

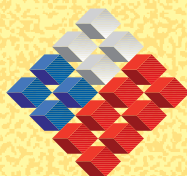
Escuelas Artísticas

3+4

Ciclo Exploratorio Integrado

Programas de Estudio

Tercer y Cuarto Año Básico



GOBIERNO DE CHILE
MINISTERIO DE EDUCACION

Programas de Estudio **ESCUELAS ARTÍSTICAS**

Ciclo Exploratorio Integrado

Tercer y Cuarto Año Básico



GOBIERNO DE CHILE
MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Programas de Estudio Escuelas Artísticas
Ciclo Exploratorio Integrado
Tercer y Cuarto Año Básico / NB2
Unidad de Currículum y Evaluación
ISBN 978-956-292-250-0
Registro de Propiedad Intelectual N° 183.921
Ministerio de Educación, República de Chile
Alameda 1371, Santiago
www.curriculum-mineduc.cl
Primera Edición 2009

Santiago, agosto de 2009

Estimados profesores y profesoras de las escuelas y liceos artísticos del país:

Asegurar una educación de calidad para todos los alumnos y alumnas es un compromiso que ha asumido resueltamente el Ministerio de Educación y que se verá potenciado por la aprobación de la nueva Ley General de Educación. Chile tiene una gran oportunidad para avanzar hacia una mejor calidad de los aprendizajes y reducir, en consecuencia, la desigualdad; la tarea es ardua y demanda el compromiso, el esfuerzo y la responsabilidad de toda la comunidad educativa.

Parte de una educación de calidad implica asumir la diversidad de intereses de los estudiantes. En este camino y con la mirada puesta en enriquecer las experiencias educativas que se ofrecen en el país, el Ministerio de Educación ha desarrollado los presentes Programas de Estudio de educación artística, dirigidos a las escuelas y liceos artísticos del país. Esperamos que este material se traduzca en una valiosa herramienta de apoyo a la enseñanza especializada en el área artística que se realiza diariamente en estas escuelas y liceos.

Estos Programas están diseñados como un material flexible, adaptable a las particularidades de los contextos escolares, dirigido a fortalecer el proceso de implementación de los Objetivos y Contenidos Adicionales de educación artística, que son la base para optar posteriormente, en tercero y cuarto año medio, a las menciones de la Formación Diferenciada Artística.

Aspiramos que estos Programas les faciliten la preparación del trabajo pedagógico, los alienten a la creación de nuevas oportunidades educativas para los alumnos y alumnas de sus escuelas y liceos, los estimulen al intercambio y el trabajo en equipo con sus colegas, y les permitan profundizar y desarrollar con nuevas energías la educación artística.



MÓNICA JIMÉNEZ DE LA JARA
Ministra de Educación

Índice

Presentación.....	5
Orientaciones didácticas	6
Organización del Programa	8
Cuadro de Unidades.....	8
Tiempo destinado a la aplicación del Programa	9
Objetivos y Contenidos Adicionales para Tercer y Cuarto Año Básico	9

TERCER AÑO BÁSICO

PRIMER SEMESTRE

Unidad 1: Tiempo y memoria.....	12
Aprendizajes Esperados, Índices de Evaluación, Ejemplos de Actividades	13
Unidad 2: El espacio del viaje.....	20
Aprendizajes Esperados, Índices de Evaluación, Ejemplos de Actividades	21

SEGUNDO SEMESTRE

Unidad 3: Los cuatro elementos.....	26
Aprendizajes Esperados, Índices de Evaluación, Ejemplos de Actividades	27

CUARTO AÑO BÁSICO

PRIMER SEMESTRE

Unidad 1: Tecnologías del arte.....	36
Aprendizajes Esperados, Índices de Evaluación, Ejemplos de Actividades	37
Unidad 2: Nuevas herramientas artísticas en la sociedad de la información.....	40
Aprendizajes Esperados, Índices de Evaluación, Ejemplos de Actividades	41

SEGUNDO SEMESTRE

Unidad 3: Miradas críticas del arte	48
Aprendizajes Esperados, Índices de Evaluación, Ejemplos de Actividades	49

Bibliografía y recursos audiovisuales	54
---	----

Presentación

EL PROGRAMA DE ESTUDIOS para las Escuelas Artísticas, correspondiente al Ciclo Exploratorio de Tercer y Cuarto Año Básico, tiene como objetivo central que los alumnos y alumnas consoliden aprendizajes adquiridos en NB1 y desarrollen los especificados en los Objetivos y Contenidos Adicionales para Escuelas Artísticas de NB2. Esta consolidación y avance en los aprendizajes se refiere a:

- La expresión de sentimientos y emociones del niño en relación a su medio familiar, su ambiente escolar y el entorno.
- La experimentación de diferentes técnicas de expresión artística ligadas al lenguaje específico de cada área.
- El conocimiento del medio cultural circundante y su tradición artística.
- La apreciación estética y la reflexión crítica en torno a manifestaciones artísticas y culturales de diversos lugares y épocas.
- El conocimiento y práctica integrada de conceptos y procedimientos fundamentales de diferentes lenguajes artísticos.
- La difusión de creaciones artísticas desarrolladas en el transcurso de esta etapa.

El programa de NB2 establece aprendizajes de diversos lenguajes artísticos en actividades exploratorias comunes correspondientes a la Danza, las Artes Musicales, el Teatro y las Artes Visuales. Con esto, el programa busca ampliar la formación artística básica de los estudiantes con la adquisición y reforzamiento de algunos elementos conceptuales y técnicos, importantes para cada disciplina, que ya fueron iniciados en el nivel NB1. Por medio de estas actividades comunes, se pretende que el desarrollo de habilidades motrices, la exploración en técnicas expresivas de materiales, instrumentos, gestos, voces y movimiento, traigan consigo la distinción, la valoración y la asimilación de conocimientos y prácticas de cada

lenguaje, que sean la base constituyente de un sentido artístico inquisitivo, informado, proactivo e independiente.

Las unidades que componen esta propuesta exploran los motivos que componen el medio próximo de los niños y niñas, entendiendo como tales a las personas miembros de sus familias, amistades y compañeros, como así también los elementos de su entorno físico inmediato. Al mismo tiempo, y con la intención de generar una ampliación de las temáticas y motivaciones que guían el proceso de aprendizaje, las unidades establecen otros aspectos a investigar desde la Educación Artística, que sean un punto de partida para emprender otros aprendizajes en el futuro con un enfoque exploratorio. Así, el programa propone indagar en conceptos que aluden a los temas de tiempo, espacio, elementos del mundo natural y las innovaciones en los modelos de creación y reflexión presentes en las artes, referidos a problemáticas del mundo actual. Con esto se pretende generar motivaciones para elaborar trabajos y acciones creativas, para reflexionar sobre la realidad circundante y también para potenciar competencias necesarias en el quehacer artístico, en cualquiera de las cuatro áreas que conforman este ciclo exploratorio.

La visión del programa considera las actividades presentes como instancias de creación, expresión, reflexión y comunicación, enmarcadas por los principios de cada lenguaje artístico explorado, que admiten los aportes particulares de tradiciones e innovaciones en la cultura local e internacional. El conocimiento y práctica que se obtiene por medio del contacto directo con el quehacer habitual de las artes, permite la apropiación de elementos conceptuales y técnicos fundamentales en cada lenguaje artístico, con lo cual se estimula la producción de trabajos, aplicaciones y expresiones personales, que tienen como meta alentar el proceso creativo en cada alumno y alumna. Se espera que cada uno de ellos adquiera habilidades en diferentes procedimientos específicos y logre desempeños exitosos en las actividades de

esta propuesta, verificados en el conocimiento de medios y métodos de representación, el uso de recursos expresivos, la ejecución competente en diferentes técnicas e instrumentos y el gusto por la observación y práctica de manifestaciones artísticas diversas.

Las actividades presentes en este programa promueven la experiencia artística no sólo a través de la práctica de técnicas y la potenciación de habilidades, sino también mediante la observación del medio artístico actual como fuente de estudio en relación a imágenes, expresiones musicales, dramáticas y de danza; como inspiración para una mirada estética y un desempeño reflexivo, que dé lugar a la innovación dentro del acontecer de los diferentes lenguajes de las artes. Para esto, resulta fundamental el conocimiento de obras y manifestaciones artísticas con un origen situado en tiempos remotos y actuales, en lugares diversos, con lo cual se busca promover la reflexión acerca del papel de las artes en sus diferentes contextos, tradicionales y contemporáneos, analizando las elecciones estéticas en autores y estilos, el sentido de la representación visual, la expresión musical y escénica en diferentes culturas y personas. El análisis se orienta a tener en cuenta de qué modo las Artes Escénicas, Musicales y Visuales, se orientan hacia el fenómeno estético de acuerdo a los procedimientos y opciones con que cada uno de estos lenguajes opera sobre el cuerpo, el sonido o la imagen; de qué manera estos modelos constituyen herramientas con las cuales cada uno de los alumnos y alumnas pueden desarrollar una manera personal de construir la experiencia estética del mundo que los rodea.

Los aspectos productivos, críticos y de apreciación estética presentes en el programa necesitan proyectarse también en el contexto público y/o escolar. La difusión demanda, tal como en el nivel precedente, un rol muy activo por parte del profesor o profesora, quien deberá involucrarse y desplegar todas sus habilidades organizativas, con el fin de generar espacios de encuentro que hagan de la difusión –tanto de actividades como de productos artísticos– acciones de artes integradas que permanezcan en la memoria de los alumnos y llenen de vida al establecimiento.

Tal como en el nivel previo, es importante una periódica pro-

ducción artística, una revisión y selección rigurosa de los trabajos elaborados en clases para incluirlos en exhibiciones dispuestas regularmente. En este nivel, se espera que los alumnos y alumnas tengan un rol más protagónico en la generación de estrategias y habilidades para dar a conocer los frutos de su quehacer. Esto se potencia en general en las actividades de cierre de los diferentes aprendizajes, en donde se espera que cada niño y niña lleven a cabo acciones concretas en relación a la difusión de su trabajo personal y colectivo. Los trabajos visuales, musicales y escénicos puestos en contacto con un público inmediato adquieren importancia, ya que permiten que la comunidad escolar tome conciencia del valor de cada proceso creativo. Esto permitirá que las artes continúen con su rol de facilitadoras de diálogos significativos con el entorno inmediato de las escuelas, y con ello generen una presencia habitual en nuestra sociedad.

Orientaciones didácticas

El presente programa propone explorar en la expresión corporal, musical y visual de cada estudiante, para luego incorporar prácticas, procedimientos y técnicas pertenecientes a cada uno de los lenguajes artísticos presentes con el fin de consolidar y generar habilidades en proyectos relativos a conceptos y problemáticas del mundo contemporáneo. A partir de esto, se promueve una profundización de conocimientos y competencias de ejecución –técnicas y reflexivas– que implican la investigación y experimentación artística desde cada una de las áreas propuestas.

En este nivel se espera profundizar la toma de conciencia de los atributos de movimiento, de expresión corporal, auditivos, musicales, y de imagen, presentes en las personas, lugares y objetos. También la exploración de conceptos que aluden a la temporalidad, al espacio y sus recorridos, a los elementos naturales en su dimensión simbólica y a las visiones sobre las cuales las artes se sostienen para situarse frente a la realidad social, cultural y tecnológica actual.

El papel del docente resulta fundamental no sólo como motivador y detonante del proceso, sino como guía con habilidades

y criterios que tomen en cuenta los requerimientos de cada niño y niña de los cursos involucrados. El profesor o profesora debe asegurarse de que las actividades aquí descritas se abran hacia un campo de experiencia que tenga un sentido concreto para el niño o niña, ya sea en relación a su medio familiar, escolar, comunitario y/o cultural, de tal modo que estas actividades sean oportunidades para generar un aprendizaje significativo y relevante.

Se sugiere que la clase se divida en cuatro etapas: una fase introductoria, compuesta por una serie de ejercicios previos a la actividad (por ejemplo, secuencias de movimientos, ensayo de pasajes musicales, experimentación con secuencias de colores y trazos, etc.). Una segunda etapa en donde se plantea la problemática a resolver, para luego pasar a una fase más larga, la de producción de la actividad misma. Esta etapa no debe llegar hasta el final de la clase, sino dar paso a la última fase de verificación que permite reflexionar sobre los logros alcanzados, y aunque la tarea sólo esté encaminada esta práctica resulta muy significativa y clarificadora en términos de la evaluación del docente y de cada estudiante.

Para desarrollar el programa resulta indispensable una práctica rigurosa en el registro del proceso de aprendizaje. Tal como en el nivel precedente, se recomienda el uso constante de un cuaderno de trabajo que sirva de bitácora del proceso de experimentación e investigación artística. En este registro se espera que los alumnos y alumnas puedan bosquejar y ensayar en torno a trabajos visuales propuestos en clases, experimentar con soluciones materiales y compositivas, dejar registradas impresiones y conocimientos, practicar los primeros métodos de escritura musical e investigar culturas, autores, estilos y movimientos ligados a la tradición y actualidad de la historia del arte, de la música y de las artes escénicas.

Observar, comentar, criticar y reflexionar en torno a los productos y acciones artísticas debe consolidarse como una práctica habitual, pues entregan las herramientas para que cada estudiante verbalice y justifique su quehacer artístico. En este sentido, resulta también relevante el papel que el profesor o profesora pueda tener en la generación de espacios de encuentro

y reflexión con y en las artes a través de su presencia en el espacio público. Para ello, es necesario que el proceso de aprendizaje de los diferentes lenguajes artísticos se complemente con salidas a galerías de arte, museos, conciertos, obras de danza y teatro. También cada docente puede generar diversas fórmulas de encuentros (en la misma sala de clases, en un taller o en otros espacios) con artistas de diferentes áreas (cantantes, pintores, escultores), artesanos y otros que crea adecuados para el cumplimiento de los objetivos de su programa.

En este nivel es importante el reforzamiento de una adecuada autoimagen de cada uno de los alumnos y alumnas. Las secuencias de los aprendizajes propuestos incorporan en este nivel aspectos que tienen relación con prácticas habituales de los diferentes lenguajes artísticos y que requieren de un estímulo y búsqueda permanente de aspectos positivos en el desempeño de cada niño y niña: la observación de detalles, la representación de atributos con un sentido simbólico, la práctica de ejercicios y procedimientos con materiales, instrumentos y movimientos coreográficos, la invención de secuencias dramáticas, el reciclaje y reinterpretación de imágenes, sonidos y representaciones inscritos en las artes de diferente naturaleza.

El programa recomienda recurrir constantemente a una bibliografía actualizada acerca de la creación e investigación artística y aplicar los medios de tecnologías tradicionales y emergentes que pueden optimizar el desarrollo de las actividades propuestas. Las condiciones necesarias para llevar a cabo este programa son: espacios amplios, mesas y sillas para cada estudiante, mesones para desarrollar trabajos grupales o de mayor envergadura, iluminación preferentemente natural y fácil acceso a agua potable. También implementos como horno cerámico, prensa de grabado, atriles. Asimismo, instrumentos musicales básicos y elementos para disfraces en teatro. En cuanto a las tecnologías audiovisuales mínimas, se requiere contar con un video proyector, cámara digital, computador con acceso a programas gráficos básicos, equipos de amplificación, reproductores de sonido en distintos formatos de audio y otros medios que optimicen el desarrollo de los aprendizajes.

