: Cómo resolvimos esas dificultades
Sugerencia del profesor:
Meta clase 4: Actividad/es clase 3 de acuerdo con carta Gantt: Logros esperados: Logros obtenidos: Dificultades que se presentaron durante la actividad: Cómo resolvimos esas dificultades
Sugerencia del profesor:
Meta clase 5: Actividad/es clase 3 de acuerdo con carta Gantt: Logros esperados: Logros obtenidos: Dificultades que se presentaron durante la actividad: Cómo resolvimos esas dificultades
Sugerencia del profesor:
Meta clase 3: Actividad/es clase 3 de acuerdo con carta Gantt: Logros esperados: Logros obtenidos: Dificultades que se presentaron durante la actividad: Cómo resolvimos esas dificultades
Sugerencia del profesor:

Desarrollan sus proyectos de acuerdo con su planificación y el planteamiento de ideas, supervisados por el profesor, que los monitorea de modo permanente.

### **ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD EN EL AULA**

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

- Desarrollan sus propuestas considerando las ideas planteadas y la planificación. Plantean soluciones a los problemas que se presentan de manera autónoma e innovadora.
- Crean proyectos de espacios arquitectónicos y objetos de diseño sustentables, por medio de planos, elevaciones o perspectivas.

Es recomendable que el profesor guíe y monitoree el desarrollo de los proyectos de cada grupo de trabajo, registrando sus avances y dificultades. A su vez, que los estudiantes utilicen las pautas de autoevaluación de avance de proyecto, ya que permiten monitorear los aprendizajes, detectar dificultades y buscar soluciones.

El profesor puede apoyar aportando con referentes que amplíen la visión de los desafíos, el análisis conjunto de las ideas y formulando preguntas orientadoras a los grupos durante el proceso.

Es necesario que cada alumno lleve una bitácora personal para registrar la información necesaria para desarrollar el proceso creativo y sus proyectos. Por otra parte, junto con el portafolio, al profesor le sirve como evidencia para la evaluación del proceso creativo y apreciativo.

## Actividad de Evaluación: Comunicando y evaluando el proyecto

### PROPÓSITO

El propósito de esta actividad es evaluar los proyectos llevados a cabo en esta unidad. Se espera que los estudiantes realicen una presentación creativa de los proyectos y la evaluación crítica de sus trabajos y los de sus pares.

Objetivo de Aprendizaje	Indicadores de evaluación
<p><b>OA6</b> Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos o comunicativos, aspectos estéticos y funcionales, y decisiones tomadas durante el proceso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evalúan críticamente relaciones entre el propósito funcional y los aspectos estéticos del proyecto evaluado.</li> <li>• Analizan fortalezas y debilidades de los proyectos en relación con la innovación de la propuesta.</li> <li>• Evalúan críticamente las decisiones tomadas durante el proceso creativo y los resultados de estas.</li> </ul>

### DURACIÓN

12 horas

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Para la evaluación final, es necesario que los alumnos tengan a mano y utilicen sus bitácoras y portafolios, que deben contener la evidencia de los resultados de sus proyectos y de sus procesos creativos.

El docente solicita a los grupos que seleccionen un medio o estrategia de comunicación creativa para presentar al curso el proceso y el resultado de los proyectos de arquitectura y diseño realizados en las actividades anteriores. Para esto, seleccionan un medio para exponer, como presentación digital, exposición en un espacio determinado, afiches, video, fotografías, presentación por medio de página web, difusión en la web u otro que propongan ellos mismos según las posibilidades del contexto escolar.

Planifican y desarrollan la presentación, considerando:

- Tema o concepto de los proyectos.
- Integración de elementos de arquitectura y diseño.
- Propósitos funcionales de los proyectos y de los diferentes elementos que incluyen.
- Ideas planteadas para el desarrollo de los proyectos y sus ajustes.
- Planos de distribución espacial.

- Planos y elevaciones de los objetos de diseño.
- Representaciones tridimensionales del espacio público y el objeto de diseño.
- Aspectos estéticos de los proyectos:
  - Formas, colores, texturas y volúmenes
  - Materiales
  - Elementos simbólicos (si corresponde)
  - Relaciones entre los elementos anteriores
- Aspectos de innovación que incluyen los proyectos.
- Aplicación de los principios de sustentabilidad en los proyectos.
- Relaciones entre materiales, aspectos estéticos, funcionales y de sustentabilidad ambiental.

Con el material recopilado y las ideas definidas, cada grupo prepara su exposición.

El profesor organiza las presentaciones, considerando los espacios, recursos y tiempo necesario para cada grupo, asigna el lugar y la cantidad de tiempo y les entrega la pauta para autoevaluación grupal y otra para la coevaluación entre grupos. Por último, antes de las presentaciones y dirigidos por el profesor, definen algunos criterios que no están contenidos en las pautas y que, a juicio de los estudiantes, se debe agregar.

#### **Pauta de evaluación, autoevaluación y evaluación entre pares**

Esta evaluación puede ser utilizada por parte del docente o del alumno como autoevaluación o coevaluación del proyecto realizado. Los puntajes están relacionados con el nivel de logro de los objetivos planteados.

Escala sugerida:

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

Pauta de evaluación, autoevaluación y evaluación entre pares				
Criterios	0	1	2	3
El tema o concepto y/o propósitos funcionales de los proyectos se identifican y comprenden con facilidad.				
Tanto las ideas como los resultados de los proyectos son innovadores y diferentes a los de sus pares.				
La distribución espacial de los diferentes aspectos del proyecto es coherente con la funcionalidad de éste y las necesidades de los usuarios.				
Los objetos de diseño consideran aspectos funcionales y ergonómicos.				
Los planos, elevaciones y representaciones tridimensionales dan cuenta de los proyectos de manera clara y específica.				
Los proyectos consideran aspectos estéticos como formas, colores, texturas, volúmenes, materiales, elementos simbólicos y sus relaciones.				
Hay una relación clara entre materiales, aspectos estéticos y funcionales.				
Criterios que los estudiantes desean incluir.				

### ORIENTACIONES PARA A ACTIVIDAD DE AULA

Para desarrollar esta actividad, es importante que el docente entregue a los alumnos una pauta para analizar sus productos y su proceso para la autoevaluación.

Asimismo, es importante que los estudiantes tengan acceso a diferentes recursos tecnológicos u otros para la realización de las presentaciones.

Y también es fundamental que cada alumno haya completado su bitácora y tenga guardados los diferentes productos de los proyectos o su registro en el portafolio.

# Unidad 3

## Unidad 3: Arquitectura y diseño en espacios exteriores

### PROPÓSITO DE LA UNIDAD

A partir de esta unidad, se espera que los estudiantes investiguen, analicen y emitan juicios críticos de obras de diseño y arquitectura, enfocándose en los espacios públicos al aire libre y en la sustentabilidad de éstos. A su vez, basados en sus intereses, crearán propuestas sustentables para espacios al aire libre y objetos de diseño que complementen dichos espacios, reflexionando y respondiendo a preguntas como: ¿Cómo se vincula la integración del diseño y la arquitectura con las necesidades de las personas? ¿Cómo se puede generar diversas experiencias en el usuario por medio del diseño y de la arquitectura? ¿Cómo puedo mejorar la calidad de vida de las personas con proyectos de arquitectura y diseño? ¿Cómo pueden ayudar la arquitectura y el diseño al desarrollo del encuentro con la naturaleza, el entorno y los otros?

### Objetivos de Aprendizaje

#### OA2

Crear proyectos de diseño y arquitectura que respondan a necesidades de las personas y el contexto, basados en la investigación con materiales, herramientas y procedimientos, y de referentes artísticos nacionales e internacionales.

#### OA5

Argumentar juicios estéticos de piezas de diseño y obras arquitectónicas de diferentes épocas y procedencias, a partir de análisis estéticos e interpretaciones personales.

#### OA6

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

## Actividad 1: Responsables con el medioambiente

### PROPÓSITO

A partir de esta actividad, se espera que los estudiantes investiguen, analicen y realicen juicios críticos de obras arquitectónicas sustentables con el medioambiente, para comprender su importancia para el futuro de la sociedad.

### Objetivo de Aprendizaje

#### OA5

Argumentar juicios estéticos de piezas de diseño y obras arquitectónicas de diferentes épocas y procedencias, a partir de análisis estéticos e interpretaciones personales.

### 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

Para indagar en sus conocimientos previos acerca de arquitectura sustentable, el profesor separa al curso en grupos, muestra la Escuela de Música de Rapa Nui de Reynolds (u otra obra similar según el contexto) y les pide que respondan en sus bitácoras las siguientes preguntas:

- ¿Qué sensaciones, emociones e ideas te genera ver esta escuela?
- ¿En qué se parece a tu establecimiento?
- ¿En qué se diferencia de tu establecimiento?
- ¿Por qué crees que esta escuela es autosustentable?
- ¿Cuáles son los materiales de construcción?
- ¿Cuáles son los procedimientos de construcción?
- ¿Cómo son los espacios?
- ¿Cómo está trabajada la luz?
- ¿Qué elementos arquitectónicos reconoces?
- ¿Es una construcción monumental o a escala humana?
- ¿Qué otra construcción de estas características conoces?

#### Relaciones interdisciplinarias

*Educación Ciudadana*  
4° medio  
OA 7  
*Ciencias para la Ciudadanía*  
Módulo Ambiente y sostenibilidad.  
OA 2

A continuación, cada grupo presenta sus respuestas al curso y el profesor las sintetiza.

El docente propone un trabajo de investigación, donde los estudiantes deben emitir un juicio crítico de una construcción sustentable, considerando aspectos funcionales y estéticos. Para esto investigan en sitios web o bibliografía sugeridos por el profesor.

Luego, el profesor explica que existen algunos principios dentro de la arquitectura sustentable, que son:

#### Principios de la arquitectura sustentable:

- Utilizar los recursos ambientales de una manera sostenible, considerando las condiciones climáticas, hidrográficas y ecosistemas del entorno, obteniendo un máximo rendimiento a largo plazo con el menor impacto al medioambiente.
- Considerar las necesidades de la población y de las generaciones futuras.
- Utilizar con eficacia, moderación y creatividad los materiales de construcción, prefiriendo los de bajo contenido energético.
- Utilizar fuentes de energía renovables, reduciendo el consumo y gasto energético, tanto en las fases de diseño como en las de construcción, utilización y final de su vida útil.
- Destacar la diversidad en las posibilidades de construcción, utilizando medios locales y regionales.
- Crear espacios que sean saludables, viables económicamente y que se ajusten a las necesidades sociales, cumpliendo los requisitos de confort y habitabilidad.

