

# PLAN COMÚN DE FORMACIÓN GENERAL ELECTIVO<sup>1</sup>

## Artes

### Propósitos Formativos

La asignatura de *Artes*, en cualquiera de sus focos disciplinares –Danza, Música, Teatro y Artes Visuales–, busca potenciar el desarrollo integral de los estudiantes, fortaleciendo y estimulando habilidades propias del pensamiento creativo como medio para expresarse, resolver problemas y comprender los lenguajes artísticos que son clave en un entorno poblado por estímulos sensoriales de distinto tipo, especialmente del mundo digital y virtual. Adicionalmente, contribuye a la construcción y consolidación de sus proyectos de vida, preparando a los estudiantes para enfrentar desafíos relacionados con el desarrollo de conocimientos y habilidades propias de diversas áreas profesionales y técnicas en las que las artes tienen impacto.

Las presentes Bases Curriculares entienden que tanto la realización de trabajos y proyectos de arte como la experiencia y apreciación estética, implican el manejo de símbolos complejos y son modos de conocimiento, por lo que permiten desarrollar la mente, amplían su comprensión de la realidad y enriquecen sus facultades creativas, imaginativas y simbólicas, necesarias para construir una visión propia del mundo que los rodea. Por esta razón, la asignatura busca fortalecer las habilidades para manejar los lenguajes artísticos, sus medios, técnicas y procedimientos, aplicándolas en el desarrollo del proceso creativo o interpretativo, según corresponda.

Por último, la relación de las artes con los procesos de expresión, creación, interpretación, apreciación y difusión involucran el desarrollo del autoconocimiento y la exposición de emociones y sentimientos personales frente a otros. Eso contribuye a promover la conciencia ciudadana a través del reconocimiento y el respeto de la diversidad. Por esto, es especialmente relevante promover una relación positiva con el aprendizaje en todos los estudiantes, favoreciendo instancias de metacognición y retroalimentación sistemáticas acerca de procesos y resultados, como herramientas clave para nuevos aprendizajes.

### Enfoque de las asignaturas de Artes

A continuación, se presentan las principales definiciones conceptuales y didácticas en que se sustentan tanto los módulos de la asignatura de *Artes* (Danza, Música, Teatro y Artes Visuales), como las asignaturas de profundización del Plan Diferenciado Humanístico-Científico.

---

<sup>1</sup> Estas Bases Curriculares no incluyen una definición de Objetivos de Aprendizaje para la asignatura de Religión. Esta se imparte de conformidad a los programas de estudio propuestos por la autoridad religiosa correspondiente y aprobados por el Ministerio de Educación (Decreto N° 924, 1983, art. 6).

## Habilidades artísticas

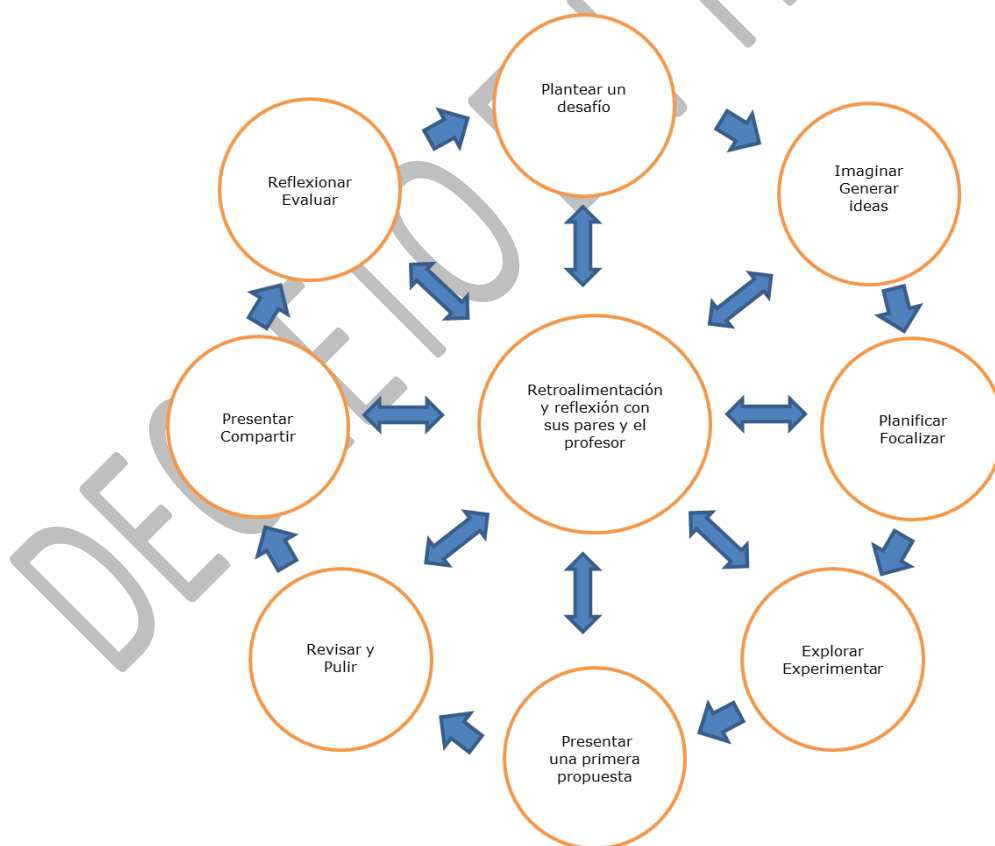
Las siguientes habilidades son comunes a todas las asignaturas de Artes y, a continuación, se explican en función de su organización:

### Expresar y crear

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

En estos niveles, es deseable que los establecimientos puedan entregar nuevas oportunidades a los estudiantes para que también apliquen y profundicen estas habilidades en disciplinas artísticas como el Teatro y la Danza.