Organización del Programa

Las unidades de este programa se presentan organizadas en tres categorías estrechamente relacionadas: Aprendizajes Esperados, Indicadores de Evaluación y Ejemplos de Actividades. Cada una de éstas representa los propósitos, medios de evaluación y las acciones que profesores y profesoras deben tener en consideración para lograr una adecuada implementación del programa.

El Aprendizaje Esperado corresponde a un objetivo de aprendizaje referido a la adquisición de habilidades diferenciadas en un nivel conceptual, procedimental y actitudinal en cuatro lenguajes artísticos diferentes: Artes Dramáticas, Artes Escénicas, Artes Musicales y Artes Visuales. Esto no quiere decir que cada habilidad se desarrolle por separado. En el marco de este programa es necesaria una acción conjunta que integre el manejo conceptual, los procedimientos y la actitud ante el aprendizaje. Por ejemplo, una habilidad procedimental referida a una ejecución técnica de cualquier tipo, usualmente requiere de un principio conceptual que guíe el desempeño esperado, como también una actitud de interés abierta al aprendizaje de una competencia.

Los Indicadores de Evaluación definen desempeños de los alumnos y alumnas que constituyen evidencias de logro del

Aprendizaje Esperado. Estos indicadores se incluyen como una manera de señalar al docente *ejemplos* de la evidencia que cada estudiante puede exhibir para demostrar la adquisición de una habilidad determinada. Teniendo claro el aprendizaje esperado, el profesor o profesora sabrá encontrar otras evidencias de logro en la actividad de los estudiantes. Lo anterior permite que quien guíe el proceso pueda establecer observaciones estimativas del desarrollo de las diferentes habilidades y, de este modo, evaluar cualitativa y cuantitativamente los progresos de cada niño y niña.

Finalmente, los Ejemplos de Actividades presentan acciones específicas que niños y niñas llevan a cabo para lograr los aprendizajes que el programa propicia. Tal como se ha señalado, las actividades propuestas están abiertas a la adaptación que el o la docente pueda llevar a cabo, dependiendo de la Región y condiciones de cada escuela, de los intereses de la comunidad escolar y de las propias habilidades que cada profesora o profesor ha desarrollado.

El programa se divide en tres unidades anuales. Dos de ellas se imparten en el primer semestre, siendo la tercera una unidad de mayor extensión por las características de sus actividades.

Cuadro de Unidades

Tercer Año Básico

PRIMER SEMESTRE

Unidad 1: **Tiempo y memoria**

Unidad 2: **El espacio del viaje**

SEGUNDO SEMESTRE

Unidad 3: **Los cuatro elementos**

Cuarto Año Básico

PRIMER SEMESTRE

Unidad 1: **Tecnologías del arte**

Unidad 2: **Nuevas herramientas artísticas en la sociedad de la información**

SEGUNDO SEMESTRE

Unidad 3: **Miradas críticas del arte**

Tiempo destinado a la aplicación del Programa

El programa de NB2 está dividido en seis unidades lo cual posibilita el logro de los Objetivos y Contenidos definidos para la Formación Adicional de las Escuelas Artísticas. La carga horaria

establecida para este programa es de 4 horas semanales de acuerdo al Plan de Estudios para Escuelas Artísticas del Ministerio de Educación.

Objetivos y Contenidos Adicionales para Tercer y Cuarto Año Básico

Los Objetivos y Contenidos Adicionales para Escuelas Artísticas (Decreto Exento 2507/07) integran los OFCMO del sector de Artes de la educación básica regular, establecidos en el Decreto Supremo 232/02, aumentando su profundidad y complejidad. Por

tal motivo, las Escuelas Artísticas que apliquen estos programas ministeriales no requieren implementar los programas del sector de Artes regular, y deben aplicar el plan de estudio correspondiente a dichas escuelas.

Objetivos

1. Ejercitar la capacidad de percibir estéticamente y de expresarse a través de las Artes Musicales, Escénicas y Visuales.

Contenidos

- Reconocimiento de algunos rasgos personales de la corporalidad (movimientos, gestos, sonidos, tamaños, proporciones, formas, colores, texturas, entre otros).
- Exploración del mundo interior (sensaciones, recuerdos, sueños, deseos, miedos, gustos) en diversas manifestaciones artísticas.
- Expresión del mundo interior a través de las Artes Visuales, Musicales y Escénicas.
- Experimentación de la capacidad de interactuar físicamente con el entorno, los pares, el espacio y los objetos.
- Observación y registro de características estéticas del entorno cotidiano, empleando diversos recursos: grabadora, máquina fotográfica, cámara de video, bocetos, otros.

Objetivos

2. Conocer elementos de los lenguajes artísticos, procurando aplicar diversas formas de integración.

3. Apreciar manifestaciones de las Artes Visuales, Musicales y Escénicas correspondientes a distintos contextos culturales, temporales y geográficos.

Contenidos

- Reconocimiento auditivo y representación gráfica de elementos del lenguaje musical: ritmo (negra, corcheas dobles, blancas y silencios respectivos), melodía, timbre, dinámica y agógica.
 - Conocimiento de elementos básicos de técnicas de ejecución instrumental y vocal.
 - Conocimiento de algunas cualidades del movimiento corporal: inicio y conducción, percepción del tiempo, coordinación (audiokinética, dinámica general y específica).
 - Conocimiento de algunos conceptos del lenguaje teatral: juego dramático, proyecto oral o idea, texto dramático, realidad y ficción, personaje, acción física, situación, objeto, espacio, tiempo, sonido, imagen, forma y volumen.
 - Identificación de elementos básicos de las Artes Visuales (formas, estructuras, colores, espacialidades, materiales, formatos, soportes) en sus diversas modalidades (gráfica, pintura, diseño, arquitectura, fotografía, cine, video clip, arte digital).
 - Expresión artística colectiva, integrando diferentes medios: musicales, escénicos y visuales.
-
- Investigación en diversas fuentes de los conceptos cultura tradicional, patrimonio y folclor.
 - Reconocimiento de manifestaciones artísticas correspondientes a diferentes etnias y culturas americanas.
 - Reconocimiento de manifestaciones de las Artes Visuales (cerámicas, textil, escultura, pintura, entre otros) correspondientes a distintas épocas. Por ejemplo: Precolombino, Clásico, Medieval, Moderno, Contemporáneo.
 - Apreciación de diseños de diversa procedencia, identificando algunas relaciones entre: cultura, geografía, materialidad y función.
 - Apreciación musical de repertorios académico, popular, folclórico y étnico de diversas épocas y culturas.
 - Identificación de algunas de las funciones que cumple la música en el entorno cotidiano: lúdica, ambiental, festiva, recreativa, comercial, ceremonial, litúrgica, etc.
 - Interacción con artistas y artesanos locales: conversaciones y entrevistas, registro escrito, visual, sonoro y/o audiovisual.
 - Reconocimiento de características propias de danzas y bailes de diversas épocas, culturas y contextos geográficos. Por ejemplo: ritmos, movimientos, temáticas, vestuario, función social, entre otros.
 - Apreciación estética de diferentes manifestaciones teatrales: teatro callejero y de sala, presentaciones masivas, teatro popular, mimos, títeres y marionetas, entre otras.

Objetivos

4. Reflexionar críticamente y emitir juicios sobre los roles y funciones de las artes en diversos ámbitos culturales.

5. Desarrollar la capacidad de experimentar diversos recursos y medios visuales, audiovisuales, escénicos y musicales.

6. Diseñar y producir distintas alternativas de montaje para difundir el trabajo artístico.

Contenidos

- Investigación de diversas manifestaciones artísticas en el entorno cotidiano. Comunicación y discusión a partir de lo investigado.
 - Reflexión y conversación en torno a experiencias estéticas presenciales (conciertos, exposiciones, presentaciones folclóricas, fiestas populares, espectáculos de teatro y danza) y otras adquiridas mediáticamente (videos, televisión, radio, medios impresos).
 - Reflexión y expresión, empleando diversos medios (movimientos, gestos, sonidos, formas visuales y audiovisuales, textos, otros), en relación a manifestaciones del patrimonio folclórico y cultural local.
-
- Intervención y recreación de imágenes y objetos de diferentes contextos culturales. Experimentación con diversos medios, formatos y soportes.
 - Exploración de algunos recursos básicos de: grabado, escultura, móvil, citas e instalaciones.
 - Conocimiento de elementos básicos de la teoría del color (primarios, secundarios, matices, tonos, complementarios). Expresión, utilizando materiales tradicionales, no tradicionales y nuevas tecnologías.
 - Realización de juegos dirigidos y dramáticos: sí mágico, emociones primarias, juegos de rol, actitud y gesto, expresión de ideas y emociones, caracterización e interpretación de personajes humanos, animales e imaginarios, objetivos y obstáculos.
 - Improvisación a través de la danza, tomando como referentes imágenes, metáforas, músicas y literatura (tradicional y universal).
 - Creación de coreografías a partir de músicas de diversa procedencia.
 - Improvisación vocal o instrumental de motivos sonoros simples que reflejen estado de ánimo (alegre, triste, furioso y otros).
 - Experimentación a través de proyectos artísticos integrados: acciones de arte, instalaciones, producciones audiovisuales, espectáculos, entre otros.
-
- Investigación de distintas posibilidades de presentar y difundir trabajos artísticos, en diversos medios (Internet, revistas, periódicos, entrevistas, entre otros).
 - Organización de muestras artísticas integradas: selección del material, preparación de la infraestructura, diseño de programa, presentación de los trabajos, evaluación del evento.
 - Realización de presentaciones artísticas integradas, empleando objetos y materiales reciclados y/o provenientes del entorno: envases, objetos, plásticos, metales, textiles, maderas, piedras, entre otros.

TERCER AÑO BÁSICO • PRIMER SEMESTRE

Unidad 1

Tiempo y memoria

El objetivo de esta unidad es representar y expresar los efectos del tiempo en diferentes experiencias de los alumnos y alumnas, tomándolo como fuente de observación, investigación e inspiración para el trabajo creativo. Se pretende relacionar dicho concepto con los cambios y los ciclos naturales, visibles en la transformación fisonómica, la conmemoración de los ciclos en la naturaleza expresados en la fiesta, como también incorporar esta noción a creaciones en diferentes registros artísticos.

Las actividades estimulan la observación de cambios en la apariencia, la voz y los gestos de los estudiantes y las personas que los rodean, creando la posibilidad de representar y caracterizar las edades de la vida humana. Con esto se pretende generar conciencia acerca del crecimiento que los niños y niñas experimentan en esta etapa de sus vidas y –al mismo tiempo– estimular una visión de la infancia como origen e inspiración en la aventura y el descubrimiento de nuevas realidades. El conocimiento de rituales y actos humanos que celebran los ciclos

temporales, permite comprender de qué manera el tiempo resulta ser un tema de reflexión valioso para la creación artística. Se espera que en esta unidad los alumnos y alumnas indaguen en este concepto y sus modos de representación simbólica visual, auditiva y dramática, todo ello tomando en cuenta las maneras en las cuales la temporalidad es percibida en su propio cuerpo, medio familiar, social y cultural.

La unidad incluye una visión de las modificaciones que materiales y expresiones artísticas han tenido a lo largo de la historia. Induce a percibir el valor patrimonial que objetos, arquitectura, artes escénicas, instrumentos musicales, obras de arte y tradiciones inscritas en diversas sociedades poseen para el mundo contemporáneo. Esta valoración de la herencia cultural permite considerar los elementos identitarios como fuentes de inspiración para el desarrollo de tendencias que, reconociendo la validez de la tradición, son capaces de generar enfoques innovadores, creativos y autónomos, pero sostenidos en la vigencia del pasado.

Aprendizaje Esperado

- 1 Identifican y representan artísticamente los cambios que se experimentan a lo largo de cada historia personal.

Indicadores de Evaluación

- 1.1 Ilustra efectos del paso del tiempo en imágenes de sí mismos.
- 1.2 Caracteriza momentos de la infancia temprana, mediante ejercicios de lenguaje corporal y juego dramático.
- 1.3 Diagrama textos e imágenes en un formato de revista.
- 1.4 Representa una celebración de nacimiento con medios gráficos y pictóricos.
- 1.5 Asocia fragmentos musicales con su historia de vida.
- 1.6 Comenta trabajos y expresiones de sus compañeros señalando con argumentos sus puntos positivos y negativos.

Ejemplos de Actividades

- 1) Recuperan la primera imagen de sí mismos (fotografías, filmaciones, ecografías de sí mismos antes de nacer) y escriben su primer recuerdo. Observan gestos, proporciones y se escuchan en los casos en que sea posible. Se dibujan a sí mismos a partir de ese recuerdo y también tal como se perciben hoy, realizan bocetos y dibujos más acabados utilizando lápices y explorando las posibilidades lineales expresivas.
- 2) Realizan ejercicios de relajación e imaginación o memoria emotiva en un ambiente tranquilo, tratando de recordar sensaciones y episodios presentes en su niñez más lejana. Escriben e ilustran estos recuerdos.
- 3) Representan los movimientos y gestos característicos de niños pequeños explorando el entorno inmediato (demostrando dificultad para caminar, gateando, dándose vueltas, relajando el cuerpo y girando sobre sí, etc.) y con música adecuada que evoque su primera infancia.
- 4) Comentan lo que saben del día de su nacimiento y desarrollan una escena grupal de juego dramático, representando el momento en que un niño o niña llega a una familia a través de la reacción de diferentes personajes inventados alrededor del episodio. Inventan y escriben frases para un diálogo.
- 5) Investigan los sucesos noticiosos e históricos ocurridos en el año de su nacimiento y confeccionan un almanaque, revista o libro histórico del curso, aplicando diferentes diseños que representen hechos, modas o elementos característicos del período en que nacieron. Crean la portada de un diario del día de su nacimiento, con las noticias más importantes de ese momento e incorporan notas o reportajes alusivos.
- 6) Investigan celebraciones y costumbres en torno al nacimiento. Por ejemplo: el bautizo, celebraciones y ritos de bienvenida al mundo, etc. Realizan bocetos y pintura de una de estas celebraciones.
- 7) Diseñan una línea de tiempo en un formato horizontal determinado, intercalando fotografías de sí mismos en diferentes etapas de sus vidas, junto a imágenes u objetos que han sido importantes o significativos. Elaboran una banda sonora que acompañe este diseño.
- 8) Presentan un montaje secuencial a lo largo de la sala, o en un lugar adecuado, de las diferentes líneas de tiempo realizadas que representan sus vidas, exhibiéndolas como una muestra colectiva de lo hecho en clases, invitando a familiares, compañeros de escuela y amigos, dejan un cuaderno de visitas en donde recogen opiniones de su exhibición que leen y comentan posteriormente.

Aprendizaje Esperado

- 2 Comparan signos y símbolos que representan el paso del tiempo en diferentes medios de expresión artística.

Indicadores de Evaluación

- 2.1 Identifica elementos simbólicos del tiempo presentes en obras de artes visuales y escénicas.
- 2.2 Representa pictóricamente la noción de tiempo cíclico a partir de una pieza musical.
- 2.3 Diseña signos y símbolos de atuendos vinculados a fiestas tradicionales conmemorativas.
- 2.4 Reproduce movimientos coreográficos de diferentes bailes tradicionales vinculados al calendario agrario pastoril.
- 2.5 Inventa una coreografía básica a partir de la observación de bailes relacionados con la temática del ciclo temporal.
- 2.6 Establece similitudes y diferencias entre diferentes manifestaciones artísticas que aluden al motivo del paso del tiempo.