Comentan de modo conjunto cada uno de los principios y los aplican a la Escuela de Música de Rapa Nui.

El profesor entrega una pauta de evaluación y, a partir de los aspectos que allí aparecen, los estudiantes buscan, sintetizan y analizan información. Para esto, seleccionan una construcción sustentable e investigan en diversas fuentes, analizan la información y realizan sus juicios estéticos, que evalúan formativamente con el profesor y sus compañeros, indicando fortalezas y debilidades.

Escala sugerida:

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

PAUTA DE EVALUACIÓN DE JUICIO ESTÉTICO DE OBRAS DE ARQUITECTURA SUSTENTABLE					
	Puntaje				Puntaje obtenido
	0	1	2	3	
Interpretan la obra de arquitectura sustentable a partir de las sensaciones, emociones e ideas que generan.					
Describen y explican el contexto de la obra y cómo esta transforma estéticamente el entorno.					
Explican el propósito funcional de la obra y las relaciones con aspectos contextuales y de sustentabilidad ambiental.					
Indican elementos constructivos y los relacionan con aspectos contextuales, estéticos y de sustentabilidad ambiental.					
Relacionan los materiales con aspectos estéticos, funcionales y de sustentabilidad ambiental.					

Argumentan juicios estéticos de obras arquitectónicas sustentables a partir de sus interpretaciones personales.					
Argumentan juicios estéticos a partir de las relaciones de las obras con sus contextos.					
Argumentan juicios estéticos a partir de los principios de sustentabilidad ambiental.					
La ortografía, la redacción de los textos y su extensión son adecuados a un juicio estético.					

A partir de las evaluaciones de sus pares y el profesor, realizan las correcciones y ajustes necesarios y definitivos.

### ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD DE AULA

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

- Interpretan obras de arquitectura y diseño a partir de las sensaciones, emociones e ideas que generan.
- Analizan cómo el contexto, lo estético, lo funcional y la sustentabilidad ambiental determinan aspectos como materialidad, elementos simbólicos y de los lenguajes visual y arquitectónico.
- Argumentan juicios estéticos de obras de arquitectura y diseño a partir de la relación con el contexto y los principios de sustentabilidad ambiental.

En el glosario que acompaña a este programa, se proporciona una definición de arquitectura sustentable; asimismo, el profesor puede encontrar información en la bibliografía y sitios web sugeridos. Si no hallan suficiente información de alguna construcción, es preferible cambiarla. Si no logran realizar el ejercicio de aplicación de los principios de la arquitectura sustentable, se recomienda buscar otra construcción del arquitecto Reynolds o similar para modelar sus análisis. Es fundamental que cada alumno lleve una bitácora personal para registrar sus investigaciones y reflexiones. Esta puede ser en formato manual o digital. También se recomienda hacer un portafolio que contenga los trabajos y proyectos que se van desarrollando. Se sugiere guardar todo aquello que constituya evidencia del proceso de aprendizaje y permita realizar retroalimentación y evaluación del proceso apreciativo y creativo.

## RECURSOS Y SITIOS WEB

### Recursos:

- Proyector multimedia
- Material bibliográfico de arquitectura sustentable, que pueden ser libros o sitios web, entre otros.

### Bibliografía y sitios webs

#### Libros

Bienal Internacional de Arquitectura Sostenible. (2012). *III Bienal Internacional Arquitectura Sostenible: 12 proyectos emblemáticos de arquitectura sostenible*. Barcelona: Grupo Habitat Futura.

Renzo Piano (1998). *Arquitecturas sostenibles*. Barcelona: Gustavo Gili.

#### Sitios web

ONG Toki rapanui Escuela de música y las Artes

- <https://tokirapanui.org/es/>
- [www.plataformaarquitectura.cl/](http://www.plataformaarquitectura.cl/)
- <https://es.wikipedia.org>

## Actividad 2: Desarrollando ideas y planificando proyectos de espacios públicos al aire libre

### PROPÓSITO

En esta actividad, se espera que los estudiantes tomen conciencia acerca del aporte que pueden realizar por medio de la arquitectura y el diseño sustentables al medioambiente. Para esto, desarrollarán ideas y planificarán un proyecto para un espacio público al aire libre.

### Objetivos de Aprendizaje

#### OA2

Crear proyectos de diseño y arquitectura que respondan a necesidades de las personas y el contexto, basados en la investigación con materiales, herramientas y procedimientos, y de referentes artísticos nacionales e internacionales.

#### OA6

Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos o comunicativos, aspectos estéticos y funcionales, 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.
- Trabajar con autonomía y proactividad en trabajos colaborativos e individuales para llevar a cabo eficazmente proyectos de diversa índole

### DURACIÓN

24 horas

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El docente les plantea el desafío de desarrollar en forma grupal un proyecto innovador para un espacio público temático que responda a necesidades de la comunidad o la ciudad, y donde la arquitectura y el diseño se integran, aplicando los principios de sustentabilidad.

#### Relaciones interdisciplinarias

*Educación Ciudadana*

4° medio

OA 7

*Ciencias para la Ciudadanía*

Módulo Ambiente y sostenibilidad.

OA 2

Mediados por el profesor, los estudiantes dialogan sobre las necesidades de espacios públicos en la comunidad, en el barrio o la ciudad y la importancia de integrar diseño con arquitectura en este tipo de espacios, con preguntas como:

- ¿Cuáles son las necesidades de espacios públicos en nuestra comunidad, barrio o ciudad?
- ¿Qué espacios públicos hay en nuestro entorno y cuáles son sus características?
- Estos espacios, ¿son funcionales con respecto al contexto donde se ubican?
- ¿Qué características geográficas y topográficas tiene nuestro entorno?
- ¿Qué características tienen el diseño y la arquitectura en estos espacios?
- ¿Cómo harían un proyecto para mejorar algún espacio público que conozcan o crear uno nuevo donde se integren el diseño y la arquitectura?
- ¿Qué tema o concepto les gustaría trabajar en su proyecto?

Los alumnos registran las respuestas y los elementos del diálogo que parezcan significativos en sus bitácoras y luego se reúnen en grupos pequeños y seleccionan un tema o concepto para su proyecto. A partir de este, desarrollan ideas, considerando aspectos como:

- Propósitos funcionales del proyecto y de los diferentes elementos que incluye.
- Aplicación de elementos de lenguaje visual en el proyecto. (Formas, colores, texturas y volúmenes, entre otros).
- Aplicación de elementos del lenguaje arquitectónico.
- Elementos innovadores que pueden ser incluidos.
- Emplazamiento del terreno y distribución de los espacios.
- Principios de sustentabilidad (características del terreno y del entorno, biodiversidad, sistemas de riego y recursos hídricos, uso de materiales adecuados a la conservación del medioambiente, uso de energías renovables y, utilización de materiales y procedimientos no contaminantes).
- Diseño de objetos y del espacio.
  - Ejemplos de objetos: juegos infantiles, mobiliario de descanso y deporte, contenedores de basura luminarias, protecciones para lluvia o sol u otros.
  - Ejemplos de elementos a considerar para la distribución espacial: accesos para personas con movilidad reducida, espacios de juego libre, actividades físicas, espacios para animales, distribución de la biodiversidad, fuentes de agua, senderos, puentes, pasarelas u otros.

Los estudiantes se organizan en grupos para elaborar colaborativamente su proyecto y desarrollan ideas por medio de croquis, prototipos, planos o collages, que luego presentan al profesor y sus pares. Estas son evaluadas formativamente por medio de un diálogo donde se analizan los diversos aspectos del proyecto, a partir de la siguiente pauta de evaluación:

Escala sugerida:

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

PAUTA DE EVALUACIÓN DE IDEAS PARA PROYECTOS DE ARQUITECTURA Y DISEÑO SUSTENTABLE					
	Puntaje				Puntaje obtenido
	0	1	2	3	
Explican los propósitos funcionales del proyecto y de los diferentes elementos que incluye.					
En sus croquis o prototipos se especifica el uso del lenguaje visual y arquitectónico.					
Incluyen elementos innovadores en sus ideas.					
Relacionan los materiales con aspectos estéticos, funcionales y de sustentabilidad ambiental.					
Especifican el emplazamiento del terreno y distribuyen los espacios por medio de planos.					
Presentan croquis o bocetos de ideas para objetos que se incluirá en el proyecto y especifican su ubicación.					
Argumentan propuestas a partir de la inclusión de elementos estéticos, funcionales y simbólicos.					
Argumentan propuestas a partir de los principios de sustentabilidad ambiental.					
Argumentan propuestas a partir de las relaciones con sus contextos.					

A partir de la evaluación del profesor y sus pares, realizan ajustes y planifican las etapas del proyecto por medio de una carta Gantt, asignando roles y definiendo acciones y estrategias para el desarrollo del proyecto.

#### Ejemplo de carta Gantt para la planificación de proyecto de diseño y arquitectura integrados

Integrante/s				Curso			
Nombre del proyecto:							
N°	Actividad	Encargado/s	Recurso/s	Clase 1	Clase 2	Clase 3	Clase 4
1							
2							
3							
4							

#### ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD DE AULA

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

- Crean proyectos de arquitectura y diseño para espacios públicos sustentables en sus comunidades.
- Planifican sus proyectos, considerando actividades, encargados, recursos y tiempos.

- Analizan fortalezas y debilidades de los proyectos de arquitectura y diseño en relación con la innovación de la propuesta.
- Evalúan críticamente ideas para proyectos de espacios públicos en relación a aspectos estéticos y funcionales.
- Evalúan críticamente las decisiones tomadas durante el proceso creativo, y los resultados de estas.

Es necesario que cada alumno lleve una bitácora personal para registrar sus investigaciones, reflexiones y propuestas. Esta puede ser en formato manual o digital. También se recomienda hacer un portafolio que contenga los registros de trabajos y proyectos que se van desarrollando. Se recomienda guardar todo aquello que constituya evidencia del proceso de aprendizaje y permita realizar retroalimentación y evaluación del proceso apreciativo y creativo.

## RECURSOS Y SITIOS WEB

### Recursos

Los materiales y procedimientos dependen de cada uno de los proyectos

Proyector multimedia

Imágenes digitales

### Libros

Vivas Ortiz, P., Carandell, J. (2003). *Park Güell: Gaudi's Utopia*. Editor Triangle Postal

The Dallas Arboretum. (2010). *The Dallas Arboretum and Botanical Garden*. Editor Brown Books Publishing

### Sitios web

GroupParque Güell

- [www.parkguell.barcelona/](http://www.parkguell.barcelona/)

Parque Bicentenario Municipalidad de Vitacura

- [www.disenoarquitectura.cl](http://www.disenoarquitectura.cl)

Arboretum de Dallas: Jardín de Aventuras y Centro Educativo para niños, DattnerArchitects.