Ejemplos de Actividades

- 1) Investigan personajes sagrados y/o mitológicos en diferentes contextos culturales, su relación con las horas o días de la semana, los meses o estaciones del año. Examinan imágenes pictóricas y escultóricas de culturas de la antigüedad, precolombinas y otras pertinentes. Diseñan un amuleto con los elementos representativos de uno de estos personajes (medallas, collares, anillos, etc.) utilizando materiales reciclados, papel maché, cartones, pegamentos y pigmentos acuosos.
- 2) Escuchan canciones y piezas musicales que aluden a las cuatro estaciones del año (por ejemplo: fragmentos escogidos de *Las Cuatro Estaciones* de Vivaldi), teniendo en cuenta la idea de una repetición de ciclos. A partir de esto, diseñan un calendario con cuatro diferentes imágenes no figurativas, utilizando colores y formas que representen cada estación. Relacionan los fragmentos escuchados con las formas y colores que ilustran cada escena.
- 3) Investigan fiestas relacionadas con el calendario agrario pastoril (rogativas, fiesta de la vendimia, celebraciones en torno a la cosecha, etc.), identifican bailes y atuendos rituales, los replican e inventan una coreografía relacionada con estas celebraciones.
- 4) Indagan en el origen del carnaval y comparan sus manifestaciones de diferentes regiones del país y del continente americano, escribiendo, pegando imágenes y dibujando en su cuaderno-bitácora (por ejemplo: el Carnaval de Oruro, La Tirana, Río de Janeiro, Tarija, Barranquilla y otros).
- 5) Investigan y exponen al curso las festividades realizadas con ocasión de los solsticios y su relación con fiestas en diferentes lugares del país y de Latinoamérica. Bailan una danza tradicional proveniente de alguna de las fiestas investigadas.
- 6) Asisten a una fiesta rural observando la vestimenta y coreografía utilizada por los participantes. En caso de no ser posible, se recomienda ver filmaciones de algunas celebraciones de diferentes regiones del país. Comentan y escriben impresiones.
- 7) Diseñan y confeccionan vestuario de algunas de las festividades investigadas, aplicando diferentes diseños de ornamentos y relacionándolos con el sentido de la celebración.
- 8) Inventan una coreografía tomando en cuenta los movimientos corporales que aparecen en las diferentes celebraciones investigadas, mezclándolos entre ellos.
- 9) Diseñan un afiche con elementos obtenidos en la investigación y fundamentan su presentación con frases escritas. Exhiben sus afiches ubicándolos en diferentes lugares de la escuela.

Aprendizaje Esperado

- 3 Representan y expresan, por medio del arte, ideas en torno a la infancia como fuente de inspiración, aventura y descubrimiento.

Indicadores de Evaluación

- 3.1 Caracteriza un cuerpo infantil en sus proporciones con técnica de modelado.
- 3.2 Representa gráficamente los atributos de un personaje infantil literario.
- 3.3 Interpreta corporalmente acciones y atributos de un personaje infantil literario por medio de gestos.
- 3.4 Representa el espacio literario de un relato de infancia mediante una maqueta escenográfica.

Ejemplos de Actividades

- 1) Realizan un trabajo de imaginación acerca de lo que hacen durante un día determinado de la semana. Luego representan, por medio de lenguaje gestual y vocal, las actividades cotidianas imaginadas (levantarse, desayunar, peinarse, caminar a la escuela, jugar, etc.).
- 2) Modelan y pintan una forma representando un niño o niña, poniendo atención en la posición y las proporciones entre las partes del cuerpo.
- 3) Buscan en Internet o recortan en diarios o revistas imágenes de niños de diferentes culturas y prestan atención a rostros, indumentaria y entorno. Elaboran a partir de esto una composición gráfica que aluda a las diferencias entre las costumbres, vestuario y personas de diferentes culturas interviniendo con colores, grafismos, objetos encontrados, pegamentos, papeles y cartones de distinta textura, etc.
- 4) Leen fragmentos de relatos inspirados en la niñez que representen aventuras en diferentes contextos, por ejemplo: *La Historia Interminable* y *Momo* de Michael Ende, *Alicia en el País de las Maravillas* de Lewis Carroll, *Harry Potter*, *Crónicas de Narnia* de C. S. Lewis, *Mampato*, *Papelucho*, *Perico trepa por Chile*, etc. A partir de esto, en grupos eligen y leen fragmentos de las historias y explican los personajes al curso, seleccionando episodios de su interés y relatando las aventuras de cada uno.
- 5) Dibuja y pinta con lápices uno de los personajes presentes en las historias leídas y/o vistas, considerando sus atributos y rasgos de personalidad percibidos.
- 6) Representan uno de los personajes investigados con modelado de plastilina, arcilla o masa de algún tipo, caracterizándolo de acuerdo a la historia.
- 7) Representan corporal y gestualmente, sin hablar ni hacer ruidos, uno de los personajes ante sus compañeros, quienes juegan a adivinar qué personaje es el representado.
- 8) Realizan una maqueta-escenografía de una escena representativa de uno de los relatos.

Aprendizaje Esperado

- 4 Reconocen los símbolos presentes en el arte para representar las diferentes edades de la vida.

Indicadores de Evaluación

- 4.1 Identifica signos corporales que denoten la edad de un personaje en retratos fotográficos o pictóricos.
- 4.2 Imita una pintura de retrato disponiendo de diferentes modelos fotográficos.
- 4.3 Clasifica repertorios musicales de acuerdo a un grupo etéreo.
- 4.3 Representa por medios gráficos y pictóricos atributos corporales de diferentes edades.

Ejemplos de Actividades

- 1) Observan y comentan imágenes que hagan evidente el paso del tiempo en el cuerpo, por ejemplo: secuencias en retratos fotográficos de Paz Errázuriz, autorretratos de diferentes épocas de Rembrandt, Gauguin, pinturas de Klimt, esculturas de Kollwitz, Barlach y otros que profesores o profesoras consideren adecuados.
- 2) Eligen el retrato de una persona hecho por algún artista reconocido, comentando su edad, postura, gesto y otros rasgos. Fuera de la escuela piden a personas de diferentes edades que realicen la misma pose para ser fotografiados. También se fotografían ellos mismos. Acompañan la toma fotográfica con elementos (vestuario, entorno) que refuercen el parecido con la obra elegida. Luego, establecen una secuencia de imágenes ordenadas de acuerdo a la edad del modelo que encarnó el personaje (impresas o por videoproyección), comentan estas tomas y describen las diferencias entre las edades de los modelos y del personaje, también el parecido de la fotografía tomada con el modelo a que alude.
- 3) Dibujan el retrato de una persona en diferentes etapas de la vida: niño-joven-adulto-anciano, lo pintan y dibujan caracterizando los rasgos que creen son sus principales características en cuanto a vestimenta, rasgos, textura de la piel, color del pelo, etc.
- 4) Recopilan grabaciones (por ejemplo, archivos de sonido) de música de diferentes épocas y las asocian con las edades de las personas que más las prefieren, estableciendo repertorios infantiles, juveniles y adultos.
- 5) Imaginan un día en su vida de adultos, describen lo que hacen, lo que visten, cómo son físicamente y lo relatan a sus compañeros con palabras y expresión corporal. Considerando esto, realizan un autorretrato de sí mismos en el futuro.

Aprendizaje Esperado

- 5) Expresan visual, corporal y musicalmente experiencias colectivas referidas al pasado, presente y futuro del curso.

Indicadores de Evaluación

- 5.1 Representar gráficamente un episodio relacionado con la historia del curso.
- 5.2 Adapta un texto inventado a una melodía determinada.
- 5.3 Diseña elementos gráficos relacionados con la identidad grupal del curso.
- 5.3 Coordina la presentación visual y escrita de un medio gráfico o audiovisual alusivo al grupo escolar de pertenencia.
- 5.4 Caracteriza teatralmente un personaje con una edad determinada.

Ejemplos de Actividades

- 1) Relatan experiencias comunes que hayan vivido como curso y dibujan una secuencia gráfica que describa uno de los episodios.
- 2) Eligen una canción conocida y reemplazan su texto por uno que se refiera a una anécdota del curso (*contrafacta*).
- 3) Diseñan grupalmente una mascota que represente al curso, le asignan un nombre, y realizan señalética para pegar en la sala, con esta mascota como parte del diseño.
- 4) Realizan grupalmente una presentación sobre el curso, incorporando elementos que los identifiquen (mascota del curso, relatos, anécdotas de algunos compañeros, trabajos producidos en clases, fotografías, etc.). La presentación puede ser una proyección audiovisual o bien el diseño de un diario o revista ficticia que presente un reportaje acerca de la vida e historia del curso.
- 5) Expresan con gestos y voz cómo imaginan que será un compañero o compañera en veinte años más.

Aprendizaje Esperado

- 6 Reconocen aspectos artísticos y tecnológicos de instrumentos, materiales y sus transformaciones a lo largo del tiempo.

Indicadores de Evaluación

- 6.1 Identifica propiedades materiales en pigmentos y texturas usados en el ámbito de las artes visuales.
- 6.2 Señala similitudes y diferencias entre diferentes tipos de reproductores de sonido que han aparecido en la historia.
- 6.3 Establece relaciones entre sonidos e imágenes de instrumentos musicales de diferentes épocas.

Ejemplos de Actividades

- 1) Investigan y experimentan recetas para la preparación de pinturas y texturas discriminando entre medio aglutinante, solvente o diluyente (con tierras de color, pigmentos, aserrín, arena, semillas, pegamentos, líquidos, etc.) y diseñan un muestrario con los resultados obtenidos y su descripción.
- 2) Examinan imágenes con ejemplos técnicos de obras realizadas con distintos medios pictóricos en épocas diferentes (óleo, acrílico, fresco, dibujo, técnicas mixtas, etc.) y describen los efectos que logran percibir.
- 3) Recopilan y presentan en su cuaderno-bitácora imágenes sobre la historia y desarrollo de aparatos reproductores de sonido (desde la victrola al i-pod) y comentan grupalmente, explicando a grandes rasgos cómo creen que funciona cada uno.
- 4) Escuchan música de épocas diferentes (por ejemplo: medieval, barroca y contemporánea), comparan sus sonidos y melodías. Luego, revisan fotografías o dibujos de los instrumentos escuchados, relacionando los sonidos que creen que pertenecen a cada imagen.

Aprendizaje Esperado

- 7 Conocen y valoran elementos patrimoniales presentes en manifestaciones culturales nacionales y universales.

Indicadores de Evaluación

- 7.1 Explica la relación de objetos, personajes y elementos con un contexto epocal.
- 7.2 Representa por medio de una maqueta los aspectos distintivos de un lugar calificado como Patrimonio de la Humanidad.
- 7.3 Representa un personaje teatral tradicional empleando recursos corporales y vocales.

Ejemplos de Actividades

- 1) Observan imágenes de pinturas chilenas de distintas épocas, señalan y describen objetos, formas arquitectónicas y personajes. Explican cómo creen que era la época representada y qué elementos representados reconocen en el día de hoy.
- 2) Indagan en el concepto de Patrimonio Nacional y lo verifican en manifestaciones como bailes, comidas, celebraciones populares, imágenes publicitarias, lugares, edificios, monumentos, vestuario, personajes, etc. Diseñan cada elemento con un dibujo y un breve texto explicativo de su valor en el contexto cultural o artístico chileno.
- 3) Observan y comparan imágenes de construcciones calificadas como Patrimonio de la Humanidad. Grupalmente, eligen una de éstas, confeccionan una ficha gigante, una maqueta del lugar y la exponen en su sala.
- 4) Investigan los personajes de *La Comedia del Arte* (*Arlequín, Colombina, Brighella, Pantalone, Pagliaccio, Dottore*), los comparan con personajes tradicionales populares (el pícaro, el estudiante, la alcahuete, el mendigo, el enamorado, el ciego) y los representan caracterizándose con diversos elementos de vestuario y maquillaje.

Unidad 2

El espacio del viaje

El objetivo de esta unidad es que los alumnos y alumnas exploren el espacio local, y a la vez tengan una visión intuitiva y personal de otros lugares, personas, costumbres y formas de vida. Ello con el fin de incentivar el gusto por conocer otras realidades a través del viaje, considerándolo como una instancia que permite expandir los propios límites y experiencias, en donde la creación y expresión artística pueden tener un papel como medios de registro, experimentación, reflexión, diálogo y recuerdo.

La unidad propicia una actitud de continua búsqueda, interrogación e indagación de entornos cercanos y distantes, de las imágenes, objetos, música y expresiones escénicas de otras ciudades, países y culturas. Las actividades proponen generar concepciones personales de lugares no visitados, pero a los cuales se puede acceder por medios orales, audiovisuales, bibliográficos o a través de Internet. Con esto, se pretende estimular el conocimiento de otras costumbres, la imaginación individual a partir de relatos y descripciones de lugares desconocidos

y la apreciación de sus particularidades, similitudes y diferencias. Las actividades incentivan, al mismo tiempo, una revisión del contexto mundial en cuanto a sus zonas geográficas y países, relacionándolos con los pueblos y culturas que existen y han existido en diferentes lugares del planeta. Esta visión considera al viaje como una acción que comienza en el interior de cada estudiante, siendo una fuente de inspiración para el trabajo creativo, y una posibilidad de encuentro con las manifestaciones artísticas de otros contextos temporales y geográficos.

Para la adecuada puesta en marcha de esta unidad, y con el fin de optimizar los aprendizajes, es necesario planificar sugerencias de recorridos imaginarios a través del mundo, que representen un enriquecimiento del conocimiento artístico y cultural de los alumnos y alumnas, explorando en el patrimonio de cada lenguaje artístico. Al mismo tiempo, resulta imprescindible programar circuitos que recorran lugares de valor histórico, cultural y estético significativos para la formación de cada niño y niña.

Aprendizaje Esperado

- 1 Se expresan artísticamente en base a un viaje imaginario presente como fuente de inspiración para el trabajo de creación personal y colectiva.

Indicadores de Evaluación

- 1.1 Ilustra escenas de viaje o descubrimiento mediante procedimientos gráficos.
- 1.2 Comunica ideas mediante un afiche promocional de un viaje imaginario.
- 1.3 Organiza la presentación de un viaje imaginario mediante recursos digitales (hipervínculos, imágenes de Internet, etc.).
- 1.4 Representa visualmente objetos y paisajes de un lugar imaginado.
- 1.5 Caracteriza visualmente una marioneta de acuerdo a rasgos y características generados a partir de un personaje elegido.
- 1.6 Interpreta un personaje por medio de lenguaje de marionetas.
- 1.7 Ejecuta canciones relacionadas con el concepto de viaje.

Ejemplos de Actividades

- 1) Leen o escuchan relatos de viajes, por ejemplo: Mauricio Rugendas, Claudio Gay, Charles Darwin, Marco Polo, Roald Amundsen, María Graham y otros. También pueden utilizarse fuentes literarias y audiovisuales como *Viaje al centro de la tierra*, *La Vuelta al Mundo en 80 días*, *Marco Polo*, *Lawrence de Arabia*, etc. Para el primer caso se recomienda usar un mapa del mundo para ubicar las diferentes zonas geográficas y señalar lugares, características y contextos en los casos que sea necesario.
- 2) Ilustran, mediante procedimientos gráficos y pictóricos, uno o más de los viajes descritos en los relatos presentados previamente, incorporando elementos visuales que permitan reconocer el ambiente, las situaciones y los personajes descritos.
- 3) Observan ejemplos de publicidad relacionada con viajes dentro y fuera del país, poniendo atención a los aspectos que se destacan para llamar la atención de los potenciales viajeros, qué lugares son los destinos más frecuentes, cuáles son los medios de transporte en los que se pueden viajar, etc. Tomando esto en consideración, imaginan un lugar al que les gustaría viajar y conocer y confeccionan un afiche invitando al público a viajar y conocer este lugar.
- 4) Buscan música y danzas en archivos de Internet explorando en el conocimiento de pueblos y culturas del mundo. En un archivo digital, y con un programa de presentaciones audiovisuales, proponen un recorrido o viaje imaginario indicando las direcciones electrónicas como hipervínculos

- (insertando hipervínculos a diferentes archivos gráficos).
Relatan a sus compañeros el trayecto de su viaje imaginario incorporando nombres, frases explicativas, sonidos, etc.
- 5) Describen mediante dibujos, pintura, recortes y otros medios visuales los elementos característicos de una ciudad o lugar del mundo que les gustaría visitar: cómo es su comida, los envases de dulces y alimentos que se comercian, los boletos de metro y bus, los edificios, casas y monumentos, el idioma hablado y las palabras para denominar objetos cotidianos, etc.
 - 6) Crean postales del lugar imaginado y se la envían a un familiar por correo, contándole en el reverso cómo es el país representado.
 - 7) Diseñan y construyen una “maleta del mañana” de cartón, ornamentada con papeles, objetos naturales y de desecho, recortes, fotografías, sellos, timbres de aeropuertos; todo ello representando la maleta de adultos con las huellas de los países o regiones que a cada uno le gustaría visitar.
 - 8) Dibujan y pintan un boleto imaginario de los buses, trenes, aviones o barcos que tomarían para viajar a un lugar distante, incorporan letras, imágenes y elementos gráficos característicos.
 - 9) Recopilan información de personajes notables, típicos o que representen el lugar que quieren visitar; diseñan y confeccionan una marioneta del personaje, caracterizando sus rasgos y vestimenta, y describiendo la relación que tienen con el lugar.
 - 10) Realizan una presentación con la marioneta del personaje descrito en la actividad anterior, haciendo que hable y mencione datos importantes del lugar al cual pertenece. Diseñan fondo escenográfico con elementos gráficos, objetos y géneros.
 - 11) Realizan una maqueta de los monumentos, esculturas, casas, edificios o elementos naturales que el lugar elegido posee.
 - 12) Recopilan y cantan canciones referidas a viajes de diferente tipo, por ejemplo *Run Run se fue pa'l norte, Tren al sur*, etc.

Aprendizaje Esperado

- 2 Reconocen el viaje como experiencia generadora de conocimiento, expresión y creación artística.

Indicadores de Evaluación

- 2.1 Diseña elementos gráficos que expresen la noción de un viaje hacia un lugar determinado.
- 2.2 Dibuja un mapa de recorrido incorporando marcas y señales gráficas representativas de diferentes hitos.
- 2.3 Señala detalles de un contexto mayor a partir de la búsqueda de un fragmento fotográfico.

Ejemplos de Actividades

- 1) Seleccionan un lugar posible de visitar (dependiendo del lugar donde se sitúe la escuela) en los días siguientes. Este puede ser un entorno natural, un museo, edificio histórico, barrio, galería u otro que resulte estimulante o nuevo para el curso. El profesor o profesora propone un recorrido previo que considere varios hitos importantes en un sentido cultural, arquitectónico, patrimonial y artístico.
- 2) Fabrican un cuaderno, a manera de bitácora personal, llevando a cabo los procedimientos de corte, prensado, encuadernación y ornamentación de la misma, expresando la idea del viaje hacia el lugar que visitarán.
- 3) Averiguan datos sobre el lugar de este viaje y describen en su bitácora cómo llegar, cómo es, qué hay y por qué puede ser un lugar interesante.
- 4) Observan un mapa del circuito que recorrerán y escuchan información referida a los elementos significativos que estarán en el trayecto. Diseñan en su bitácora personal un mapa del recorrido a realizar inventando formas gráficas que sinteticen las características de lo que creen que encontrarán.
- 5) Elaboran un mapa imaginado del recorrido, creando un itinerario que describa los lugares que les interesa conocer en una jornada de viaje.
- 6) Realizan la visita guiada de acuerdo al itinerario propuesto previamente. Escriben frases a modo de comentarios, fotografían los lugares visitados y a ellos mismos recorriéndolos, incorporan croquis, papeles y objetos pegados en su bitácora de viaje. Se entrega a cada niño y niña una fotografía de un detalle menor de cada uno de los hitos que serán visitados, con el fin de que los alumnos observen, exploren, encuentren y señalen en qué lugar se encuentra la imagen presente en la fotografía.

Aprendizaje Esperado

- 3 Expresan mediante lenguajes artísticos la experiencia de un viaje como forma de conocimiento cultural.

Indicadores de Evaluación

- 3.1 Representa visualmente diferentes lugares y episodios recorridos y vividos.
- 3.2 Mantiene proporciones al representar espacios visitados.
- 3.3 Expresa verbalmente objetos, situaciones y lugares vistos en el viaje, describiendo con precisión aspectos que hayan llamado su atención.
- 3.4 Diseña artículos promocionales de una muestra de trabajos artísticos realizados en torno al viaje.

Ejemplos de Actividades

- 1) Ilustran en su bitácora personal el recorrido hecho y situaciones o datos que consideren llamativos, agradables o curiosos, utilizan medios gráficos con color y recortes.
- 2) Confeccionan un collage colectivo con las fotografías impresas, objetos encontrados, dibujos, etc., diseñando un mapa a gran escala en donde aparezcan diferentes momentos y lugares presentes en el viaje realizado.
- 3) Seleccionan uno de los visitados en el circuito, desarrollan una breve escena teatral sobre personajes relacionados y un pequeño texto de presentación que hable del episodio.
- 4) Realizan una maqueta del circuito, utilizando diferentes tipos de papeles, colores, masas y materiales reciclados, reproduciendo la escala aproximada de los edificios o lugares visitados.
- 5) Organizan una exhibición en su escuela promocionando el viaje hecho como un "Tour de la Cultura". Diseñan elementos promocionales como etiquetas autoadhesivas, afiches con diferentes tipografías, marcalibros, etc.
- 6) Organizan una presentación colectiva con las obras gráficas y pictóricas, el collage colectivo y la puesta en escena del viaje realizado, invitando a diferentes personas relacionadas con su medio escolar y social.

Aprendizaje Esperado

- 4** Comprenden el sentido de un viaje como medio de encuentro, diálogo y difusión del trabajo artístico.

Indicadores de Evaluación

- 4.1 Explica a otras personas experiencias y productos artísticos realizados en su clase.
- 4.2 Confecciona elementos promocionales, de presentación y obsequio para un público externo a su escuela.
- 4.3 Selecciona obras para explicarlas ante alumnos del mismo nivel.
- 4.4 Planifica y ejecuta grupalmente una coreografía en un espacio diferente al cotidiano.

Ejemplos de Actividades

- 1) Eligen una escuela (de una localidad cercana o en otra comuna) para llevar a cabo una exhibición, dialogar y compartir sus trabajos en una convivencia con niños y niñas de edades similares.
- 2) Realizan actividades para dar a conocer el sentido de su visita ante la comunidad que los recibirá: redactan cartas de presentación individuales y colectivas, afiches, volantes con fotografías alusivas, tarjetas de visita con su dirección de e-mail, etc.
- 3) Seleccionan trabajos de artes visuales realizados durante el semestre, preparan su montaje (marcos, ornamentos, etc.), escriben sus títulos, una breve explicación técnica y de lo que representan.
- 4) Eligen una actividad de juego dramático realizada con anterioridad o inventan una breve escena que permita realizar una presentación ante público.
- 5) Realizan un pequeño obsequio artístico para entregar al niño o niña del curso que visitarán (una piedra pintada, un móvil, una marioneta de dedo, etc.).
- 6) Diseñan una breve coreografía a partir de una pieza musical de su preferencia para presentar a la comunidad escolar que visitarán.
- 7) Organizan el encuentro con los alumnos del curso escogido en el mismo lugar de la visita, donde realizan, por ejemplo:
 - Juegos y competencias.
 - Baile de presentación.
 - Presentación de los trabajos seleccionados en su escuela.
 - Convivencia.
 - Entrega de regalos.

TERCER AÑO BÁSICO • SEGUNDO SEMESTRE

Unidad 3

Los cuatro elementos

En esta unidad se espera incentivar la observación y apreciación de elementos presentes en la naturaleza, y que han sido tradicionalmente asociados, ya desde tiempos antiguos, con la idea de principios que generan un ordenamiento del mundo y de la realidad. El tiempo y las diferentes culturas han establecido sentidos e interpretaciones para cada uno de estos componentes, y las manifestaciones de las artes en su conjunto han explorado de manera sensible sus posibilidades de representación y expresión simbólica.

Las actividades presentes en esta unidad pretenden dar una visión de las diferentes simbologías y significados de estos elementos naturales, examinar el conocimiento sensitivo que deriva de los ritos, sonidos e imágenes que aluden a sus cualidades y proporcionar una visión de la manera en que los lenguajes artísticos han utilizado las propiedades de cada elemento con un fin estético. Es por esto que los aprendizajes estimulan la observación e investigación de los atributos de la tierra, el agua, el fuego

y el aire, como fuentes de inspiración para inventar historias y juegos dramáticos que representen mitos de origen y cosmogonías, expresarse visual o corporalmente en base a imágenes o movimientos, o bien relacionar dichas propiedades con sonidos y ritmos musicales; también la comprensión de estos elementos naturales como símbolos que representan las concepciones de distintos contextos culturales, y finalmente, un tema que se hace cada vez más presente en alusiones ante una naturaleza en peligro, y que las artes plantean con problemáticas que apelan a la conciencia ecológica.

La observación, apreciación y producción en torno a los elementos y la naturaleza, no sólo como fenómenos concretos, sino como representaciones simbólicas y culturales, intentan señalar más allá de la sustancia de los elementos y penetrar en su posibilidad creativa, como fundamento para la investigación, inspiración y pensamiento en torno a la creación en el ámbito escénico, visual y musical.

Aprendizaje Esperado

- 1 Valoran los entornos naturales como fuente de inspiración, representación y creación artística.

Indicadores de Evaluación

- 1.1 Representa mediante recursos gráficos elementos de la naturaleza imaginados.
- 1.2 Selecciona características visuales de un lugar visitado para fotografiar y diseñar un conjunto de imágenes y texto.
- 1.3 Expresa corporalmente atributos de diferentes elementos naturales.
- 1.4 Aplica procedimientos gráficos de representación de texturas diferentes.
- 1.5 Asume y cumple responsabilidades de cuidado del entorno y de los demás en una salida a terreno.
- 1.6 Diseña un afiche para promocionar una actividad artística grupal.

Ejemplos de Actividades

- 1) Observan imágenes pictóricas y escultóricas basadas en elementos de la naturaleza, correspondientes a representaciones presentes en la historia del arte (motivos vegetales y animales en diferentes culturas y períodos). Planifican la visita a un entorno natural que puedan recorrer, y en donde hayan elementos naturales diversos, como árboles, piedras, pasto, maleza, agua, etc.
- 2) Imaginan y dibujan de acuerdo a esa imagen, en su cuaderno-bitácora, elementos del lugar que visitarán, por ejemplo, troncos, árboles, pájaros, pasto, piedrecillas, etc.
- 3) En el lugar visitado, fotografían imágenes de la naturaleza con el propósito de archivar información visual. A partir de esto, elaboran posteriormente un collage con textos que se refieran al lugar visitado, a modo de reportaje.
- 4) Elaboran bocetos de elementos del entorno con lápices de grafito, carboncillo, sepia, sanguina y/o carboncillo blanco, intentando imitar formas y experimentando texturas diferentes dependiendo de los elementos representados. Diseñan una composición gráfica final.
- 5) Representan grupalmente, y mediante lenguaje corporal, elementos presentes en el lugar visitado, expresando sus atributos más destacados, por ejemplo: la forma del bosque, el movimiento de las briznas de pasto, el aletear de los pájaros, el paso de las nubes, etc.
- 6) Graban sonidos del lugar visitado, ya sean pájaros, crujidos de ramas, pasos, agua corriendo, etc. A partir de esto, crean expresiones representando los atributos de los sonidos escuchados.
- 7) Realizan una actividad artística colectiva en base a los elementos vistos: mural, *collage*-instalación, y lo acompañan con los sonidos grabados, una banda sonora o musicalización en una exposición del resultado. Diseñan un afiche promocional.

Aprendizaje Esperado

- 2 Interpretan artísticamente atributos simbólicos presentes en la idea de la Tierra como representación del mundo.

Indicadores de Evaluación

- 2.1 Representa por medio de modelado una imagen de la Madre Tierra basándose en imágenes de culturas precolombinas.
- 2.2 Aplica procedimientos gráficos y pictóricos ilustrando mitos de la creación vistos en clases.
- 2.3 Discrimina entre diferentes superficies y colores realizados con tierra aglomerada.
- 2.4 Se expresa coreográficamente en torno a un tema relacionado con el origen del mundo a partir de esquemas melódicos.
- 2.5 Inventa un juego dramático estableciendo acciones, duración, diálogos, vestimenta, escenografía y otros recursos a partir un mito de creación del mundo.
- 2.6 Elabora elementos publicitarios para difundir el trabajo propio y colectivo en su escuela.

Ejemplos de Actividades

- 1) Observan y comentan mapas de la Tierra en diferentes culturas y épocas, señalando las ideas que se pueden encontrar en cada representación. A partir de esto, escuchan y comparan mitos de creación de diferentes culturas.
- 2) Comparan representaciones textuales, narrativas, gráficas u otras de las cosmovisiones de culturas americanas precolombinas en relación a la imagen de la tierra. A partir de esto, modelan una figura en greda representando la idea de la Madre Tierra o *Pachamama*. Fotografían los resultados.
- 3) Realizan una representación visual de la Tierra de acuerdo a las cosmogonías presentadas en clases utilizando medios gráficos y pictóricos, como también elementos naturales, orgánicos y minerales. Escriben frases en las que expliquen lo que representa su trabajo, fotografían los resultados.
- 4) Diseñan una composición representando al planeta Tierra y sus continentes con diferentes tipos de tierra, aglomerada con un pegamento acuoso (poniendo atención en las diferencias de color, textura, consistencia), y proveniente de distintos lugares.
- 5) Escuchan obras musicales, de diferentes estilos, referidas a lugares y paisajes naturales de carácter telúrico (*La Gruta del Fingal* de Mendelssohn, *Hall of the Mountain King*, de Grieg, *Alturas de Machu Picchu* de Los Jaivas, y otros). Elaboran movimientos coreográficos simples expresando la idea de nacimiento y origen en un tiempo determinado. Filman los movimientos, luego los observan y comentan colectivamente, preguntan y responden acerca de lo que representa cada movimiento.
- 6) Eligen un mito de creación del mundo, seleccionan situaciones y las representan teatralmente, estableciendo personajes y diálogos necesarios para elaborar un texto dramático en un tiempo determinado. Elaboran vestuario con elementos orgánicos que puedan vincularse a los atributos de los personajes representados y planifican los movimientos necesarios para realzar aspectos importantes de la historia.
- 7) Exponen los trabajos realizados en una muestra colectiva que tenga como motivo la Tierra en su dimensión ecológica y simbólica, generan los elementos necesarios para su difusión en la escuela.

Aprendizaje Esperado

- 3 Generan expresiones artísticas a partir de la percepción estética de cualidades del aire.