Zaryadye Park en Moscú.

Parque infantil Igerain-Gain, Iñigo Peñalba Arribas.

Play Landscape be-mine, Carve, Omgeving.

Drapers Field, Kinnear Landscape Architects.

Parque Bicentenario de la Infancia, Elemental.

Pueblo en el patio de la escuela, Mutopia.

Parque Ribeiro do Matadouro, Oh! Landstudio.

Parque de la Amistad. Marcelo Roux y Gastón Cuña.

Parque Recreacional Venecia, Jaime Alarcón Fuentes.

Reurbanización Orilla del Lago Paprocany, RS.

Edificio Lotus y el parque Popular, studio505.

The Australian Garden, Taylor Cullity Lethlean. Paul Thompson.

- [www.plataformaarquitectura.cl](http://www.plataformaarquitectura.cl)

## Actividad 3: Desarrollando proyectos de espacios públicos al aire libre

### PROPÓSITO

En esta actividad, se espera que los estudiantes desarrollen sus proyectos, considerando las ideas propuestas y la planificación.

### Objetivos de Aprendizaje

#### OA2

Crear proyectos de diseño y arquitectura que respondan a necesidades de las personas y el contexto, basados en la investigación con materiales, herramientas y procedimientos, y de referentes artísticos nacionales e internacionales.

#### OA5

Argumentar juicios estéticos de piezas de diseño y obras arquitectónicas de diferentes épocas y procedencias, a partir de análisis estéticos e interpretaciones personales.

### ACTITUDES

- 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 consciencia de las implicancias que estas tienen sobre uno mismo y los otros.

### DURACIÓN

12 horas

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Para comenzar la actividad, es necesario constatar que todos los grupos cuenten con sus proyectos previamente retroalimentados y que el profesor explique que, al inicio y al final de cada clase, deberán completar una Pauta de Autoevaluación de Avance de Proyecto. Esta les permitirá ir ajustando las actividades y los tiempos y tener presentes las metas, logros, problemas y posibles soluciones en cada una de las clases.

**Ejemplo Pauta de autoevaluación y evaluación de avance de proyecto**

Autoevaluación del avance del trabajo de proyectos en relación con metas planteadas
Meta clase 1: Actividad/es clase 1 de acuerdo con carta Gantt: Logros esperados: Logros obtenidos: Dificultades que se presentaron durante la actividad: Cómo resolvimos esas dificultades:
Sugerencia del profesor:
Meta clase 2: Actividad/es clase 2 de acuerdo con carta Gantt: Logros esperados: Logros obtenidos: Dificultades que se presentaron durante la actividad: Cómo resolvimos esas dificultades
Sugerencia del profesor:
Meta clase 3: Actividad/es clase 3 de acuerdo con carta Gantt: Logros esperados: Logros obtenidos: Dificultades que se presentaron durante la actividad: Cómo resolvimos esas dificultades
Sugerencia del profesor:
Meta clase 4: Actividad/es clase 3 de acuerdo con carta Gantt: Logros esperados: Logros obtenidos: Dificultades que se presentaron durante la actividad: Cómo resolvimos esas dificultades
Sugerencia del profesor:
Meta clase 5: Actividad/es clase 3 de acuerdo con carta Gantt: Logros esperados: Logros obtenidos: Dificultades que se presentaron durante la actividad: Cómo resolvimos esas dificultades
Sugerencia del profesor:
Meta clase 3: Actividad/es clase 3 de acuerdo con carta Gantt: Logros esperados: Logros obtenidos: Dificultades que se presentaron durante la actividad: Cómo resolvimos esas dificultades
Sugerencia del profesor:

Desarrollan sus proyectos de acuerdo con su planificación y el planteamiento de ideas, supervisados por el profesor, que los monitorea de modo permanente.

### **ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD EN EL AULA**

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

- Crean proyectos de arquitectura y diseño para espacios públicos en sus comunidades.
- Analizan cómo el contexto, lo estético, lo funcional y la sustentabilidad ambiental determinan aspectos como materialidad, estructura, uso de elementos simbólicos y de los lenguajes visual y arquitectónico.
- Al desarrollar sus propuestas consideran las ideas planteadas, su evaluación y la planificación.
- Plantean soluciones a los problemas que se presentan durante el desarrollo del proyecto de manera autónoma e innovadora.
- Desarrollan proyectos de espacios arquitectónicos y objetos de diseño sustentables, por medio de planos, elevaciones o perspectivas.

Es recomendable que el profesor guíe y monitoree el desarrollo de los proyectos de cada grupo de trabajo, registrando sus avances y dificultades. A su vez, que los estudiantes utilicen las pautas de autoevaluación de avance de proyecto, ya que permiten monitorear los aprendizajes, detectar dificultades y buscar soluciones. Para esto, se debe usar una pauta de evaluación y autoevaluación, ya que proporciona retroalimentación y orientación respecto del proyecto.

Cuando constate que un proyecto presenta dificultades que no tienen solución o que no es factible, proponga adecuaciones en relación con las ideas, soportes, materiales o procedimientos, según corresponda. Asimismo, cuando constate que el nivel de dificultad de un proyecto no es suficientemente desafiante y no permite un aprendizaje profundo, proponga profundizar en las ideas o utilizar otros soportes, materiales o procedimientos más complejos.

Es necesario que cada alumno lleve una bitácora personal para registrar la información necesaria para desarrollar el proceso creativo y sus proyectos. Por otra parte, junto con el portafolio, al profesor le sirve como evidencia para la evaluación del proceso creativo y apreciativo.

## Actividad 4: Integrando el diseño y la arquitectura en nuestro establecimiento

### PROPÓSITO

En esta actividad, se espera que los estudiantes puedan crear un objeto de diseño que se integre con la arquitectura del establecimiento educativo y que pueda quedar en este. El proyecto de diseño se desarrolla a partir de la experimentación con materiales, herramientas, procedimientos y/o tecnologías.

### Objetivos de Aprendizaje

#### OA2

Crear proyectos de diseño y arquitectura que respondan a necesidades de las personas y el contexto, basados en la investigación con materiales, herramientas y procedimientos, y de referentes artísticos nacionales e internacionales.

#### OA6

Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos o comunicativos, aspectos estéticos y funcionales, 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.

### DURACIÓN

12 horas

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

#### Conociendo referentes y desarrollando ideas (2hs)

El profesor presenta imágenes de objetos de diseño integrados con la arquitectura en parques y plazas. Propone analizarlos a partir de preguntas como:

- ¿Qué aspectos de los objetos consideran que son más innovadores y por qué?
- ¿Qué materiales pueden identificar en estos?
- ¿Qué sensaciones les generan esos materiales?

**Relaciones interdisciplinarias**  
*Ciencias para la Ciudadanía*  
 Módulo Ambiente y sostenibilidad.  
 OA 2

- ¿Qué procedimientos de construcción o tecnologías creen se usaron para realizar estos objetos?
- ¿Cuáles de esos materiales son más amigables con el medioambiente? ¿Por qué?
- ¿Cuáles de esos objetos podrían integrarse a los espacios exteriores que tiene nuestro establecimiento?
- ¿Qué materiales, herramientas y procedimientos podemos usar para crear un objeto de diseño que se integre a la arquitectura del establecimiento?

Tras observar las imágenes de la presentación, el docente les propone que sigan trabajando en los mismos grupos de la actividad anterior y les plantea el desafío de crear a escala real alguno de los objetos propuestos en el proyecto anterior o que propongan uno nuevo. Este debería poder integrarse en algún espacio común al exterior del establecimiento.

Para esto, recorren el establecimiento y registran en fotografías o croquis aquellos lugares que, a su juicio, tienen posibilidades de ser intervenidos por medio de un objeto de diseño. Luego buscan imágenes en internet de objetos similares a los que desean diseñar, los revisan y analizan, consignando en sus bitácoras aquellos aspectos que les llaman la atención y pueden servirles para sus creaciones, considerando el contexto del establecimiento y sus posibilidades de intervención.

Desarrollan ideas por medio de croquis, collages u otro medio para definir: el objeto que van a diseñar y construir, el objeto que van a utilizar como referente de su proyecto y los materiales, herramientas y procedimientos que van a usar; luego lo presentan al profesor y sus pares. Esas ideas son evaluadas formativamente por medio de un diálogo donde se analiza los diversos aspectos del proyecto a partir de la siguiente pauta de evaluación:

Escala sugerida:

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

PAUTA DE EVALUACIÓN DE IDEAS PARA PROYECTOS DE DISEÑO EN EL ESTABLECIMIENTO					
	Puntaje				Puntaje obtenido
	0	1	2	3	
Explican los propósitos funcionales del proyecto.					
En sus croquis o prototipos, se especifica el uso de elementos de lenguaje visual.					
Incluyen elementos innovadores en sus ideas.					
Relacionan los materiales con aspectos estéticos, funcionales y de sustentabilidad ambiental.					
Especifican el emplazamiento del objeto.					
Los materiales, herramientas y procedimientos son los adecuados para desarrollar el proyecto, desde el punto de vista de la funcionalidad y de su aspecto estético.					

A partir de la evaluación del profesor y sus pares, realizan ajustes y planifican las etapas del proyecto por medio de una carta Gantt, asignando roles y definiendo acciones y estrategias para el desarrollo del proyecto.

#### Ejemplo de carta Gantt para la planificación de proyecto de diseño

Integrante/s				Curso			
Nombre del proyecto:							
N°	Actividad	Encargado/s	Recurso/s	Clase 1	Clase 2	Clase 3	Clase 4
1							
2							
3							
4							

Los alumnos reúnen los materiales y herramientas necesarios para desarrollar su proyecto y se organizan para realizar su trabajo, respetando las etapas definidas con anterioridad.

Para monitorear sus avances, el profesor les explica que deberán completar una Pauta de Autoevaluación de Avance de Proyecto, al inicio y al final de cada clase. Ella les permitirá ir ajustando las actividades y los tiempos y tener presentes las metas, logros, problemas y posibles soluciones en cada una de las clases.

**Ejemplo Pauta de autoevaluación y evaluación de avance de proyecto**

Autoevaluación del avance del trabajo de proyectos en relación con metas planteadas
Meta clase 1: Actividad/es clase 1 de acuerdo con carta Gantt: Logros esperados: Logros obtenidos: Dificultades que se presentaron durante la actividad: Cómo resolvimos esas dificultades:
Sugerencia del profesor:
Meta clase 2: Actividad/es clase 2 de acuerdo con carta Gantt: Logros esperados: Logros obtenidos: Dificultades que se presentaron durante la actividad: Cómo resolvimos esas dificultades:
Sugerencia del profesor:
Meta clase 3: Actividad/es clase 3 de acuerdo con carta Gantt: Logros esperados: Logros obtenidos: Dificultades que se presentaron durante la actividad: Cómo resolvimos esas dificultades:
Sugerencia del profesor:

Desarrollan sus proyectos de acuerdo con su planificación y el planteamiento de ideas, supervisados por el profesor, que los monitorea de modo permanente, aclarando dudas y orientándolos durante la construcción del objeto planificado.

Para finalizar la actividad, los alumnos ponen sus objetos en los lugares para los cuales los diseñaron y evalúan cómo se integran con el contexto para el cual fueron creados. Luego toman fotografías o videos del objeto desde diversos ángulos y también registran algunas demostraciones de cómo usarlo.

Para finalizar, reúnen en un portafolio todas las evidencias de su proceso creativo –incluyendo la planificación inicial, el proceso de trabajo y las evidencias de la construcción del objeto, la evaluación formativa, las correcciones aplicadas y la documentación final– y se lo entregan al profesor para que evalúe el proceso de trabajo.

## ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD DE AULA

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

- Desarrollan sus propuestas considerando las ideas planteadas y la planificación.
- Plantean soluciones a los problemas que se presentan de manera autónoma e innovadora.
- Crean proyectos de objetos de diseño para el establecimiento escolar, por medio de planos, elevaciones o perspectivas.

Evalúan críticamente las decisiones tomadas durante el proceso creativo y los resultados de estas.

Una variación de esta actividad (si el contexto escolar no permitiese intervenir el espacio arquitectónico con elementos diseñados por los alumnos) puede ser orientar el trabajo al diseño de señalética escolar. Los alumnos podrán desarrollar propuestas de signos y señales para diferentes espacios escolares; por ejemplo: CRA, comedor, baños, secretaría, gimnasio, salas de clase, etc.

Es necesario que los estudiantes tengan acceso a diferentes recursos tecnológicos para efectuar las investigaciones para el desarrollo de sus proyectos. También es importante proponerles que conecten los aprendizajes escolares con otros ámbitos de sus vidas y de la realidad cultural de sus comunidades.

Para esta actividad, es clave que el docente genere espacios de autonomía para los estudiantes en la clase, pues son ellos quienes seleccionaron los espacios, medios de representación, materiales, herramientas y procedimientos para llevar a cabo sus proyectos. Si se les hace difícil aplicar los procedimientos para hacer los proyectos, el docente puede sugerir cambios, presentar otras alternativas o destinar un tiempo para que lo aprendan por medio del modelamiento.

De ser necesario, el profesor debe gestionar las autorizaciones para usar los diferentes espacios que seleccionen los alumnos para sus proyectos.

Es fundamental que cada estudiante lleve una bitácora personal para registrar sus investigaciones, reflexiones, propuestas de trabajo y proyectos a realizar y en proceso. Esta puede ser en formato manual o digital. También se recomienda hacer un portafolio que contenga los elementos creativos que van surgiendo durante el desarrollo del proyecto, como gráficos, dibujos, fotografías, videos, archivos multimedia y otros. Por esto, es importante que tomen fotografías o hagan filmaciones durante el proceso de creación del proyecto de diseño. Para ello, se puede designar a un estudiante de cada grupo como encargado del registro.

## RECURSOS Y SITIOS WEB

### Recursos

Proyector multimedia

Celulares

Recursos que requiera el desarrollo del proyecto

### Libros

Gual Ortí, J., Merino Sanjuan M. D., Puyuelo Cazorla M. (2010). *Mobiliario Urbano: Diseño Y Accesibilidad/Street Furniture: Design And Accessibility*. España. Editorial Universitat Politècnica de Valencia.

### Sitios web

Diseño de bancos de plazas

- [www.urbanmento.com](http://www.urbanmento.com)  
Mobiliario Urbano
- [www.plataformaarquitectura.cl](http://www.plataformaarquitectura.cl)
- [www.streetfurniture.com](http://www.streetfurniture.com)  
Mobiliario de Exterior Govaplast | UrbanPlay
- [www.plataformaarquitectura.cl](http://www.plataformaarquitectura.cl)  
Juegos Infantiles de Caucho | UrbanPlay
- [www.plataformaarquitectura.cl](http://www.plataformaarquitectura.cl)  
Circuito de Equipamiento Deportivo en Parque Estero Las Hualtatas | UrbanPlay
- [www.plataformaarquitectura.cl](http://www.plataformaarquitectura.cl)  
Juegos de Cuerdas de Berliner | UrbanPlay
- [www.plataformaarquitectura.cl](http://www.plataformaarquitectura.cl)  
Muro Pixel / HKU Department of Architecture
- [www.plataformaarquitectura.cl/](http://www.plataformaarquitectura.cl/)  
Mobiliario Urbano Sostenible

## Actividad de Evaluación: Comunicando y evaluando el proyecto

### PROPÓSITO

El propósito de esta actividad es evaluar los proyectos llevados a cabo en esta unidad. Se espera que los estudiantes realicen una presentación creativa de los proyectos y la evaluación crítica de sus trabajos y los de sus pares.

Objetivo de Aprendizaje	Indicadores de Evaluación
<p><b>OA6</b> Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos o comunicativos, aspectos estéticos y funcionales, y decisiones tomadas durante el proceso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evalúan críticamente relaciones entre aspectos estéticos y funcionales de propuestas de diseño.</li> <li>• Analizan fortalezas y debilidades de los proyectos de diseño en relación con la innovación de la propuesta.</li> <li>• Evalúan críticamente las decisiones tomadas durante el proceso creativo, y los resultados de estas.</li> </ul>

### DURACIÓN

6 horas

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Para la evaluación final, será necesario que los alumnos utilicen sus bitácoras y portafolios, que deben contener la evidencia de los resultados de sus proyectos y de sus procesos creativos.

El docente solicita a los grupos que elijan un medio o estrategia de comunicación creativa para presentar al curso el proceso y el resultado de los proyectos de arquitectura y diseño realizados en las actividades anteriores. Para esto, los grupos seleccionan un medio para exponer, como presentación digital, exposición en un espacio determinado, afiches, video, fotografías, presentación por medio de página web, difusión en la web u otro que propongan ellos mismos según las posibilidades del contexto escolar.

Planifican y desarrollan la presentación, considerando:

- Tema o concepto de los proyectos
- Integración de elementos de arquitectura y diseño
- Propósitos funcionales de los proyectos y de los diferentes elementos que incluyen
- Ideas planteadas para el desarrollo de los proyectos y sus ajustes
- Planos de distribución espacial
- Planos y elevaciones de los objetos de diseño
- Representaciones tridimensionales del espacio público y el objeto de diseño
- Aspectos estéticos de los proyectos:
  - Formas, colores, texturas y volúmenes
  - Materiales
  - Elementos simbólicos (si corresponde)
  - Relaciones entre los elementos anteriores
- Aspectos de innovación que incluyen los proyectos
- Aplicación de los principios de sustentabilidad en los proyectos
- Relaciones entre materiales, aspectos estéticos, funcionales y de sustentabilidad ambiental

Con el material recopilado y las ideas definidas, cada grupo prepara su exposición.

El profesor organiza las presentaciones, considerando los espacios, recursos y tiempo necesario para cada grupo, asigna el lugar y la cantidad de tiempo por grupo y les entrega la pauta para autoevaluación grupal y otra para la coevaluación entre grupos. Por último, antes de las presentaciones y dirigidos por el profesor, definen algunos criterios que no están contenidos en las pautas y que, a juicio de los estudiantes, se debe agregar.

### Pauta de evaluación, autoevaluación y evaluación entre pares

Esta evaluación puede ser utilizada por parte del docente o del alumno como autoevaluación o coevaluación del proyecto de diseño realizado. Los puntajes 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 punto = insuficientemente logrado

Pauta de evaluación, autoevaluación y evaluación entre pares				
Criterios	0	1	2	3
El tema o concepto y propósitos funcionales de los proyectos se identifican y comprenden con facilidad.				
Tanto las ideas como los resultados de los proyectos son innovadores y diferentes a los de sus pares.				
La distribución espacial de los diferentes aspectos del proyecto del espacio público es coherente con la funcionalidad de éste y sus usuarios.				
El diseño del objeto considera aspectos funcionales y ergonómicos.				
Los planos, elevaciones y representaciones tridimensionales dan cuenta de los proyectos de manera clara y específica.				
Los proyectos consideran aspectos estéticos como formas, colores, texturas, volúmenes, materiales, elementos simbólicos y sus relaciones.				
Aplican al menos tres de los principios de sustentabilidad en los proyectos.				
Hay una relación clara entre materiales, aspectos estéticos, funcionales y de sustentabilidad ambiental.				
Criterios que los estudiantes desean incluir.				

### ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD DE AULA

Para desarrollar esta actividad, es importante que el docente entregue a los alumnos una pauta para analizar sus productos y su proceso para la autoevaluación.

También es importante que los estudiantes tengan acceso a diferentes recursos tecnológicos u otros para sus presentaciones.

Y es fundamental que cada alumno haya completado su bitácora y tenga guardados los diferentes productos de los proyectos o su registro en el portafolio.

# Unidad 4

## Unidad 4: Aportando a la comunidad con Arquitectura y el Diseño

### PROPÓSITO DE LA UNIDAD

A partir de esta unidad, se espera que los estudiantes conozcan, por medio de la investigación, diferentes campos laborales, carreras universitarias y técnicas relacionadas con diseño y arquitectura. A su vez, crearán e implementarán proyectos de difusión de sus propuestas y proyectos de diseño y arquitectura por diversos medios, generando espacios de diálogo entre creadores, comunidad y contexto. Para esto reflexionarán y responderán a preguntas como: ¿Cómo puedo mejorar la calidad de vida de las personas con proyectos de arquitectura y diseño? ¿Cómo pueden la arquitectura y el diseño ayudar al encuentro con la naturaleza, el entorno y los otros?

### Objetivos de Aprendizaje

#### OA3

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

#### OA6

Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos o comunicativos, aspectos estéticos y funcionales, 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.

## Actividad 1: La arquitectura y el diseño en contexto

### PROPÓSITO

Se espera que los estudiantes relacionen la arquitectura y el diseño con los contextos que las contienen y sus aportes al mejoramiento de la calidad de vida de las personas.