Indicadores de Evaluación

- 3.1 Relaciona música con elementos visuales presentes en la expresión pictórica.
- 3.2 Clasifica colores de acuerdo a criterios definidos, por ejemplo, cálidos o fríos, luminosos, fuertes, suaves, etc.
- 3.3 Caracteriza vocalmente sonidos producidos por el viento.
- 3.4 Realiza una coreografía con elementos rítmicos musicales que representen propiedades del viento.
- 3.5 Confecciona un instrumento de viento y ejecuta en éste esquemas melódico-rítmicos.
- 3.6 Identifica características musicales (melódicas, tímbricas, rítmicas, otras) de instrumentos de aire de diferentes épocas.
- 3.7 Expresa corporalmente características del viento como elemento y fuerza natural.

Ejemplos de Actividades

- 1) Observan y comentan paisajes de pintores impresionistas, poniendo atención a la perspectiva aérea, mientras escuchan una obra musical de la época (Debussy, Ravel, otros). Explican de qué manera música y artes visuales pueden aludir a la misma temática.
- 2) Observan nubes y colores del cielo, registran sus cambios a lo largo del día o de la semana mediante procedimientos fotográficos y pictóricos, intentando generar sensaciones de frío, calor o luminosidades de diferentes horas del día.
- 3) Representan tonalidades y matices del cielo con degradaciones tonales y cromáticas a través de un *collage* hecho con trozos de papeles de color.
- 4) Escuchan el sonido del viento en diferentes circunstancias, lo imitan con la voz, los graban y reproducen.
- 5) Improvisan una secuencia corporal, utilizando movimientos de segmentos superiores y desplazamientos que representen el fluir del aire.
- 6) Realizan una coreografía inspirada en el movimiento del aire y la acompañan con elementos que den cuenta de este dinamismo (pañuelos, cintas, papeles livianos, etc.).
- 7) Confeccionan un volantín con aplicación de recortes de papel de color (ya sean formas geométricas o de recorte con las manos) dando a conocer un mensaje que quieran que viaje por el mundo.
- 8) Experimentan sonidos agudos y graves vocalmente, relacionan los matices tonales con el aire que respiran y el movimiento de sus cuerdas vocales. Incluyen alteraciones del flujo interrumpiendo la salida del aire con sus manos. Luego, imitan tonos de diferentes melodías (sin cantar) modificando gesto de la boca y controlando tensión de las cuerdas vocales.
- 9) Escuchan instrumentos de aire en piezas de distintas épocas y procedencias.
- 10) Inventan un instrumento musical que suene con el aire (puede ser en base a tubos y otros materiales que el aire haga vibrar o moverse) y lo ornamentan con elementos naturales (fibras, géneros, papeles u otros).
- 11) Interpretan canciones experimentando maneras en que el aire pasa a través de las cuerdas vocales y produciendo sonidos con el aparato vocal.
- 12) Crean una coreografía colectiva que describa el viaje del viento y que incorpore al menos en parte el sonido del instrumento diseñado y fabricado con anterioridad.

Aprendizaje Esperado

- 4 Expresan las propiedades energéticas del fuego mediante diferentes formas de representación artística.

Indicadores de Evaluación

- 4.1 Identifica manifestaciones artísticas originarias que aludan a la temática del fuego.
- 4.2 Selecciona y ejecuta esquemas rítmicos en su cuerpo y en instrumentos de percusión.
- 4.3 Grafica sonidos cortos y largos
- 4.4 Grafica un esquema rítmico escuchado y lo reproduce.
- 4.5 Realiza diseños simples que simbolicen atributos del fuego.
- 4.6 Identifica y describe celebraciones actuales relacionadas con el fuego.
- 4.7 Expresa corporalmente atributos del movimiento del fuego.
- 4.8 Representa en un fondo escenográfico características visuales del fuego.

Ejemplos de Actividades

- 1) Investigan antecedentes históricos vinculados con la utilización del fuego en diferentes etapas de la civilización, ya sea como elemento ritual, simbólico o de supervivencia. Se sugiere ver fragmentos escogidos de algunas películas, por ejemplo, *La Guerra del Fuego*, documentales.
- 2) Indagan en la historia de las primeras comunidades humanas, establecen relaciones del sonido crepitante y la energía del fuego con las imágenes que lo representan, los instrumentos de percusión, y su relación con los ritos de culturas africanas, precolombinas, americanas, del medio oriente y otros pertinentes.
- 3) Exploran posibles combinaciones rítmicas y matices sonoros a partir del percutir de las palmas con partes del cuerpo. Luego, mezclan el percutir de las propias palmas en un círculo común con sus compañeros. Finalmente, percuten partes del cuerpo y diferentes superficies (suelo, objetos, etc.).
- 4) Fabrican un instrumento de percusión con diferentes medios (envases vacíos de diferentes tamaños, materiales y aberturas, cajas, objetos huecos, etc.). Combinan diferentes tamaños y exploran las posibles combinaciones de resonancias. Una vez definido el diseño general, ornamentan con motivos que simbolicen atributos del fuego como movimiento, cadencia, energía, etc.

- 5) Emplean puntos y rayas para representar sonidos “cortos” y “largos” de la percusión realizada.
- 6) Grafican con puntos y rayas un esquema rítmico breve escuchado.
- 7) Leen percutiendo el esquema anterior resultante.
- 8) Indagan en la simbología del fuego y su relación con fiestas y celebraciones tradicionales locales y extranjeras que permanezcan hasta el día de hoy (las hogueras de San Juan, los fuegos artificiales, el árbol iluminado de Navidad). Escriben los datos e imágenes investigados.
- 9) Investigan técnicas de producción de artesanías con el fuego (pirograbado, vidrio derretido, etc.). Si es posible, visitan el taller de un orfebre, observan su trabajo y reconocen las etapas del proceso de producción de una pieza.
- 10) Realizan dinámicas corporales mediante juegos de imaginación, generan flujos de movimiento colectivo que representen el ritmo del fuego.
- 11) Seleccionan música y secuencias de movimientos para realizar una coreografía grupal representando el movimiento del fuego.
- 12) Trabajan en grupos diseñando una presentación visual para proyectar en una pared. Un grupo explora posibilidades de diseño en diapositivas o transparencias con pinturas que escurran y reproduzcan el fuego como una energía. Otro grupo corta y pega imágenes fragmentarias del fuego con diferentes tamaños y posiciones en un programa computacional gráfico audiovisual.
- 13) Ejecutan una coreografía grupal vinculada al fuego como elemento o potencia natural y utilizan como escenografía las diapositivas proyectadas.

Aprendizaje Esperado

- 5 Relacionan propiedades físicas y simbólicas del agua con diferentes expresiones artísticas y culturales.

Indicadores de Evaluación

- 5.1 Representa visualmente un personaje relacionado con la temática del agua mediante técnica de collage.
- 5.2 Representa un espacio urbano o arquitectónico de culturas organizadas en torno a fuentes marinas, lacustres o ribereñas.
- 5.3 Reproduce corporalmente sensaciones de movimiento bajo el agua.
- 5.4 Caracteriza vocalmente sonidos relacionados con el agua.
- 5.5 Representa atributos del agua mediante experimentos de textura y forma en técnicas de representación visual.
- 5.6 Representa teatralmente transformaciones de los estados del agua (vapor, líquido, hielo, etc.).

Ejemplos de Actividades

- 1) Investigan el sentido trascendente del agua en diferentes culturas: divinidades americanas precolombinas, personajes de la mitología griega, religiones del mundo, los ríos sagrados como el Nilo, Ganges, Amazonas, etc. Realizan un collage con tonalidades frías diseñando una divinidad o personaje inventado con recortes fragmentados.
- 2) Construyen una maqueta que represente una ciudad o construcción, presente en algún momento de la historia, construida alrededor del mar, lago o río.
- 3) Escuchan y comentan música de diferentes procedencias culturales cuyo motivo sea el agua, reconocen fluctuaciones de intensidad (dinámica) y velocidad (agógica).
- 4) Realizan imagerías desarrolladas en diferentes ambientes acuáticos, trabajan desplazamientos corporales dentro del agua y comentan los resultados de sonido y movimiento.
- 5) Escuchan diferentes sonidos que produce el agua, o ambientes acuáticos (se recomiendan diferentes posibilidades grabadas), reproducen los sonidos vocal y corporalmente caracterizando los elementos en cuanto a sus atributos de movimiento y sonoridad.
- 6) Confeccionan un móvil con diferentes formas de papel pintado con pinturas al agua. Experimentan diferentes efectos de textura salpicando, humedeciendo o mezclando pigmentos, representando los seres, sonidos y sensaciones que pueden estar presentes en el agua.
- 7) Representan estados del agua (vapor, lluvia, nieve, río, etc.) mediante técnicas de grabado sencillas (monotipo, linotipo), diseñando formas lineales que expresen los atributos principales de cada estado.
- 8) Escriben grupalmente un relato dramático de ficción en relación a un proceso real, donde el proceso transformación del agua se tome como inspiración para señalar su viaje a través de la tierra como lluvia, nieve, río, mar, nube, etc. Finalmente, lo representan incorporando los trabajos gráficos proyectados como escenografía.

Aprendizaje Esperado

- 6 Valoran obras y artistas contemporáneos que establecen una relación con la naturaleza presente en las culturas americanas.

Indicadores de Evaluación

- 6.1 Identifica artistas que aluden a la naturaleza presente en América.
- 6.2 Reproduce imágenes de arte americano mediante alguna técnica visual bi o tridimensional.
- 6.3 Identifica un elemento o concepto de la naturaleza en diferentes culturas de América y presenta información alusiva.
- 6.4 Argumenta sus preferencias y rechazos en relación a manifestaciones artísticas de culturas americanas.

Ejemplos de Actividades

- | | |
|---|---|
| 1) Indagan en la obra de artistas latinoamericanos contemporáneos que han trabajado temas relacionados con la naturaleza de América. Escriben información y comentarios en relación a algunos de ellos. | sugieren visitas a museos con piezas de culturas aborígenes. Realizan bocetos y, de ser posible, toman fotografías. En la sala de clases reproducen una de las piezas mediante técnicas a elección. |
| 2) Observan obras artísticas latinoamericanas que integran elementos simbólicos representativos de fuerzas naturales en culturas precolombinas. | 5) Investigan bibliográfica y visualmente un elemento presente en diferentes manifestaciones artístico-culturales de Latinoamérica y escribe en su cuaderno-bitácora. |
| 3) Entrevistan a un artista de una disciplina musical, visual, teatral o coreográfica y realizan preguntas en torno a su relación con la naturaleza. | 6) Exponen frente a sus compañeros los resultados de las entrevistas y con el material obtenido en la investigación. |
| 4) Visitan museos o galerías donde puedan observar piezas de arte relacionadas con elementos de la naturaleza, se | |

Aprendizaje Esperado

- 7** Reconocen características del entorno inmediato y las posibilidades de mejoramiento a través de la creación de proyectos integrados con un sentido visual y ecológico.

Indicadores de Evaluación

- 7.1 Determina problemas y posibles soluciones en el funcionamiento de su entorno inmediato.
- 7.2 Elabora elementos gráficos para la difusión de una campaña ecológica de reciclaje.
- 7.3 Participa en acciones de mejoramiento de su entorno, por ejemplo, en el diseño aplicado a espacios de circulación comunes.

Ejemplos de Actividades

- 1) Identifican un espacio al aire libre o dentro del entorno escolar que pueda intervenir ya sea con ornamentos o señalética para mejorar su funcionamiento y/o aspecto visual.
- 2) Investigan sobre iconografía, principios de paisajismo, antecedentes del lugar. Aplican dichos principios en la confección de señalética que indique áreas del colegio, escapes, información, tráfico de personas, identificación de sala, oficinas, etc.
- 3) Realizan una propuesta grupal que contenga un proyecto de aplicación de señalética o de intervención del espacio escolar con el fin de mejorar su funcionamiento, aspecto y generar idea de pertenencia.
- 5) Proponen alternativas para incorporar el reciclaje como hábito en el hábitat escolar. Diseñan una campaña de difusión para masificar la idea en su entorno inmediato.
- 6) Presentan la propuesta al curso y a las autoridades del colegio encargadas. Seleccionan uno o más de los proyectos y realizan un plan de acción para conseguir insumos y organizar el trabajo comunitario. Finalmente, presentan el trabajo ante la comunidad escolar.

Aprendizaje Esperado

- 8 Desarrollan la capacidad de difundir una producción artística relacionada con un tema ecológico.

Indicadores de Evaluación

- 8.1 Planifica una secuencia de actividades destinadas a la difusión y la lleva a cabo.
- 8.2 Diseña vestuario, elementos escenográficos y formatos de presentación para trabajos y expresiones relacionadas con una temática ecológica.
- 8.3 Produce elementos de promoción de una exposición de trabajos y expresiones artísticas.

Ejemplos de Actividades

- 1) Investigan diferentes actividades y necesidades para la producción de un evento de difusión artística del tema ecológico.
- 2) Planifican estrategias individuales y colectivas para realizar una promoción y exhibición de trabajos y expresiones artísticas de su curso.
- 3) Confeccionan elementos promocionales de diverso tipo, diseñan invitaciones con tarjetas y por medio del correo electrónico, y diseñan formatos de presentación de obras visuales, vestuario para piezas de juego dramático, etc.

CUARTO AÑO BÁSICO • PRIMER SEMESTRE

Unidad 1

Tecnologías del arte

El objetivo de esta unidad es que los alumnos y alumnas adquieran una visión de las maneras en que las artes representan la realidad circundante o el mundo interior de las personas, por medio de procedimientos tradicionales o tecnologías emergentes. Los aprendizajes tienen como propósito generar la capacidad de establecer diferencias entre los medios y prácticas de los lenguajes artísticos y sus fórmulas de apropiación de los diversos recursos tecnológicos.

Las actividades se inician con ejercicios que señalan las diferencias entre representaciones basadas en la realidad física y concreta y aquellas que expresan emociones y mundo interior por medio del gesto, la voz, la vestimenta o el trazo. Continúan con la aplicación de tecnologías elementales, explorando las posibilidades de interacción entre diferentes lenguajes artísticos en actividades que integran procedimientos

no tradicionales. La unidad culmina con la representación de imágenes en movimiento, ya sea mediante dispositivos que fragmentan los desplazamientos en el espacio o bien a través de la articulación de relatos visuales que se complementan con expresiones corporales y musicales.

La unidad pretende estimular que los niños y niñas aprecien de qué manera diferentes obras artísticas interpretan el mundo interior y la realidad de los objetos, personas y lugares, poniendo atención en ciertas características reforzadas por el estilo o las estrategias de representación y expresión. Del mismo modo, se tiene como fin señalar algunas innovaciones en diferentes dispositivos reproductivos –auditivos y/o visuales– con un fin expresivo, y que la tecnología hace aparecer en la esfera de la cotidianidad de manera recurrente.

Aprendizaje Esperado

- 1 Diferencian entre representaciones realistas y expresivas presentes en diferentes lenguajes artísticos.

Indicadores de Evaluación

- 1.1 Reconoce las características fundamentales de una representación calificada como realista.
- 1.2 Describe y diferencia verbalmente diferentes timbres de voz, señalando cualidades auditivas (grave, aguda) y expresivas (sensaciones).
- 1.3 Representa gráfica, pictórica y volumétricamente un personaje señalando atributos visuales y emocionales.
- 1.4 Caracteriza teatralmente un personaje utilizando atributos relacionados con su apariencia y su emoción interior.