### Objetivo de Aprendizaje

#### OA7

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

### ACTITUDES

- Perseverar en torno a metas con miras a la construcción de proyectos de vida y al aporte a la sociedad y al país con autodeterminación, autoconfianza y respeto por uno mismo y por los demás.

### DURACIÓN

12 horas

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El docente investiga los conocimientos previos de los estudiantes en cuanto a criterios de análisis de obras de arquitectura y diseño, con preguntas como:

- ¿Qué elementos de lenguaje visual debemos considerar al analizar una obra de arquitectura?
- ¿Qué elementos de lenguaje visual debemos considerar al analizar una obra de diseño?
- ¿Cuáles son los criterios en relación con la funcionalidad que se debe considerar para la arquitectura y el diseño?
- ¿Qué importancia tienen los materiales en este tipo de obras?
- ¿Deben las obras de arquitectura y diseño generar sensaciones y emociones? ¿Por qué?
- ¿Aportan estos tipos de obras al mejoramiento de la calidad de vida de las personas? ¿Cómo?
- ¿Qué otros elementos nos ayudan a analizar obras de arquitectura y diseño?

A partir de las respuestas, construyen en forma conjunta con el profesor los criterios que usarán para analizar obras de arquitectura y diseño.

A continuación, se reúnen para trabajar en grupos de tres a cinco integrantes y observan las obras de arquitectura y diseño que el docente presenta para que las analicen y aprecien. La selección del profesor debe basarse en criterios definidos y que aporten pedagógicamente al proceso de aprendizaje. Por lo mismo, es importante considerar obras de arquitectos y diseñadores de diferentes lugares y épocas, priorizando los de relevancia nacional, como Alejandro Aravena, Borja Huidobro, Matías Klotz, Fernando Castillo Velasco y Sebastián Errázuriz, entre otros.

Los estudiantes observan la presentación, se ponen de acuerdo y seleccionan una obra de arquitectura o de diseño para analizarla según los criterios acordados con anterioridad. Para esto, los grupos investigan acerca de la obra y su creador, su biografía, contexto e importancia dentro de la historia del diseño y la arquitectura. Finalmente, los grupos realizan un informe basado en la investigación y el análisis realizados.

<b>Relaciones</b> <b>Interdisciplinarias</b> <i>Lengua y literatura</i> 4° medio OA 5
---

Para constatar lo que piensan las personas acerca de la arquitectura y el diseño, seleccionan una muestra, para ser entrevistada; por ejemplo: profesores, apoderados del curso que trabajan en áreas relacionadas, arquitectos o diseñadores conocidos, entre otros. Luego construyen una pauta de entrevista con preguntas como: ¿Por qué son importantes la arquitectura y el diseño para la sociedad? ¿Qué pasaría si no existieran?, ¿Qué aportan estas a la sociedad?, ¿Es necesario ser creativo para desarrollarse profesionalmente en estas áreas?, entre otras. Realizan las entrevistas aplicando sus pautas, analizan las respuestas y elaboran conclusiones.

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

- Importancia de la arquitectura y el diseño para la sociedad.
- Características de un arquitecto o diseñador.
- Áreas de desarrollo de los arquitectos y diseñadores en la actualidad.
- Contextos laborales y profesionales relacionados con la arquitectura y el diseño.
- Aporte al mejoramiento de la calidad de vida que brinda la arquitectura.

El profesor evalúa formativamente los trabajos y los devuelve para que los estudiantes mejoren los aspectos deficitarios de estos.

### **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 la arquitectura y el diseño.
- Describen los roles y las funciones de la arquitectura y el diseño en la sociedad contemporánea.
- Investigan acerca de posibilidades y contextos laborales y profesionales relacionados con la arquitectura y el diseño.

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 promover la investigación como un insumo para comprender los contextos en los cuales surgen las obras de arquitectura y diseño. Si surgen dificultades al construir los argumentos o sintetizar la información, es importante que el docente haga una actividad de modelamiento; puede pedir ayuda al profesor de Lenguaje.

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 la evaluación del 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/](http://www.wikiart.org/)

### Diseño

- [www.madera21.cl/](http://www.madera21.cl/)
- <https://ambientesdigital.com>

- <https://artsandculture.google.com>

### Arquitectura

- <https://es.wikiarquitectura.com/>
- [www.plataformaarquitectura.cl](http://www.plataformaarquitectura.cl)
- <https://artsandculture.google.com>

## Actividad 2: Investigando proyecciones de futuro

### PROPÓSITO

Se espera que los estudiantes investiguen acerca de campos laborales y profesionales relacionados con la arquitectura y el diseño.

### Objetivo de Aprendizaje

#### OA7

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

### ACTITUDES

- Perseverar en torno a metas con miras a la construcción de proyectos de vida y al aporte a la sociedad y al país con autodeterminación, autoconfianza y respeto por uno mismo y por los demás.

### DURACIÓN

12 horas

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Los estudiantes comentan acerca de sus experiencias personales en relación con la arquitectura y el diseño en diferentes ámbitos, respondiendo preguntas como:

- ¿Has participado en algo que se relacione con la arquitectura o el diseño?, ¿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 un listado de trabajos, carreras técnicas y universitarias relacionadas con el diseño y la arquitectura. Comparten sus listados con sus compañeros y construyen una lista única.

A partir de esta lista, seleccionan una o dos posibilidades y realizan una investigación. Para esto, utilizando internet u otras fuentes, consultan en 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 si existen 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 para ser utilizada con posterioridad 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:

- Identifican contextos laborales y profesionales relacionados con la arquitectura y el diseño.

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

Para profundizar en la actividad, se puede buscar personas que trabajen o tengan una profesión relacionada con diseño o arquitectura (además de arquitectos y diseñadores, pueden ser artesanos que fabrican objetos utilitarios, constructores, carpinteros, gráficos, diseñadores de páginas web u otros que se encuentren en el contexto) y que estén dispuestas a dar una charla o dialogar con los estudiantes.

En Recursos se presenta un catastro realizado el año 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	UTEM	U Santa María	U Santo Tomás	U San Sebastián	U Mayor	U Sek	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 las Américas	U de La Serena	U de Concepción	U Central	U Católica del Norte	U Católica de Valparaíso	U Católica de Temuco	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																															
Diseño de vestuario																															
Publicidad/ diseño publicitario																															
Cine y televisión																															
Creación audiovisual/ diseño en comunicación visual																															
Comunicación audiovisual digital																															
Dirección cine/ audiovisual/multimedial																															
Teoría e historia del arte																															
Artes escénicas																															
Diseño Teatral																															
Videojuegos y realidad virtual																															
Animación digital																															
Comunicación digital y multimedia																															
Gestión de turismo y cultura																															

**Institutos técnico profesionales asociados a Diseño y Arquitectura**

Institutos	UNIACC	AIEP	DUOC	Inacap	Arcos	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 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 puedan diseñar un proyecto de difusión para ser realizado en el establecimiento o en el entorno de éste. Este proyecto se efectuará a partir de los trabajos y proyectos realizados durante el año.

### Objetivos de Aprendizaje

#### OA3

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.

### ACTITUDES

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

### DURACIÓN

18 horas

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El docente propone a los alumnos el desafío de diseñar una feria de diseño y arquitectura, donde ellos 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 ferias de diseño y arquitectura en espacios profesionales. Con la mediación del docente, dialogan sobre las características de esos espacios de difusión, analizan y toman nota en sus bitácoras de aquellos elementos más significativos, guiándose por las siguientes preguntas:

- ¿Qué características tienen los espacios físicos donde se realizan las ferias observadas?
- ¿Qué tipo de objetos, productos o proyectos se presentan?
- ¿Cómo está organizados los espacios y los diferentes implementos para exponer?
- ¿Qué materiales se emplean?
- ¿Qué elementos se utilizan para la promoción de la feria?
- ¿Qué recursos tecnológicos se usan en la feria?

- ¿Qué podemos rescatar para la organización e implementación de una feria similar en nuestro establecimiento o en sus alrededores?
- ¿Qué experiencias anteriores tienen en organización de exposiciones?

Los estudiantes dialogan acerca de los proyectos de difusión que han elaborado años anteriores u otras experiencias similares y hacen un listado de los aspectos que deben considerar para organizar la feria. (Por ejemplo: objetos que deberán construir, gestión de autorizaciones, diseño de afiches o volantes para difusión, organización de recorridos, presentaciones, charlas informativas el día de la presentación, público que visitará la feria, selección de productos a mostrar, otros).

#### Relaciones Interdisciplinarias

*Danza*  
OA 6,  
*Música*  
OA 7,  
*Teatro*  
OA 6

Diseñan su proyecto de difusión, considerando los siguientes elementos:

- propósito de la muestra
- obras y proyectos para exhibir
- tamaño y tipo de espacio
- público
- medios, soportes, procedimientos y tecnologías involucradas
- montaje
- recursos humanos y materiales requeridos
- medios de difusión de la muestra

Los estudiantes desarrollan ideas para el diseño del proyecto de difusión por medio de bocetos, planos, textos, perspectivas o representaciones tridimensionales, utilizando medios análogos o digitales.

Evalúan sus ideas con el docente y sus compañeros, considerando propósito de la muestra, obras y elementos a exponer, tipo de montaje y público específico, entre otros, a partir de la siguiente pauta:

Escala sugerida:

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

**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 propósito del proyecto es coherente con la selección de las obras.				
El análisis del espacio de la muestra considera características como tamaño, recorridos y las sensaciones que se desea generar.				
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.				
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.				

Realizan mejoras al proyecto en caso de ser necesario y exponen sus diseños mejorados de los proyectos de difusión frente al curso y al docente. Los evalúan, considerando las relaciones entre propósitos y aspectos estéticos, aspectos del proceso y criterios que los mismos estudiantes planteen. Finalmente, seleccionan a partir de una votación uno de los proyectos 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 personales y de sus pares de diseño y arquitectura.
- Evalúan críticamente trabajos y proyectos de diseño y arquitectura, para ser presentados a la comunidad.

En caso de que se presenten dificultades para iniciar el diseño del proyecto de espacio de difusión, el docente puede apoyar modelando un proyecto tipo, a partir de una muestra presente en internet, y también puede dialogar y reflexionar con el grupo en torno a los aspectos solicitados para el proyecto. Se sugiere invitar a una persona externa al curso para que también pueda evaluar los proyectos, con el objetivo de que pueda ofrecer recomendaciones.