Ejemplos de Actividades

- 1) Observan un espacio público: la calle, el almacén, el metro, la feria y otros ambientes. Representan estos espacios observados mediante diferentes procedimientos: gráficos, pictóricos, corporales y auditivos. Conversan respondiendo algunas preguntas: las representaciones realizadas ¿corresponden a la realidad? ¿Es posible entonces representar la realidad? ¿Qué representa la música, la danza, el teatro o las artes visuales? ¿Cuál es la realidad que se puede ver a lo largo de formas artísticas de diferentes épocas?
- 2) Observan y comentan obras de la historia del arte que representen la realidad utilizando el concepto de mimesis o representación realista. Por ejemplo, obras de artistas griegos, romanos, renacentistas, neoclásicos, hiperrealistas y otros pertinentes. A partir de lo visto, realizan imitan las imágenes mediante una observación focalizada en sus detalles.
- 3) Observan imágenes bi y tridimensionales que muestren gestos y emociones: Barrocos, Románticos, Expresionistas, Simbolistas. Pintan un rostro con alguna emoción en base a las obras revisadas y experimentan con las propiedades del color en términos de sus armonías y propiedades expresivas.
- 4) Recorren el exterior llevando a cabo un safari fotográfico "capturando" gestos y actitudes de personas y representan escultóricamente una de las fotografías, poniendo atención a sus detalles e intentando representarlos de acuerdo al modelo.
- 5) Graban la propia voz y la de otros, la escuchan y describen, buscando correspondencias y asociando los timbres vocales a elementos diversos: colores, formas, flores, animales, etc.
- 6) Eligen una persona de su entorno cercano para hacer una caracterización dramática, escriben observaciones en su cuaderno que distingan entre:
 - Atributos exteriores (vestuario).
 - Gestualidad y corporalidad.
 - Interioridad y sentimientos que puede deducir.

Aprendizaje Esperado

- 2 Desarrollan procedimientos de representación auditiva o visual mediante recursos tecnológicos sencillos.

Indicadores de Evaluación

- 2.1 Produce imágenes y sonidos experimentando con elementos de tecnología elemental.
- 2.2 Describe el proceso de obtención de una imagen en una cámara oscura.
- 2.3 Identifican atributos identitarios individuales en diferentes voces.
- 2.4 Representa un relato mediante teatro de sombras y un programa gráfico computacional.
- 2.5 Ilustra una escena con medios fotográficos y digitales.

Ejemplos de Actividades

- 1) Construyen una *cámara oscura* con una caja, observan la imagen invertida proyectada sobre un papel y la delimitan "dibujando la foto".
- 2) Investigan la presencia de este dispositivo a lo largo de la historia, recopilan datos e incluyen imágenes en su cuaderno-bitácora.
- 3) Investigan el contexto de la invención de la fotografía y sus desarrollos en las cámaras fotográficas posteriores.
- 4) Construyen una radio galena como forma de capturar sonidos (ondas de radio) presentes en el espacio circundante.
- 5) Indagan en el desarrollo de los aparatos y sistemas de reproducción musical; los escuchan y los caracterizan en cuanto a sus características auditivas (discos, cassettes, CDs, MP3).
- 6) Graban un archivo de sonido con su voz, la distorsionan con un programa de audio y cantan grupalmente melodías con diferentes velocidades en la realidad para distorsionarlas en el mismo programa.
- 7) Realizan diseños explorando las posibilidades expresivas de distintos sistemas de proyección (proyector de diapositivas, episcopio y/o retroproyector).
- 8) Inventan una presentación de teatro de sombras con diferentes personajes a partir de un relato, canción o tema emergente. Proyectan como fondo escenográfico diferentes imágenes obtenidas por medios computacionales y con un programa de presentaciones audiovisuales adecuado, cambiando los ambientes de acuerdo a un relato establecido.
- 9) Construyen una escena temática, ambientando y caracterizando situaciones y personajes que queden registradas en una postal, la cual intervienen con programas de aplicación gráfica; elaboran y exponen una muestra fotográfica con las imágenes que describen el proceso de creación de estas postales.

Aprendizaje Esperado

- 3) Aprecian las posibilidades de representación y creación de la imagen en movimiento.

Indicadores de Evaluación

- 3.1 Aplica diferentes mecanismos para la obtención de imágenes en movimiento.
- 3.2 Identifica aspectos historiográficos en el desarrollo del cine.
- 3.3 Representa un relato mediante fotogramas que reflejan los aspectos narrativos más esenciales.
- 3.4 Describe características de bandas sonoras de diferentes películas.

Ejemplos de Actividades

- 1) Construyen dispositivos mecánicos que antecedieron a la historia de la fotografía (zootropo, espejo mágico, otros). Observan y comentan los efectos ópticos producidos, relacionando la imagen con el movimiento y el espacio producido.
- 2) Observan las primeras secuencias fílmicas que se realizaron (cine mudo), indagan en la biografía de los primeros cultores del cine y en los pasos que hicieron posible su difusión mundial. Realizan una investigación en su cuaderno-bitácora sobre el contexto donde se realizaron las primeras filmaciones.
- 3) Observan y comentan películas que rescaten la conexión entre infancia y cine. Sugerencias: *Cien niños esperando un tren*, *Cinema Paradiso*, *El Globo Rojo*.
- 4) Fotografían posiciones y gestos corporales de sí mismos y sus compañeros. A partir de esto, crean fotogramas con diálogos incluidos mediante un sistema de viñetas.
- 5) Inventan una historia, la separan en diferentes escenas y la dibujan sobre mica, transparencias o diapositivas. Proyectan las imágenes. Inventan diálogos y banda de sonido para esta proyección.
- 6) Escuchan música de películas, comentan sus características auditivas e investigan sobre el concepto de tema central en relación a las temáticas de filmes seleccionados.

Unidad 2

Nuevas herramientas artísticas en la sociedad de la información

El objetivo de esta unidad es incorporar herramientas del lenguaje digital al trabajo artístico de alumnos y alumnas, utilizándolas en la producción de encuentros con otras personas y colaboraciones en línea generados en diferentes sitios de Internet. Los aprendizajes esperados pretenden estimular la exploración de los sistemas digitales, no sólo como medios de comunicación que utilizan el lenguaje estructurado por la interfase del software establecido, sino también como posibilidades de diálogo y expresión creativa.

Las actividades se enfocan en el manejo de procedimientos operativos de diferentes programas computacionales, lo que tiene como fin explorar las posibles aplicaciones del lenguaje computacional para generar imágenes y sonidos con una intención expresiva; en las posibilidades que entregan soportes no tradicionales; la exploración de diferentes sitios de Internet relacionados con la educación y la cultura; la difusión de imágenes, música y expresiones artísticas

que se dan en este mismo espacio digital. Este último punto resulta relevante, pues se espera que la labor de difusión del propio trabajo se realice utilizando las alternativas que ofrece la red mundial para comunicar y hacer pública la labor artística de cada niño y niña. La unidad también considera la tecnología digital como una fuente de inspiración para el trabajo artístico, por ejemplo, tomándola como una temática relacionada con el mundo actual y acerca de la cual las artes generan reflexiones y miradas estéticas.

Cada docente debe estimular la reflexión sobre la tecnología como una realidad que involucra una dimensión del ser humano, que también puede ser manejada para modificar las perspectivas de trabajos visuales, obras musicales y puestas en escena, en la medida en que éstas, más allá de las posibilidades técnicas en permanente expansión, utilizan el medio electrónico como forma de representación con un sentido humano, comunicativo y expresivo.

Aprendizaje Esperado

- 1 Distinguen características de los diagramas de flujo y sus posibilidades expresivas en lenguajes artísticos.

Indicadores de Evaluación

- 1.1 Representa un diagrama gráfico de un recorrido realizado mediante técnicas de dibujo y grabado.
- 1.2 Expresa coreográficamente modificaciones e interrupciones en secuencias de movimiento.
- 1.3 Publica sus diagramas y los explica en una página web.

Ejemplos de Actividades

- 1) Observan y comentan diversos mapas y diagramas de flujo o recorrido: circulación sanguínea y/o de alimentos en el cuerpo humano y animal, tránsitos de personas y vehículos, mapas computacionales, huellas de líquidos a lo largo de una superficie, etc.
- 2) Realizan su propio diagrama de recorrido (el trayecto desde su casa al colegio, al centro de la ciudad, entre otros) y realizan bocetos de lugares relevantes de ese tránsito (entrada de la casa, paraderos de buses, interior del autobús, etc.). Escriben sus comentarios acerca de cada lugar representado. A partir de esto, inventan elementos gráficos a manera de íconos representativos.
- 3) Presentan el diagrama de recorrido a sus compañeros, comentan y discuten la claridad de la representación del trayecto y de sus imágenes, seleccionan los bocetos más significativos y los transfieren a una matriz de grabado (taco).
- 4) Trabajan en grupo en base al mapa de flujo, reproduciéndolo a través de desplazamientos corporales y trabajando con escalas de desplazamiento (por ejemplo, estableciendo la relación metros-pasos, esquinas-giros, encuentros-quebres y cambios de movimientos, e hitos-detenciones).
- 5) Ensayan una coreografía y la realizan en canon, incorporan sonidos corporales en encuentros, quiebres o hitos.
- 6) Imprimen las matrices xilográficas, las fotografían y luego las publican en una página de Internet de acceso gratuito, explicando su sentido.

Aprendizaje Esperado

- 2 Crean elementos gráficos para representar esquemas melódicos a través de medios digitales.

Indicadores de Evaluación

- 2.1 Grafica direcciones melódicas breves con símbolos de un programa gráfico o de procesamiento de textos.
- 2.2 Reproduce un fragmento melódico escuchado a partir de una forma gráfica impresa.
- 2.3 Grafica dos melodías simultáneas con símbolos de un programa gráfico o de procesamiento de textos.

Ejemplos de Actividades

- 1) Utilizan un programa gráfico o de procesamiento de textos para establecer relaciones entre formas y melodías. Emplean puntos y rayas en distintos niveles para representar melodías ascendentes o descendentes.
- 2) Grafican con los elementos anteriores un fragmento melódico escuchado. Imprimen las imágenes.
- 3) Cantan o silban el fragmento anteriormente impreso.
- 4) Cantan un canon simple a dos voces y grafican el resultado sonoro en el mismo programa y lo imprimen.

Aprendizaje Esperado

- 3 Reconocen recursos específicos del medio electrónico para ser usados como medio expresivo.

Indicadores de Evaluación

- 3.1 Emplea diferentes tipografías para dar a conocer una idea o contenido visual.
- 3.2 Utiliza diferentes recursos presentes en herramientas de procesamiento de textos para realizar una composición visual.
- 3.3 Ilustra un poema mediante programas computacionales.

Ejemplos de Actividades

- 1) Explora diferentes elementos presentes en el computador: sistemas de archivos, discos locales y remotos, acceso a la web. Seleccionan un juego de computador y a partir de éste inventan una historia que ocurra dentro del juego, identifican unidades dramáticas y las desarrollan teatralmente para representar escenas. Las ensayan y las presentan al curso.
- 2) Aplican en programas de procesamiento de imágenes elementos básicos de representación: líneas, curvas y figuras planas, texturas, tramas y diferentes figuras que permitan explorar alternativas de diseño.
- 3) Exploran diferentes tipografías contenidas en programas gráficos, escriben palabras que expresen conceptos y eligen letras que refuercen la idea de cada uno. Las imprimen y eligen sus tipografías preferidas.
- 4) Crean poemas visuales con diferentes tipografías inspirados en artistas del dadá, surrealismo, cubismo y de otros movimientos contemporáneos.
- 5) Exploran posibilidades visuales con un programa de presentaciones audiovisuales utilizando tipografía, formas, fondos, inserción de archivos de imagen y sonido, hipervínculos y animaciones. Dibujan libremente con diversos medios, escanean y modifican a través de programas básicos de procesamiento de imágenes.

Aprendizaje Esperado

- 4 Generan representaciones dramático-teatrales a partir de motivos relacionados con la tecnología.

Indicadores de Evaluación

- 4.1 Utiliza el lenguaje binario computacional como forma de comunicación en el teatro.
- 4.2 Inventa y expresa atributos de un personaje híbrido entre humano y máquina.
- 4.3 Diseña una escenografía para una puesta en escena de un relato alusivo a la tecnología.

Ejemplos de Actividades

- 1) Leen y comentan textos literarios de temáticas relacionadas con la interacción entre el ser humano y la tecnología, por ejemplo: algunos textos de Ray Bradbury.
- 2) Desarmen equipos computacionales en desuso: pantallas, fuentes USB, y otras. Seleccionan una pieza y representan su posible función corporalmente.
- 3) Inventan una representación teatral basada en el funcionamiento de un sistema computacional. Representan corporalmente las piezas y mecanismos involucrados.
- 4) Ejercitan unidades expresivas utilizando el lenguaje usual y el lenguaje binario (alternativas de positivo o negativo), construyen escenas donde se establezca un diálogo entre una persona y un sistema computacional. Comentan desde el punto de vista de la comunicación y las relaciones humanas.
- 5) Interpretan personajes humanos con un interior artificial (robots de aspecto humano). Ejercitan modalidades de desplazamiento y expresión vocal.
- 6) Inventan una secuencia de acciones que representen un día en la vida de los personajes.
- 7) Generan un entorno con desechos de computador para producir una escenografía en donde se desenvuelvan e interactúen los personajes realizados con anterioridad.

Aprendizaje Esperado

- 5) Expresan ideas y sentimientos mediante diversos recursos comunicativos presentes en Internet.

Indicadores de Evaluación

- 5.1 Reconoce características de algunas herramientas de difusión en Internet.
- 5.2 Identifica autores que trabajen con creaciones colectivas (vanguardistas y contemporáneos).
- 5.3 Interviene una imagen mediante herramientas de diseño presentes en Internet.

Ejemplos de Actividades

- 1) Analizan y comentan diferentes sitios web y muestras de trabajos en sitios de difusión. Desarrollan ejercicios prácticos de revisión, navegación e investigación con diferentes buscadores de Internet.
- 2) Elaboran un juego visual: "el cadáver exquisito". Un alumno inicia una imagen que va transformándose en la medida que es intervenida por el resto de sus compañeros. Luego fotografían los resultados.
- 3) Comparan su trabajo con los realizados por artistas contemporáneos basados en el mismo procedimiento y exploran en la web para intervenir en creaciones colectivas *online*. Escriben datos en su cuaderno-bitácora y relacionan algunas obras contemporáneas con la vanguardia de inicios del siglo XX, por ejemplo, el movimiento dadá y surrealista.
- 4) Elaboran una convocatoria vía mail (mail-art) bajo los mismos supuestos del cadáver exquisito, es decir, una imagen es enviada vía correo electrónico y debe ser intervenida por los participantes con distintas herramientas computacionales u otras, como el *collage*. Luego debe ser devuelta al remitente.
- 5) Abren una casilla de correo e-mail para recibir trabajos, los que son impresos para ser expuestos en una muestra colectiva vía Internet.
- 6) Exploran distintas páginas web para preparar su propia publicación en red considerando:
 - Creación de sus casillas.
 - Selección de plantillas.
 - Tipografía.

Aprendizaje Esperado

- 6 Investigan los recursos educativos vinculados a las artes presentes en Internet.

Indicadores de Evaluación

- 6.1 Identifica algunos sitios educativos relacionados con las artes presentes en Internet.
- 6.2 Aplica diagramaciones y diseños elementales en páginas de difusión de un museo virtual personal.

Ejemplos de Actividades

- 1) Acceden a páginas de los museos del mundo diseñadas para el público infantil y practican las actividades interactivas que ellas ofrecen.
- 2) Extraen información relativa a obras de arte, piezas musicales, biografías, coreografías, etc. que les parezcan relevantes por alguna razón personal.
- 3) Diseñan un museo imaginario virtual y personal en un CD que incluya imágenes, música y datos de las obras incluidas en él.
- 4) Publican su museo imaginario en una página de difusión en Internet, aplican diferentes diseños y conexiones de vínculos.
- 5) Acceden a páginas sugeridas y links asociados a ellas y comparten sus experiencias con sus compañeros y compañeras, determinando denominadores comunes de las páginas recomendables.

Aprendizaje Esperado

- 7 Reconocen aspectos del soporte digital como espacio de encuentro, colaboración y difusión cultural.

Indicadores de Evaluación

- 7.1 Identifica en su propia producción elementos gráficos de valor para ser exhibidos en Internet.
- 7.2 Aplica herramientas de sitios web para aplicar en diseños de páginas de difusión personal.

Ejemplos de Actividades

- 1) Diseñan una nueva publicación en Internet incluyendo obras personales anteriores.
- 2) Publican en Internet sus obras y envían correos e-mail para invitar a otros alumnos a visitar la página.
- 3) Organizan una publicación en Internet donde se encuentren sus obras, las obras presentadas en la convocatoria de *mail-art* y vínculos a los museos imaginarios de su curso. Cada obra debe incluir datos de su autor, colegio y comentarios.
- 4) Publican el blog y envían invitación vía e-mail a los participantes y amigos para visitar la página.

CUARTO AÑO BÁSICO • SEGUNDO SEMESTRE

Unidad 3

Miradas críticas del arte

El objetivo de esta unidad es pensar y expresar ideas desde un ámbito creativo e innovador, reflexionando acerca de temáticas significativas en el mundo contemporáneo y asumiendo posiciones en relación a problemas de diferente naturaleza e importancia para cada estudiante.

Los aprendizajes se orientan a experimentar con recursos presentes en las cuatro áreas de Educación Artística, combinando diferentes enfoques temáticos y técnicos pertenecientes a estos lenguajes. Por ello, las actividades incluyen la experimentación con técnicas gráficas y pictóricas aplicadas por medios digitales y materiales, la utilización de soportes audiovisuales y electrónicos como complemento de presentaciones teatrales o coreográficas, la interpretación dramática y gestual del teatro invisible, la generación de sonidos y aplicación de música en producciones de artes combinadas, que aludan a preocupaciones del mundo actual. Dichas preocupaciones se refieren fundamentalmente a problemas que afectan a las personas y al medio ambiente que las rodea, por lo que la reflexión

y pensamiento acerca de la condición humana, la tecnología –con sus beneficios y peligros– y la amenaza ecológica, entre otras, constituyen aspectos ante los cuales cada estudiante puede investigar, sostener una opinión, elaborar argumentos y expresarlos por medio de su labor artística.

Resulta fundamental conocer artistas y obras de diversa naturaleza que hagan de estas temáticas su punto de reflexión. El análisis de los elementos involucrados en el proceso de creación –significados, medios utilizados y recursos elegidos– tiene como objetivo que los alumnos y alumnas de este nivel aprecien el rol que tienen las artes, en el sentido de establecer miradas críticas reveladoras de zonas de la experiencia contemporánea que pueden ser puestas en tela de juicio. La difusión que cada uno de los niños y niñas puedan hacer en relación a sus propias ideas sobre estas realidades, pretende generar espacios de diálogo y participación en una época donde las artes se apropian de nuevos recursos expresivos para cuestionar, reflexionar y expresarse en torno a la realidad de hoy.

Aprendizaje Esperado

- 1 Expresan ideas acerca de un tema de actualidad con técnicas y medios presentes en las artes contemporáneas.

Indicadores de Evaluación

- 1.1 Identifica artistas en diferentes disciplinas artísticas que denuncien o establezcan problemáticas de la era contemporánea.
- 1.2 Sintetiza en un guión las ideas principales de una temática estableciendo inicio, desarrollo y desenlace.
- 1.3 Se expresa corporalmente dando a conocer una idea en relación a un tema de actualidad.
- 1.4 Utiliza imágenes de la historia del arte para representar ideas alusivas a una temática elegida.
- 1.5 Compone un mensaje visual con objetos encontrados.
- 1.6 Diseña mensajes visuales en torno a una problemática, con elementos del lenguaje de la instalación.

Ejemplos de Actividades

- 1) Seleccionan colectivamente una problemática que les inquieta o que sea relevante en términos de actualidad y pertinencia para la edad del grupo (contaminación, deforestación, derechos animales, etc.); recogen noticias que hablen de este tema comparando y comentando las diversas versiones en medios de comunicación (diarios, revistas, radio, televisión). Recopilan información, imágenes y material escrito acerca de la misma temática.
- 2) Observan y comentan obras en diferentes lenguajes artísticos que propongan una mirada de denuncia hacia diferentes temáticas contemporáneas. Se sugiere utilizar como fuente las diferentes bienales artísticas que se han llevado a cabo en las últimas décadas.
- 3) Diseñan en grupo distintas propuestas artísticas acerca de la problemática elegida: escogen objetos o imágenes de artistas que tengan relación, los intervienen visualmente, creando citas visuales alusivas con un sentido de reciclar las imágenes, confeccionan un *collage* colectivo con ellas, seleccionan o crean textos poéticos que hablen sobre el tema y seleccionan o componen música incidental para acompañar la propuesta.
- 4) Expresan corporalmente la idea central de la problemática empleando recursos vocales, gestos y movimientos, en pequeños grupos o individualmente, escribiendo un texto como guión dramático.
- 5) Realizan un trabajo expresivo sobre la problemática definida, utilizando recursos expresivos pertenecientes a la técnica del *collage* e incorporando imágenes presentes en revistas y medios de comunicación informativos.
- 6) Elaboran trabajos gráficos y/o pictóricos que rescaten imágenes de obras anteriores al siglo XX, relacionándolas con el tema en desarrollo. Pueden utilizar fotocopias, impresiones desde Internet, traspasos con papel de calco, etc.
- 7) Diseñan una composición de pequeño formato con objetos encontrados que den a conocer un mensaje alusivo a la temática explorada. Examinan imágenes de artistas que componen con el concepto de *objet-trouvé*.
- 8) Buscan, evalúan y eligen un espacio de la escuela para realizar una propuesta auditiva y visual. Realizan una instalación artística que aluda a la temática explorada, incluyendo los ejercicios realizados y utilizando diferentes recursos: sonido, iluminación, espacio del lugar, objetos encontrados, etc. Incorporan una teatralización basada en el guión creado y lo presentan a la comunidad escolar.
- 9) Invitan a otras personas a recorrer la muestra y a comentarla colectivamente, realizando un análisis de las formas y de lo que los trabajos quieren decir.

Aprendizaje Esperado

- 2 Reconocen en el teatro la posibilidad de hacer visible y denunciar realidades problemáticas.

Indicadores de Evaluación

- 2.1 Expresa ideas y sentimientos en relación a problemas contingentes mediante lenguaje gestual.
- 2.2 Utiliza técnicas del teatro invisible para expresar ideas en relación a sucesos relevantes de su entorno inmediato.
- 2.3 Aplica diseños con pigmentos sobre el cuerpo representando ideas centrales sobre una temática contingente.
- 2.4 Aplica diseños de gran formato sobre superficies del espacio público.

Ejemplos de Actividades

- 1) Eligen varios temas polémicos (violencia en los estadios, el consumo de drogas y tabaco, los castigos que reciben los alumnos, otros que se consideren relevantes). Seleccionan uno o dos temas importantes y grupalmente elaboran argumentos a favor y en contra. Por turnos debaten una persona frente a otra (El juego de las sillas), interpretando personajes que tengan que ver con distintos intereses implicados y que defiendan sus ideas con palabras y lenguaje corporal.
- 2) Comentan colectivamente en torno a los argumentos, las posturas físicas, los tonos de voz y la gestualidad utilizada por los participantes. Eligen a quienes defendieron su postura con mayor credibilidad.
- 3) Crean una situación y ensayan una discusión que se realizará ante un público desconocido bajo los principios del teatro invisible, y en la que cada miembro del grupo actuará asumiendo una posición y reacción frente a esta discusión (a favor, en contra, con miedo, indiferente, etc.).
- 4) Realizan la situación ensayada, durante un momento de la jornada en un lugar de encuentro colectivo (patio, casino, gimnasio, etc.) revelando en forma posterior el carácter de ella y ofreciendo la palabra para que el público comente la experiencia.
- 5) Observan y comentan obras de artistas que trabajen en torno a la *Performance* y el *Body Art* (los profesores o profesoras deben mediar los contenidos visuales que aparezcan). Establecen vínculos y diferencias entre estas modalidades artísticas y el teatro invisible.
- 6) Dibujan y pintan sobre el suelo de un lugar público cercano, con pigmentos de color terrosos y realizando obras de arte urbano que aludan al tema elegido. Se sugiere ver trabajos de arte callejero (Julian Beever, Kurt Wenner, murales y *graffitis* de Santiago, etc.). Fotografían y filman el desarrollo, para ser difundidos posteriormente.
- 7) Realizan diseños de diferentes problemas del mundo contemporáneo (contaminación, mundo animal en peligro, intolerancia, etc.) y aplican estas figuras sobre partes del cuerpo de sus compañeros con lápices y pintura corporal. Fotografían los resultados, los comentan en clases y los publican, junto a otras obras y trabajos de clase en Internet.

Aprendizaje Esperado

- 3 Valoran el aporte del arte en la construcción de un mundo con conciencia ecológica.

Indicadores de Evaluación

- 3.1 Establece relaciones entre música y conciencia ecológica.
- 3.2 Personifica un objeto de la vida cotidiana.
- 3.3 Ilustra el ciclo de vida de diferentes objetos de consumo contemporáneos.
- 3.4 Interpreta por medio de dramatizaciones, características de objetos de desecho que amenacen el equilibrio ecológico.
- 3.5 Representa opiniones mediante lenguajes artísticos presentes en una obra-instalación.

Ejemplos de Actividades

- 1) Escuchan y comentan repertorios musicales que guardan relación con el tema ecológico (*New Age, Ambient, World Music*, entre otras).
- 2) Comentan relaciones entre elementos naturales representados en el repertorio anterior (agua, viento, selva, amanecer y otros) con los recursos sonoros que lo expresan (timbres, ritmos, melodías, armonías).
- 3) Recogen objetos de desecho y escriben una reseña de su historia, las condiciones de su fabricación, su uso, circulación, su precio, etc. Y de qué modo estos objetos retornan a su estado natural. Diseñan un afiche informativo que muestre el ciclo de transformación de esos objetos y responden las preguntas: ¿qué material compone el objeto?, ¿cómo se degrada?, ¿cuánto tarda en degradarse?, ¿qué tan dañino es para el medio ambiente? Lo publican en su escuela, lo fotografían y lo envían a sus contactos en Internet pidiendo difundir el mensaje.
- 4) Crean en pequeños grupos una escena en donde un objeto contaminante y poco degradable sea el protagonista generando tensión dramática (el objeto puede tener vida e intentar escapar del reciclaje, o ser elemento de disputa entre personajes). Realizan una presentación de esta pieza en un horario definido.
- 5) Diseñan una pequeña campaña publicitaria para la presentación anterior, realizando *trailers*, afiches, páginas web, volantes, chapas publicitarias, etc.
- 6) Diseñan una obra-instalación colectiva en donde presenten opiniones y mensajes personales a través de lenguajes artísticos elegidos: composiciones con objetos encontrados, dibujos, piezas musicales o canciones inventadas, filmaciones, fotografías, etc.
- 7) Realizan un foro abierto con artistas dedicados al arte ecológico, o expertos sensibles al tema de la ecología y el desarrollo sustentable, estableciendo preguntas de interés y relacionando dicha temática con la obra instalación desarrollada.

Aprendizaje Esperado

- 4 Reconocen la influencia del arte y de sus formas de expresión en el espacio cotidiano.

Indicadores de Evaluación

- 4.1 Relaciona las obras y el quehacer de diversos artistas con sus respectivas biografías.
- 4.2 Utiliza elementos de la performance y la instalación para poner en práctica la noción de la universalidad del quehacer artístico.
- 4.3 Distingue espacios de producción y creación relacionados con el quehacer musical.
- 4.4 Interpreta movimientos gestuales de diferentes personas del entorno cotidiano.
- 4.5 Produce cortometrajes con caracterizaciones de diferentes personajes.

Ejemplos de Actividades

- 1) Describen en su cuaderno-bitácora, con medios visuales y escritos, artistas que son significativos e importantes para ellos o ellas y las razones de su elección. Entrevistan a otras personas (en lo posible, personas de diferentes edades, personalidades y profesiones u oficios) acerca de sus gustos, preferencias y aversiones hacia lo que consideran como artistas que la sociedad considera populares, doctos o alternativos.
- 2) Entrevistan a artistas y artesanos (cantantes de micro, artesanos de la calle, grafitteros, muralistas, okupas, cantores a lo humano y lo divino, bailarinas, etc.) en relación a sus fuentes de inspiración, temas recurrentes y planteamientos en relación al arte.
- 3) Indagan en el quehacer artístico de un grupo teatral, musical o un artista visual, recopilan su biografía (individual o grupal según corresponda) y explican al curso de qué manera los aspectos de su vida influyen en su creación y postura estética.
- 4) Observan obras del artista Joseph Beuys y comentan su frase "cada hombre, un artista". Analizan su propuesta sobre los vínculos entre Arte y Vida. Realizan una obra-instalación-performance en un lugar público donde reciban "donaciones simbólicas" de transeúntes. Éstas pueden ser mensajes escritos que se peguen en un formato gigante, papeles doblados como aviones, barcos o pájaros, etc. La actividad queda abierta al mensaje o contenido que se pretenda trabajar. Filman parte del desarrollo. El sentido de esta actividad es difundir la idea de la universalidad del quehacer artístico por parte de cualquier persona de la sociedad.
- 5) Distinguen y comentan diversos espacios laborales para la música aplicada (publicidad, espectáculos, cine y teatro, producción y programación, etc.) y la comparan con aquella orientada sólo a la creación artística (composición, interpretación, etc.).
- 6) Realizan movimientos de representación corporal en la escuela, representando el quehacer cotidiano de distintas personas de la sociedad (oficinistas, vendedores, carabineros, dueñas de casa, trabajadores de la calle, ancianos, niños, etc.). Una vez ensayados, interpretan estos personajes en performances llevadas a cabo en diferentes espacios, filmando su desempeño y las reacciones de la gente que rodea esta acción.
- 7) Filman cortometrajes de video, en donde interpreten diferentes personajes del medio que los rodea, hablando de episodios de sus vidas. Incorporan vestimenta, iluminación y elementos de tramoya.

Aprendizaje Esperado

- 5) Generan estrategias de difusión de trabajos relacionados con aspectos relevantes en el medio noticioso contemporáneo.

Indicadores de Evaluación

- 5.1 Confecciona elementos publicitarios destinados a difundir su trabajo artístico.
- 5.2 Diseña elementos explicativos para trabajos y presentaciones audiovisuales.
- 5.3 Crea situaciones de interacción grupal con el fin de difundir mensajes artísticos mediante el lenguaje de la performance.