## 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](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](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000102167_spa)

La Feria del diseño

- [www.laferiadediseno.com/](http://www.laferiadediseno.com/)

Expo Deco Costa Blanca

- [www.nferias.com](http://www.nferias.com)

Ferias info de diseño

- [www.feriasinfo.es](http://www.feriasinfo.es)

Feria Puro diseño

- [www.feriapurodiseno.com.ar](http://www.feriapurodiseno.com.ar)

Feria de arquitectura diseño y decoración

- [www.trome.pe](http://www.trome.pe)

Feria Mica

- [www.pop-arq.com](http://www.pop-arq.com)

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

- [www.arquired.com.mx](http://www.arquired.com.mx)

Edward Rojas y Chiloé: 'Una arquitectura del Lugar' en la Bienal de Chile 2017

- [www.plataformaarquitectura.cl](http://www.plataformaarquitectura.cl)

## Actividad 4: Gestión e implementación del proyecto de difusión

### PROPÓSITO

En la presente actividad, se propone que se lleve a cabo la gestión e implementación del proyecto de difusión diseñado para un espacio del establecimiento.

### Objetivos de Aprendizaje

#### OA3

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.

### ACTITUDES

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

### DURACION

18 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 grupos pequeños, los estudiantes hacen recomendaciones para mejorar el 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 los alumnos. El invitado también puede proponer recomendaciones para implementar el proyecto. A partir de las recomendaciones, el grupo seleccionado realiza mejoras en el proyecto original y expone el proyecto definitivo al curso.

Apoyados por el docente, los estudiantes gestionan el proceso de pre-producción 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 que desee participar.

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

Tipo de grupo	Tareas por realizar
<b>Coordinación general</b> Realizan la coordinación general del proyecto, gestionando la comunicación y el trabajo entre los diferentes grupos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Definen un nombre para la muestra.</li> <li>Monitorean y evalúan todo el proceso apoyándose en el diseño previo y una carta Gantt.</li> <li>Dialogan con el docente y las autoridades del establecimiento para gestionar acuerdos y cooperaciones que permitan llevar a cabo la muestra.</li> </ul>
<b>Curaduría</b> El curador trabaja junto con el grupo de coordinación general, profundizando en el propósito de la muestra y su coherencia con el resto de los aspectos estéticos involucrados en la exhibición.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Seleccionan las obras que participarán en la muestra, en coherencia con el propósito general de esta.</li> <li>Trabajan en conjunto con el equipo de investigación y redacción de textos, definiendo lineamientos y redactando los textos que se incluirán en la muestra.</li> <li>Realizan un plano de la muestra, considerando las obras, los textos, el tipo de montaje, el audio y los posibles recorridos.</li> </ul>
<b>Investigación y redacción de textos curatoriales</b> Realizan la investigación y recopilación en torno a las obras seleccionadas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizan las fichas por cada obra presente en la exposición.</li> <li>Trabajan en conjunto con el equipo curatorial, redactando los textos que se incluirán en la muestra.</li> <li>Realizan el diseño de contenidos y los textos a incluir en el catálogo de la muestra.</li> </ul>
<b>Gestión y producción</b> Gestionan los recursos y permisos necesarios para implementar el proyecto en el establecimiento.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajan con el equipo de montaje en la puesta en escena de la muestra.</li> <li>Trabajan con el equipo de mediación para producir y activar las actividades de vinculación con el medio.</li> <li>Son los encargados de implementar la inauguración de la muestra, encargándose del programa del evento y el catering.</li> </ul>
<b>Registro</b> Llevan a cabo el registro fotográfico y audiovisual de todo el proyecto de difusión.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizan el registro de cada obra seleccionada para ser incluido en el catálogo.</li> <li>Llevan a cabo el registro del proceso de montaje.</li> <li>Realizan entrevistas a los participantes de la muestra, en colaboración con el equipo de comunicaciones.</li> <li>Registran la puesta en escena final de la muestra y la interacción con el público.</li> <li>Registran la inauguración de la muestra.</li> <li>Registran las actividades de vinculación con el medio.</li> </ul>
<b>Montaje</b> Diseñan y llevan a cabo el montaje de toda la exposición.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diseñan el montaje de la muestra en colaboración con el equipo de coordinación general y curaduría.</li> <li>Realizan la puesta en escena de la muestra, arreglando paredes, revisando la iluminación, instalando equipos, textos y cédulas, y montando las obras en el espacio asignado, entre otros.</li> </ul>
<b>Mediación y educación</b> Realizan 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"> <li>Contactan a artistas y profesionales del mundo de las artes para dar charlas en el establecimiento, vinculadas con el propósito de la muestra.</li> <li>Realizan talleres vinculados con las metodologías de producción de obras presentes en la muestra.</li> <li>Llevan a cabo las visitas mediadas para toda la comunidad educativa.</li> </ul>

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

En la etapa del proyecto, los estudiantes realizan colaborativamente las tareas definidas en la etapa de preproducción, considerando el tiempo, los recursos y permisos que han sido propuestos. En esta etapa, es fundamental que los grupos se encuentren organizados por el equipo de coordinación general del proyecto, apoyados por el docente, debido a que las actividades se ejecutan de manera paralela. Para esto, pueden usar 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.
- 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 en torno a este, adquiriendo orientaciones concretas vinculadas con este campo laboral.

Es deseable evaluar formativamente el proceso de gestión e implementación de la muestra, considerando su propósito, la selección de las obras, espacio a utilizar, medios, soportes, procedimientos y tecnologías involucradas, tipo de montaje, tipo de público que visitará la muestra, cronograma del proceso, recursos, campaña de difusión, roles.

## RECURSOS Y SITIOS WEB

### Recursos

Estos dependen del proyecto de la muestra.

### 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](http://www.cultura.gob.cl)

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes.

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

- [www.redcultura.cl](http://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 de:

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

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes.

(2018). *Gestión Patrimonial en sitios de Memoria*. Santiago: Editorial Salesianos. Recuperado de:

- [www.cultura.gob.cl](http://www.cultura.gob.cl)

Pedagogías invisibles

- [www.pedagogiasinvisibles.es](http://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, curaduría, gestión o museografía. Manual de producción y montaje para las Artes Visuales*. Colombia: Ministerio de Cultura.

- [www.museoscolombianos.gov.co/](http://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](http://www.museoscolombianos.gov.co)

### Páginas web

Mediación cultural y artística, CNCA

- [www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2013/08/rc-](http://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2013/08/rc-)

Ejemplos de proyectos

Trenzando

- [www.trenzando.com/](http://www.trenzando.com/)

FAVA VA!

Colorearte

- [www.colorearte.cl](http://www.colorearte.cl)

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

### PROPOSITO

Esta actividad está destinada a tareas de desmontaje de la feria y evaluación de la muestra y de trabajos y proyectos.

Objetivos de Aprendizaje	Indicadores de evaluación
<p><b>OA6</b></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> <p><b>OA7</b></p> <p>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"> <li>• Evalúan críticamente trabajos y proyectos de diseño y arquitectura, entre otros, para ser presentados a la comunidad.</li> <li>• Identifican habilidades y conocimientos relacionados con la arquitectura y el diseño.</li> </ul>

### DURACIÓN

6 horas

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Los estudiantes, mediados por el docente, realizan la postproducción 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 utilizadas, entre otras. En esta etapa, es importante que se puedan redistribuir los equipos y que todos apoyen al equipo de montaje. Para desmontar las obras, los alumnos evalúan su estado, 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 a realizar. Finalmente, llevan a cabo colaborativamente el proceso de postproducción: limpian y devuelven las obras, los medios, recursos y tecnologías utilizados a sus respectivos dueños.

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

Pauta: Informe personal de la muestra	
¿Cuáles fueron las fortalezas del trabajo de su 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 rescatan de su experiencia y la de los demás en torno al diseño, la gestión e implementación de la muestra?	
¿Qué habilidades y conocimientos propios de la Arquitectura y el Diseño pueden relacionar con el trabajo de gestión e implementación de la muestra?	

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

Finalmente comparten y dialogan acerca de los trabajos, proyectos y procesos expuestos, utilizando como criterios 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 espacios públicos para la comunidad

### Resumen del Proyecto

Este proyecto tiene como objetivo crear un espacio público destinado a satisfacer necesidades relacionadas con el desarrollo cultural y físico de la comunidad.

Para iniciar, los estudiantes identifican problemas referidos al bienestar en su comunidad por medio de investigaciones en diversas fuentes y recogen información acerca de necesidades culturales y de salud física de la comunidad por medio de entrevistas y encuestas, entre otros. A partir de esta información, buscan antecedentes acerca de espacios públicos similares, generan ideas y prototipos de posibles alternativas o soluciones para abordar el problema, definen el o los objetivos, las acciones y estrategias, los tiempos y los recursos materiales y humanos necesarios para el proyecto, identificando los roles de cada estudiante y las habilidades y conocimientos necesarios para su realización. Evalúan formativamente las propuestas y efectúan los ajustes necesarios.

Desarrollan sus proyectos basados en sus planificaciones y los presentan para ser evaluados. Por último, los en la comunidad escolar o en otra más amplia, por medio de una exposición o feria.

<b>Nombre del Proyecto</b>	
<b>Creando espacios públicos para la comunidad</b>	
<b>Problema central</b>	
La comunidad no cuenta con suficientes espacios públicos destinados al desarrollo cultural y de actividades físicas de diferente índole.	
<b>Propósito</b>	
Crear un proyecto de un espacio público para el desarrollo de actividades culturales y físicas de diversa índole.	
<b>Objetivos de Aprendizaje</b>	<b>Preguntas</b>
<p><b>Diseño y Arquitectura</b></p> <p><b>OA 2.</b> Crear proyectos de diseño y arquitectura que respondan a necesidades de las personas y el contexto, basados en la investigación con materiales, herramientas y procedimientos, y de referentes artísticos nacionales e internacionales.</p> <p><b>OA 3.</b> Diseñar y gestionar presentaciones a públicos específicos para comunicar propósitos, aspectos del proceso y resultados de proyectos de diseño y arquitectura, empleando materiales, herramientas y tecnologías emergentes y tradicionales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué espacio podríamos intervenir dentro del establecimiento educacional o en el entorno para mejorar la vida comunitaria en los ámbitos cultural y físico?</li> <li>• ¿Qué necesidades tienen los miembros de la comunidad en relación con el espacio para actividades culturales y físicas?</li> <li>• ¿Podemos contribuir a la comunidad mediante la creación de un espacio público destinado al desarrollo cultural y físico de sus miembros?</li> <li>• ¿Cómo han solucionado otros este problema?</li> <li>• ¿Cómo elaboramos un espacio público para el desarrollo cultural y físico de la comunidad?</li> </ul>

**Educación Ciudadana****OA de Habilidades****Comunicación**

- **g.** Comunicar explicaciones, conclusiones u opiniones fundamentadas, haciendo uso de lenguaje, las normas y convenciones de la disciplina.

**Objetivos de conocimiento**

**OA 8.** Participaren distintas instancias escolares de ejercicio democrático, reconociendo la necesidad de organizar socialmente la vida en comunidad a fin de fortalecer una sana convivencia que resguarde las libertades fundamentales y el bien común.

**Educación Física y Salud**

**OA 4.** Promover el bienestar, el autocuidado, la vida activa y la alimentación saludable en su comunidad, valorando la diversidad de las personas a través de la aplicación de programas y proyectos deportivos, recreativos y socioculturales.

**Tipo de Proyecto**

Interdisciplinario

- Arquitectura y Diseño
- Educación Ciudadana
- Educación Física y Salud

**Productos**

- Resultados de consulta a la comunidad sobre necesidades y características que debería tener un espacio público que fomente la cultura y el desarrollo físico de sus miembros.
- Fundamentación del diseño del espacio público a partir de las necesidades de la comunidad, según territorio, recursos disponibles y otros aspectos a considerar para que mejore la vida comunitaria.
- Representación tridimensional y plano del espacio público propuesto.
- Representación a escala real de algunos de los objetos de diseño destinados a la actividad física y/o cultural.

**Habilidades y actitudes para el Siglo XXI**

- Colaboración
- Responsabilidad personal y social
- Creatividad e innovación

**Recursos web:****Plataforma arquitectura**

- <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/search/projects/categories/espacio-publico>

**Fundación Mi Parque**

- <https://www.miparque.cl/>

**World Urban Parks**

- <https://wup.imiscloud.com/Default.aspx>

**Etapas**

- Fase 1: Identificación del problema (Diseño y Arquitectura, Educación Ciudadana y Educación Física y Salud)
- Fase 2: Diseño de propuesta de proyecto y planificación
- Fase 3: Retroalimentación y ajustes
- Fase 4: Desarrollo y ejecución del proyecto
- Fase 5: Presentación de resultados del proyecto
- Fase 6: Evaluación de resultados
- Fase 7: Difusión de los resultados del proyecto

**Cronograma semanal**

- Semana 1: (Fase 1)
- Semana 2: (Fases 2 y 3)
- Semana 3: (Fase 4)
- Semana 4: (Fase 4)
- Semana 5: (Fases 5, 6 y 7)

**Evaluación Formativa**

Los estudiantes elaborarán una bitácora que debe contener el registro de las actividades desarrolladas durante el proceso del proyecto. Al registrar cada fase del proyecto, los pares y el profesor tendrán evidencia para hacer evaluaciones formativas. Junto con la bitácora, deberá haber pautas de evaluación basadas en escalas de apreciación y/o rúbricas que permitan a los estudiantes y al profesor constatar avances, fortalezas y elementos a mejorar del proyecto.

**Evaluación Sumativa**

El docente evaluará sumativamente tanto los resultados finales como cada fase del proyecto. Para esto último, podrá usar las pautas aplicadas en la evaluación formativa; asimismo, tendrá que haber pautas de evaluación de los productos finales. Por su parte, los estudiantes autoevaluarán su trabajo y evaluarán el de otros grupos.

**Difusión Final**

El resultado de los proyectos se presentará a la comunidad educativa y, de ser factible, a una comunidad más amplia. Para esto, se hará una feria donde cada grupo tendrá un espacio y un tiempo para mostrar sus proyectos. Cada grupo se deberá hacer cargo de su espacio, donde instalarán sus representaciones tridimensionales y planos del espacio público propuesto, uno de los objetos destinados a la actividad física o cultural e infografías con la fundamentación del proyecto.

## Bibliografía

- Acaso, M. (2008). *Lenguaje visual*. Buenos Aires: Paidós.
- Aguirre, I. (2005). *Teorías y prácticas en educación artística*. España: Octaedro.
- Antúnez del Cerro, N. (2008). *El arte contemporáneo en la educación artística*. Madrid: Eneida.
- Andrade, Fausto A. (S/F). *Normas y convenios del dibujo arquitectónico*. Ecuador: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- 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>
- Bamford, A. (2009). *El factor ¡WUAU! El papel de las artes en educación*. España: Octaedro.
- Bienal Internacional de Arquitectura Sostenible. (2012). *III Bienal Internacional Arquitectura Sostenible: 12 proyectos emblemáticos de arquitectura sostenible*. Barcelona: Grupo Habitat Futura.
- Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. (2011). *Guía: Introducción a la gestión e infraestructura de un centro cultural comunal*. Valparaíso: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. Recuperado de: [www.cultura.gob](http://www.cultura.gob)
- Ching, F. D. K., Jarzombek, M., & Prakash, V. (2011). *Una historia universal de la arquitectura: Un análisis cronológico comparado a través de las culturas*. Barcelona: Gustavo Gili.
- 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 en: [www.redcultura.cl](http://www.redcultura.cl)
- Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. (2018). *Gestión Patrimonial en sitios de Memoria*. Santiago: Editorial Salesianos. Recuperado de: [www.cultura.gob.cl](http://www.cultura.gob.cl)
- De Prada, M. (2009). *Arte y Naturaleza. El Sentido de la Irregularidad en el Arte y la Arquitectura*. España: Nobuko.
- Dallas Arboretum and Botanical Garden. (2019). *Dallas Arboretum and Botanical Garden*. Estados Unidos: Brown Books Publishing.
- 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](http://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](http://www.memoriachilena.cl/temas/documento_detalle.asp?id=MC0054996)).
- García, N. (2010). *Lectores, espectadores e internautas*. Gedisa. España.
- 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.
- 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.
- Huyghe, E., Wenborne, G. (2017). *Chile un Parque Natural*. Chile: Editorial Travesía
- López B., Fernando (1993). *Manual de montaje de exposiciones*. Bogotá: Museo Nacional de Colombia. Recuperado de: <http://etab.cl/>
- Ministerio de Cultura de Colombia. (2012). *Museología, curaduría, gestión o museografía. Manual de producción y montaje para las Artes Visuales*. Colombia: Ministerio de Cultura. Recuperado de: [www.museoscolombianos.gov.co/](http://www.museoscolombianos.gov.co/)
- Dallas Arboretum and Botanical Garden. (2019). *Dallas Arboretum and Botanical Garden*. Estados Unidos: Brown Books Publishing.
- Gual Ortí, J., Merino Sanjuan M. D., Puyuelo Cazorla, M. (2010). *Mobiliario Urbano: Diseño Y Accesibilidad/Street Furniture: Design And Accessibility*. España: Universitat Politècnica de Valencia.
- Sholette G., Bass C., Social Practice Queens (Eds.). (2018). *Art as Social Action: An Introduction to the Principles and Practices of Teaching Social Practice Art*. Estados Unidos: Skyhorse.
- Piano, Renzo. (1998). *Arquitecturas sostenibles*. Barcelona: Gustavo Gili
- Valenzuela Valliant, P. (s.f.). *Geometría del Instante*. Chile: Editorial Pablo Valenzuela
- Velarde, H. (2012). *Historia de la arquitectura*. México, D.F: Fondo de Cultura Económica [www.plataformaarquitectura.cl](http://www.plataformaarquitectura.cl)
- Vivas Ortiz, P., Carandell, J. (2003). *Park Güell: Gaudi's Utopia*. Editor Triangle Postal.

## Glosario

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

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

**Arquitectura:** Disciplina que se ocupa de crear, proyectar y construir edificaciones o espacios en función de las necesidades de la vida humana; ésta es producto y reflejo de un contexto y de la creatividad de un arquitecto.

**Arquitectura sustentable:** También denominada arquitectura sostenible, verde o eco-arquitectura. En ella se busca optimizar la utilización de los recursos naturales y sistemas de la edificación, de modo de minimizar el impacto ambiental sobre el medioambiente y sus habitantes. También tiene en consideración el clima, la hidrografía y los ecosistemas del entorno en que se construye. A su vez, se busca la reutilización de materiales y se considera la reducción del consumo de energía, aprovechando la luz y utilizando energías renovables.

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

**Arte ecológico:** Este movimiento se relaciona con la protección de la naturaleza y su propósito es producir una conciencia colectiva que permita su conservación. En este se utiliza diferentes medios expresivos, como fotografía, video, pintura, grabado, instalación, acciones de arte, entre otros.

**Collage digital:** Es una técnica artística que consiste en componer una imagen a partir de fragmentos de imágenes o textos provenientes de diversas fuentes. Se realiza con software digitales, usando acciones como cortar, pegar, empalmar, repetir, transparentar, saturar, pintar, entre otras.

**Contexto:** Es el tiempo y el lugar donde se desarrolla un hecho. En el caso de las artes visuales, el hecho es la obra de arte, el objeto artesanal o el diseño.

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

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

**Diseño:** Es la creación, planificación y elaboración de objetos u otros elementos que responden a diversas necesidades humanas y cuya producción es en serie. Existen diferentes tipos de diseño, como el gráfico, el textil, el publicitario y el industrial, entre otros.

**Diseño de interiores:** Se entiende por diseño de interiores un área compartida por la arquitectura y el diseño, que se preocupa de dar forma a los espacios interiores, procurando responder a criterios funcionales, físicos y estéticos para hacer la vida más cómoda.

**Diseño gráfico:** También llamado diseño de la comunicación visual, su función corresponde al desarrollo y ejecución de mensajes visuales en diferentes ámbitos, como el diseño publicitario, editorial, de imágenes corporativas, el diseño multimedia y web, el diseño de envases, la cartelería y señalización, entre otros.

**Diseño industrial:** Es el que se ocupa de proyectar objetos y otros artículos que pueden ser producidos de manera industrial y/o en serie. Considera necesidades de diferente tipo, sociales e individuales, y también debe tener en cuenta el ciclo de vida de su producto, el uso racional de materiales y recursos en su manufactura, los aspectos socioculturales del entorno, entre otros. Algunos objetos y artículos que corresponden a diseño industrial son muebles, juguetes, automóviles, electrodomésticos.

**Diseño de imagen corporativa:** El diseño de imagen corporativa de una empresa está relacionado con todos aquellos elementos gráficos y visuales propios de una corporación o empresa, es el sello con el cual una empresa quiere ser identificada y distinguida entre el resto de las compañías del sector.

**Diseño de web:** El diseño web es una actividad que consiste en la planificación, el diseño y la implementación de sitios web.

**Diseño sustentable:** Corresponde a aquellos diseños elaborados a partir de materiales renovables y cuyo impacto medioambiental, tanto del uso del producto como del proceso de su elaboración, es mínimo. Respeto la naturaleza y garantiza los recursos para las generaciones venideras.