Ejemplos de Actividades

- 1) Planean una jornada pública de actividades artísticas con un título alusivo (por ejemplo, "Miradas críticas del arte"), relacionada con los temas vistos en la unidad. Para ello determinan responsabilidades individuales en la generación de diferentes estrategias: afiches, sitios web, cadenas de mails, volantes en las calles, invitaciones personalizadas, papelerías, calendarios, etc.
- 2) Preparan la presentación de obras de diferente naturaleza realizadas durante la unidad, en diferentes zonas de la escuela, incorporando elementos de diseño que expliquen el sentido de cada una.
- 3) Planifican performances y actividades artísticas para los visitantes de la jornada, de acuerdo a las acciones desarrolladas durante la unidad.
- 4) Realizan un foro con uno o más artistas invitados, dialogando en torno a los temas explorados en la muestra.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS AUDIOVISUALES

TEXTOS GENERALES DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA

- Águila, D., Buzada, C., Leiva, P. y otros. (1991) *Explorando el mundo del Arte*. Ediciones TELEDUC, Santiago, Chile.
- Arnheim, Rudolf. (1993) *Consideraciones sobre la Educación Artística*. Editorial Paidós, España.
- Arteaga, Milagros; Viciano, Virginia; Conde Julio. (1998) *Desarrollo de la Expresividad Corporal*. Publicaciones INDE, Argentina.
- Beljon, J.J. (1993) *Gramática del Arte*. Celeste Ediciones, España.
- Crespi, Irene, Ferrario, Jorge. (1999) *Léxico técnico de las Artes Plásticas*. Editorial Eudeba, Buenos Aires.
- Delalande, François. (1995) *La música es un juego de niños*. Ricordi, Buenos Aires.
- Duchens, M. y Tocornal, J. (1996) *Historia de la pintura chilena (incluye diapositivas)*. Centro de Estudios Abate Molina, Chile.
- Ferreira, Mariela. (2001) *Fundamentos de la Danza Educativa*. Apuntes de asignatura UMCE, Santiago.
- Gardner, Howard. (1993) *Arte, mente y cerebro*. Editorial Paidós, Barcelona.
- _____ (1994) *Educación artística y desarrollo humano*. Editorial Paidós, Buenos Aires.
- Henríquez, A. (1973) *Organología del folclor chileno*. Ediciones Universidad de Valparaíso, Chile.
- Eisner, Elliot W. (1995) *Educación la visión artística*. Editorial Paidós, Barcelona.
- Errázuriz, Luis H. (2002) *¿Cómo evaluar el Arte?* Ediciones Ministerio de Educación, Santiago, Chile.
- _____ (2006) *Sensibilidad Estética: un desafío pendiente en la educación chilena*. Instituto de Estética, Pontificia Universidad Católica de Chile. Frasis Editores, Chile.
- Hugas I Batlle, A. (1996). *La Danza y el Lenguaje del Cuerpo en la Educación Infantil*. Celeste Ediciones, Madrid, España.
- Ivelic, Radoslav. (1997) *Fundamentos para la comprensión de las Artes*. Ediciones Universidad Católica de Chile, Santiago.
- Jacobs, Arthur. (1995) *Diccionario de música*. Editorial Losada, Argentina.
- Krechevsky, M. (2001) *El Proyecto Spectrum, tomo III: manual de evaluación para la educación infantil*. Editorial Morata, España.
- Laban, Rudolf von. (1993) *Danza Educativa Moderna*. Segunda edición. Editorial Paidós, España.
- Lorente, J.F. y otros. (1994-1996) *Introducción general al Arte*. Ediciones ISTMO, España.
- Lowenfeld, Viktor; Brittain, W. Lambert. (1984) *Desarrollo de la capacidad creadora*. Editorial Kapeluz, Buenos Aires.
- Lowenfeld, Viktor. (1958) *El niño y su arte*. Editorial Kapeluz, Buenos Aires.

- Lucie-Smith, Edward. (1994) *Arte latinoamericano del s. XX*. Ediciones Destino, España.
- _____. (1995) *Movimientos artísticos desde 1945*. Ediciones Destino, España.
- _____. (1997) *Diccionario de términos artísticos*. Ediciones Destino, España.
- Mills, Janet. (1991) *La Música en la Enseñanza Básica*. Editorial Andrés Bello, Santiago de Chile.
- Otta, Francisco. (1997) *Guía de la pintura moderna*. Editorial Universitaria, Santiago, Chile.
- Read, Herbert. (1991) *Educación por el Arte*. Editorial Paidós, Buenos Aires.
- Robinson, Jacqueline. (1992) *El Niño y la Danza*. Ediciones Mirador, Barcelona.
- Saitta, C. (1990) *El luthier en el aula*. Ricordi, Argentina.
- Sanz, Juan. (1996) *El libro de la imagen*. Alianza Editorial, España.
- Saúl, Ernesto. (1991) *Artes visuales 20 años, 1970-1990*. Mineduc, Departamento de Planes y Programas Culturales, División Cultural, Santiago, Chile.
- Stravinsky, Igor y Craft, Robert. (1964) *Conversaciones con Stravinsky*. Editorial Nueva Visión, Buenos Aires.
- Varela, Juan. (1997) *Dibujar la naturaleza*. Ediciones del Serbal, España.
- Varios autores. (1995) *Marc Chagall*. Ediciones Polígrafa, España.

TEATRO

- Álvarez-Novoa, Carlos. (1997) *Dramatización, El teatro en el Aula*. Ediciones Octaedro, Barcelona.
- Arnheim, Rudolf, (1993) *Consideraciones sobre la educación artística*, (traducido del inglés por Fernando Bonilla). Editorial Paidós, Barcelona.
- Barret, Gisèle (1991) *Pedagogía de la Expresión Dramática*. Recherche en Expression, Quebec.
- Brozas, M.P. (2006) *Cuerpo, imagen y expresión. Entre la creación artística y la intervención educativa*. Universidad de León, España.
- Bustos, Inés. (2003) *La voz: La técnica y la expresión*. Editorial Paidotribo, Barcelona.
- Brook, Peter. (1993) *El espacio vacío*. Editorial Nexos, Barcelona.
- Cañas Torregrosa, José. (1992) *Didáctica de la expresión dramática: una aproximación a la dinámica teatral en el aula*. Ediciones Octaedro, Barcelona.
- Castañer, Marta (Coordinadora). (2006) *La inteligencia corporal en la escuela*. Biblioteca de Tándem Barcelona.
- Chalmers, F. Graeme. (2003) *Arte, educación y diversidad cultural*. Paidós Arte y Educación, Buenos Aires.
- Copeau, Jacques. (1999) *La escena moderna: manifiestos y textos sobre teatro de la época de vanguardias*. Coord. por José Antonio Sánchez Martínez.
- Díaz y Genovece. (1993) *Manual de Teatro Escolar*. Editorial Salesiana, Santiago.

- Escuela de Teatro Pontificia Universidad Católica del Perú. (1995) *La máscara en el teatro peruano*. Ediciones Centro Cultural PUCP, Perú.
- García-Huidobro, Verónica y Compañía La Balanza. (2004) *Pedagogía teatral: metodología activa en el aula*. Ediciones Universidad Católica de Chile. Santiago.
- Hargreaves, J. (1991) *Infancia y educación artística*. Ministerio de Educación y Ciencia, Biblioteca de Humanidades, Madrid.
- Johnstone, Keith. (1979) *Impro: improvisación y el teatro*. Editorial Cuatro Vientos, Santiago, Chile.
- Learreta, B. y Ruano, K. (2006) *Didáctica de la expresión corporal*. Publicaciones INDE, Zaragoza.
- Mateu, M.; Durán, C.; Troguet, M. (1992) *Mil ejercicios y juegos aplicados a las actividades corporales de expresión*. Editorial Paidotribo, Barcelona.
- Propp, Vladimir. (1977) *Morfología del Cuento*. Editorial Fundamentos. Madrid.
- Recino, Adrián. (1947) *Popol vuh, las antiguas historias del Quiché*, (traducción del texto original con una introducción y notas). Fondo de Cultura Económica, México.
- Poveda, Lola. (1995) *Ser o no ser: reflexión antropológica para un programa de pedagogía teatral*. Editorial Narcea, Madrid.
- Sepúlveda, Fidel. (1999) *Cuentos campesinos*. Editorial Andrés Bello, Santiago.
- Slade, Peter. (1978) *Expresión dramática infantil*. Aula XXI Santillana, Madrid.

TEXTOS MUSICALES

- Allende, Gina. (2000) *Canciones y percusiones. Manual para la enseñanza creativa del solfeo elemental*. Editorial Universidad Católica, Santiago, Chile.
- Asociación de Guías y Scouts de Chile. (1979) *Cantos para todos*. Santiago.
- Frega, Ana Lucía. (2007) *Didáctica de la Música*. Editorial Bonum, Buenos Aires.
- _____. (2007) *Educación en Creatividad*. Academia Nacional de Educación, Buenos Aires.
- Gainza-Graetzer. (1963) *Canten señores cantores I y II*. Ricordi, Buenos Aires.
- Hemseyde Gainza, Violeta (1964) *La iniciación Musical del Niño*. Ricordi, Buenos Aires.
- _____. (1983) *La improvisación Musical*. Ricordi, Buenos Aires.
- Schafer, R. Murray. (1983) *El compositor en el aula*. Ricordi, Buenos Aires.
- _____. (1982) *Limpieza de oídos*. Ricordi, Buenos Aires.
- _____. (1983) *Cuando las palabras cantan*. Ricordi, Buenos Aires.

_____(1984) *El nuevo paisaje sonoro*. Ricordi, Buenos Aires.

_____(1985) *El rinoceronte en el aula*. Ricordi, Buenos Aires.

_____(1977) *The Tuning of the World*. Alfred A. Knopf, Inc., New York.

Urbina, Arturo. (1997) *Danzas tradicionales chilenas para grupos instrumentales escolares*. Ediciones Pajarito Verde, Santiago, Chile.

_____(1998) *Adivina, pequeño cantor. Adivinanzas tradicionales chilenas musicalizadas para iniciar el trabajo coral en la escuela*. Ediciones Pajarito Verde, Santiago, Chile.

Varios autores. (1992) *Explorando el mundo de la música*. Colección Teleduc, PUC, Santiago.

MÚSICA EN FORMATO DIGITAL

Pedrito y el lobo

PELÍCULAS

El globo rojo (1956), de Albert Lamorisse.

Sueños (1990), de Akira Kurosawa.

Sed de vivir (1956), de Vincente Minnelli.

CD ROM

Varios autores. (1996) *Pintura en Chile*, (material audiovisual). Ictirom Producciones, Chile.

RECOMENDACIONES PARA LA BIBLIOTECA DEL ESTABLECIMIENTO

TEXTOS PARA LOS NIÑOS Y NIÑAS

Carpi, P. (1980) *La isla de los cuadrados mágicos Paul Klee*. Colección El Arte para los niños. Editorial Edhasa, Barcelona.

_____(1991) *La noche estrellada Van Gogh*. Colección El Arte para los niños. Editorial Edhasa, Barcelona.

Kennet F. y Measham T. (1979) *Cómo se mira un cuadro*. Marshall Cavendish Ltd., Londres. Editorial Sigmar, Buenos Aires.

Beaumont, Emilie y Pimont, Marie-Renée. (2002) *Diccionario por imágenes de las Artes*. Editorial Fleurus, España

Miró, J. y Lolivier-Rahola, G. (1998) *Miró, el pintor de las estrellas*. Ediciones B, España.

Pampoude, Paulina. (1986) *Un circo fantástico Picasso*. Colección El Arte para los niños. Editorial Edhasa, Barcelona.

Richardson, Joy. (1997) *Aprendiendo a mirar un cuadro*. Celeste Ediciones, España.

COLECCIONES**Colección Expresión Plástica y Visual: Agora, Chile.**

Carpetas plásticas que contienen un cuadernillo y 10 diapositivas:

La estructura del espacio (cubismo, espacio, forma, técnicas artísticas).

La palabra del color (color, expresionismo, fauvismo, técnicas artísticas).

Observación de la realidad (expresión plástica y visual, lenguaje escultórico, modelado, técnicas artísticas).

Ver y crear (creatividad, forma, lenguaje visual, surrealismo, técnicas artísticas).

Todo en movimiento (futurismo, medios audiovisuales, movimiento, técnicas artísticas).

Colección Historia del Arte y de la Cultura: Editorial Jurídica Andrés Bello.

Carpetas plásticas que contienen un cuadernillo y 60 diapositivas:

Arquitectura del siglo XX (arquitectura del siglo XX, arte contemporáneo, art nouveau, modernismo, urbanismo).

El Arte de nuestro tiempo (arte abstracto, arte contemporáneo, arte de acción, imagen).

Colección El Patrimonio Plástico Chileno (1985) Mineduc.

Departamento de Extensión Cultural, Santiago de Chile:

Marta Colvin, el signo ancestral de América en la piedra (24 diapositivas con texto de apoyo).

Juan Egenau (12 diapositivas con texto de apoyo).

El paisaje en la pintura chilena (12 diapositivas con texto de apoyo).

Temas populares en la pintura chilena (12 diapositivas con texto de apoyo).

El bodegón en la pintura chilena (12 diapositivas con texto de apoyo).

SITIOS WEB PARA CONSULTA DEL PROFESOR Y PROFESORA

American Alliance Theatre & Education
www.aate.com

MOWA, Museum of Web Art
www.mowa.org/home.html

Applied & Interactive Theatre Guide Theatre in Education
www.tonisant.com/aitg/Theatre_in_Education/

Arts connected
www.artsconnected.org

Web Gallery of Art, image collection, virtual museum, searchable database of European fine arts (1100-1850)
www.wga.hu/index1.html

Dance Companies, Education, Research, Tech
www.netweed.com/dance/

Art Source
www.ilpi.com/artsource/welcome.html#toc

Artslynx International Arts Resources Dance
www.artslynx.org/dance/education.htm

Artslynx International Arts Resources Theatre
www.artslynx.org/theatre/thed.htm

Theatre Education
www.mnsu.edu/spcomm/Perpich/theater_education.html

Council for Dance Education and Training
www.cdet.org.uk/

San Francisco Symphony Kid's Site
www.sfskids.org/templates/home.asp?pageid=1

SITIOS WEB DE MUSEOS E INSTITUCIONES DE ARTE

Menudo Arte. Suplemento infantil del e. magazine
"Mirón de Arte"
www.salarich.com/menudoarte/

Instituto Avanzado Creatividad Aplicada total.
Creatividad en las Artes
www.iacat.com/3-Artes/artes.htm

International Society for Education through Art
www.insea.org

Perucultural.org.pe Centro Cultural Virtual, Museos
www.perucultural.org.pe/museos.shtml

Museo Nacional de Bellas Artes
www.mnba.cl

Museo de Artes Visuales MAVI
www.mavi.cl

Museo de Arte Virtual
www.mav.cl

MAM, Museo de Arte Moderno de Chiloé
www.mamchiloe.cl

Museo Chileno de Arte Precolombino
www.precolombino.cl

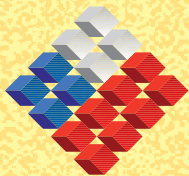
Museo Interactivo Mirador
www.mim.cl

Nuestro.cl El sitio del patrimonio cultural chileno
www.nuestro.cl

Portal de Arte Chileno
www.portaldearte.cl

Revista Ser Indígena
revista.serindigena.org/noticias/

DanzaT (arte integrado)
http://vereda.saber.ula.ve/historia_arte/danza_t/GALERIA.HTM



GOBIERNO DE CHILE
MINISTERIO DE EDUCACION