**Diversidad cultural:** Refleja la multiplicidad de las culturas que existen en el mundo y que forman parte del patrimonio común de la humanidad, y da cuenta de la convivencia e interacción que existe efectiva y satisfactoriamente entre ellas. La cultura se manifiesta por medio de las costumbres, religiones, creencias, sistemas de ideas, arte, alimentación, entre otros.

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

**Elementos del lenguaje fotográfico:** Son aquellos elementos propios de la fotografía que permiten a cada autor expresarse por medio de ella. Dentro de los elementos básicos del lenguaje fotográfico están la toma, el encuadre, los planos, los ángulos, la luz natural y la luz artificial.

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

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

**Elementos simbólicos en el diseño:** Representan contenidos mediante formas establecidas, como señales, figuras y signos. Ejemplo de esto son las señales de tránsito o la señalización en espacios públicos.

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

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

**Ergonomía:** Corresponde a diversas técnicas aplicadas en el diseño industrial que sirven para adecuar los productos a las características físicas, limitaciones y necesidades de las personas, maximizando los resultados.

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

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

**Fotografía digital:** Técnica artística utilizada para capturar imágenes mediante un dispositivo sensible a la luz. La fotografía digital se encuentra basada en el mismo principio que la fotografía análoga: obtener imágenes a través de una cámara oscura; sin embargo, no utiliza el proceso químico, sino que las imágenes se fijan y reproducen con un sensor electrónico que contiene unidades fotosensibles. Los dispositivos utilizados en la actualidad corresponden a la cámara fotográfica digital, celular, tablet, computador, entre otros.

**Fotomontaje:** Unión de diferentes fotografías en un mismo plano; puede realizarse de forma digital o de manera análoga.

**Fuera de campo:** Corresponde al espacio que no se incluye en el interior del encuadre fotográfico. El espectador puede inferir aquello que ocurre en el espacio no incluido a partir de los indicadores del fuera de campo.

**Funcionalidad del diseño:** Es la relación entre el objetivo del diseño y el diseño elaborado, considerando variables como la utilidad, la facilidad y la comodidad de empleo y eficacia.

**Imágenes digitales:** Son imágenes elaboradas con medios digitales como el computador y la máquina fotográfica digital, entre otros.

**Indicadores de fuera de campo:** Corresponden a objetos o personajes que se encuentran en el campo fotográfico y que señalan aquello que se encuentra en el fuera de campo, detonando la imaginación del espectador. (Ejemplo: cabezas cortadas, espejos, sombras).

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

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

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

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

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

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

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

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

**Materiales reciclables:** Son aquellos susceptibles de ser reutilizados; por ejemplo, el papel que se puede reutilizar para hacer otro tipo de papel o cartón.

### Medios expresivos de las Artes Visuales

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

**Objeto estético:** En esta base curricular, consideraremos como objetos estéticos aquellos que provienen de los ámbitos de la artesanía y el diseño.

**Objeto icónico:** El término se refiere a objetos pertenecientes a la vida cotidiana que son comúnmente asociados como representación de distintos grupos culturales, organizaciones y otros. (Ejemplo: chaqueta de cuero a motoquero, tacones a personas con glamour).

**Plano fotográfico:** Porción del espacio que ocupan los objetos y/o sujetos a fotografiar al interior del encuadre. Los tipos de planos que podemos encontrar corresponden a plano de detalle, primerísimo primer plano, primer plano, plano medio, plano americano, plano entero, plano general, gran plano general.

### Principios de la arquitectura sustentable:

- Utilizar los recursos ambientales de una manera sostenible, considerando las condiciones climáticas, hidrográficas y ecosistemas del entorno, obteniendo un máximo rendimiento a largo plazo con el menor impacto al medioambiente.
- Considerar las necesidades de la población y de las generaciones futuras.
- Utilizar con eficacia, moderación y creatividad los materiales de construcción, anteponiendo los de bajo contenido energético.
- Utilizar fuentes de energía renovables, reduciendo el consumo y gasto energético en las fases de diseño, construcción, utilización y final de su vida útil.
- Destacar la diversidad en las posibilidades de construcción, utilizando medios locales y regionales.
- Crear espacios que sean saludables, viables económicamente y que se ajusten a las necesidades sociales, cumpliendo los requisitos de confort y habitabilidad.

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

**Secuencia fotográfica:** Conjunto ordenado y continuo de fotografías que desarrollan una idea referida a una temporalidad.

**Serie fotográfica:** Conjunto de fotografías que desarrollan una idea.

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

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

# Anexo

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

## 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><b>1</b></p> <p><b>Lanzamiento del proyecto.</b></p> <p><b>Analiza la pregunta clave e inicia la indagación.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Solo ve los aspectos superficiales de la pregunta clave o solo un punto de vista de la misma.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica algunos aspectos centrales de la pregunta clave, pero puede no ver sus complejidades ni considerar variados puntos de vista.</li> <li>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.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>Realiza preguntas complementarias que permiten enfocar o ampliar la indagación, si es que se necesita.</li> <li>Hace preguntas complementarias para lograr la comprensión acerca de lo que la audiencia o usuarios del producto quieren o necesitan.</li> </ul>
<p><b>2</b></p> <p><b>Construcción de conocimiento, comprensión y habilidades.</b></p> <p><b>Recopilar y evaluar información.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>Acepta la información sin cuestionar su validez ni evaluar su calidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>Comprende que la calidad de la información debe ser considerada pero no aplica este criterio de manera rigurosa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Integra suficiente información relevante para responder la pregunta clave. Esta información proviene de múltiples y variadas fuentes.</li> <li>Evalúa de manera rigurosa la calidad de la información (considera su utilidad, precisión y credibilidad; distingue los hechos de las opiniones; reconoce el sesgo).</li> </ul>

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

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

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

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><b>1</b></p> <p><b>Metas de aprendizaje del estudiante: conocimiento esencial, comprensión y habilidades para alcanzar el éxito</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Las metas de aprendizaje del estudiante no son claras ni específicas: el proyecto no está enfocado en los estándares.</li> <li>El proyecto no abarca, evalúa o demuestra el desarrollo de habilidades para el éxito.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>Las habilidades para el éxito están presentes, pero pueden ser demasiadas para ser enseñadas y evaluadas de manera adecuada.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>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.</li> </ul>
<p><b>2</b></p> <p><b>Problema o pregunta desafiante</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>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"> <li>&gt;Tiene una sola y/o simple respuesta.</li> <li>&gt;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).</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>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).</li> <li>La pregunta inicial cumple con algunos de los criterios presentes en la columna de "incluye las características" pero carece de otros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El proyecto se enfoca en un problema o pregunta central con un desafío apropiado.</li> <li>El proyecto se enmarca en una pregunta inicial que es:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt;Abierta: hay más de una respuesta correcta.</li> <li>&gt;Comprensible e inspiradora para los estudiantes.</li> <li>&gt;Alineada con las metas de aprendizaje. Para responder esta pregunta los estudiantes deberán obtener las habilidades, conocimiento y comprensión adecuados.</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>3</b></p> <p><b>Indagación constante</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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).</li> <li>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.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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).</li> <li>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.</li> </ul>

	No presenta las características del Proyecto efectivo	Necesita más desarrollo	Incluye características del proyecto efectivo
<p><b>4</b></p> <p><b>Autenticidad</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El proyecto presenta algunas características auténticas, pero estas pueden ser limitadas o ser lejanas a las necesidades del contexto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> </ul>
<p><b>5</b></p> <p><b>Voz y elección del estudiante</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>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.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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).</li> <li>Los estudiantes trabajan, en cierta medida de manera independiente del docente, pero podrían hacer más por sí solos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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).</li> <li>Los estudiantes tienen oportunidades para tomar responsabilidades significativas y trabajar lo más independientemente del profesor como sea apropiado hacerlo, pero de manera guiada.</li> </ul>
<p><b>6</b></p> <p><b>Reflexión</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> </ul>
<p><b>7</b></p> <p><b>Crítica y revisión</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>No se requiere su utilización o los estudiantes no saben cómo utilizarla para revisar y mejorar su trabajo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>Los estudiantes leen o reciben oralmente la retroalimentación acerca de su trabajo, pero no la usan para revisar y mejorar su trabajo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>Los estudiantes usan la retroalimentación acerca de su trabajo para revisarlo y mejorarlo.</li> </ul>
<p><b>8</b></p> <p><b>Producto</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El trabajo de los estudiantes se hace público solo para los compañeros y el docente.</li> <li>Los estudiantes presentan productos pero no se les pide que expliquen cómo trabajaron ni qué aprendieron.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El trabajo de los estudiantes se hace público al presentar, mostrar u ofrecerlo a la gente más allá de la clase.</li> <li>Se les pregunta a los estudiantes que expliquen las razones que justifican sus elecciones, su proceso de indagación, cómo trabajaron, qué aprendieron etc.</li> </ul>

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

	Bajo el estándar	Acercándose al estándar	Cumple el estándar
<p><b>4</b></p> <p><b>Voz</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>Usa muletillas.</li> <li>Intenta adaptar el discurso al contexto o tarea, pero no es consistente o no tiene éxito en su intento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>Rara vez usa muletillas</li> <li>Adapta el discurso al contexto y la tarea.</li> <li>Domina el registro formal cuando su uso es necesario.</li> </ul>
<p><b>5</b></p> <p><b>Elementos de ayuda para la presentación</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>No usa elementos de audio, visuales o de medios.</li> <li>Usa solo uno o pocos elementos visuales, de audio o de medios pero estos no añaden valor a la presentación y pueden incluso distraer.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Usa elementos de audio, visuales o de medios, pero estos pueden a veces distraer o no añadir valor a la presentación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>Incorpora de forma adecuada y natural a la presentación los elementos visuales, de audio o de medios.</li> </ul>
<p><b>6</b></p> <p><b>Respuesta a las preguntas de la audiencia</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Responde algunas preguntas de la audiencia, pero no siempre de forma clara o completa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Responde las preguntas de la audiencia en forma clara y completa.</li> <li>Busca clarificaciones a las preguntas, admite cuando no sabe o explica cómo encontrar la respuesta cuando es incapaz de dar una respuesta.</li> </ul>
<p><b>7</b></p> <p><b>Participante en presentaciones de equipo</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>No todos los miembros del grupo participan; solo uno o dos de ellos hablan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Todos los miembros del equipo participan, pero no en la misma proporción.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Todos los miembros del equipo participan por aproximadamente el mismo período de tiempo.</li> <li>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.</li> </ul>