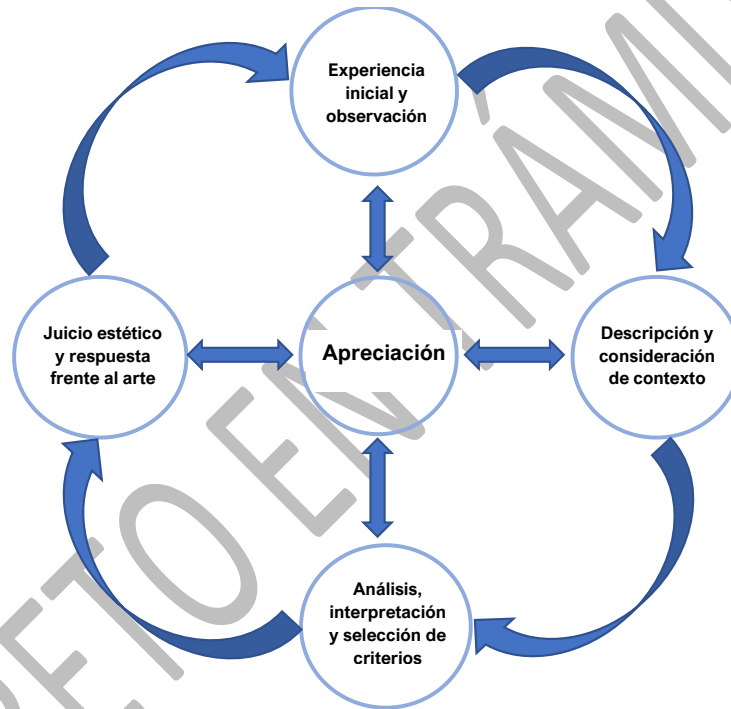
El siguiente diagrama muestra el proceso creativo completo:



### Apreciar y responder

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

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



### Comunicar y difundir

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

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

## Retroalimentación y evaluación

---

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

## Aprendizaje Basado en Proyecto y Resolución de Problemas

---

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

Para el caso de *Artes*, estas Bases Curriculares promueven el desarrollo de proyectos basados en desafíos artísticos personales o colectivos. Las etapas de dichos proyectos están relacionadas con las del proceso de creación planteado; en ambos –proyectos y proceso creativo– están presentes el desafío o problema, la investigación y experimentación y la retroalimentación constante. Estos proyectos pueden generarse a partir de necesidades y problemas del propio contexto del estudiante y, además, vincularse con otras disciplinas y áreas artísticas, abordando problemas, temas o conceptos comunes.

## Ciudadanía digital

---

Las habilidades de alfabetización digital y de uso de tecnologías que se promueve en las Bases Curriculares de 3° y 4° Medio, como parte de las *Habilidades para el siglo XXI*, son fundamentales para generar instancias de colaboración, comunicación, creación e innovación en los estudiantes mediante el uso de TIC. También contribuyen a desarrollar la capacidad de utilizarlas con criterio, prudencia y responsabilidad. Herramientas como estas pueden ayudar a registrar, organizar y ordenar información, investigar, crear y diseñar obras, piezas y proyectos de Artes Visuales y Audiovisuales, Danza, Música y Teatro, utilizándolas de manera responsable y ética. A su vez, permiten conectar a los estudiantes y profesores con otras escuelas nacionales o extranjeras y con diversas instituciones relacionadas con las artes.

## Organización curricular de Artes

### Módulos anuales

---

Esta asignatura forma parte del Plan Común de Formación General electivo y permite que se opte por las disciplinas artísticas que se indica a continuación:

- Artes Visuales
- Danza
- Música
- Teatro

Cada una de ellas cuenta con sus propios Objetivos de Aprendizaje para ser desarrollados en forma anual. Los establecimientos podrán ofrecer cuantas y cuales estimen convenientes para la formación integral de sus estudiantes, de acuerdo con su contexto y proyecto educativo. Por ejemplo: todas las disciplinas para ambos años, dos o tres diferentes cada año o una disciplina diferente cada año.

### Ejes

---

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

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

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

### Habilidades

---

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

### Actitudes

---

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

## Objetivos de Aprendizaje de Artes

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

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

### Objetivos de Aprendizaje de Artes Visuales para 3° o 4° medio

Se espera que los estudiantes sean capaces de:

#### Expresar y crear

1. Experimentar con diversidad de soportes, procedimientos y materiales utilizados en la ilustración, las artes audiovisuales y multimediales.
2. Crear obras y proyectos de ilustración, audiovisuales y multimediales, para expresar sensaciones, emociones e ideas, tomando riesgos creativos al seleccionar temas, materiales, soportes y procedimientos.
3. Crear obras y proyectos de ilustración, audiovisuales o multimediales, a partir de la apreciación de distintos referentes artísticos y culturales.

#### Apreciar y responder

4. Analizar e interpretar propósitos expresivos de obras visuales, audiovisuales y multimediales contemporáneas, a partir de criterios estéticos (lenguaje visual, materiales, procedimientos, emociones, sensaciones e ideas que genera, entre otros), utilizando conceptos disciplinarios.
5. Argumentar juicios estéticos acerca de obras visuales, audiovisuales y multimediales contemporáneas, considerando propósitos expresivos, criterios estéticos, elementos simbólicos y aspectos contextuales.
6. Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos visuales, audiovisuales y multimediales personales y de sus pares, considerando criterios estéticos y propósitos expresivos, y dando cuenta de una postura personal fundada y respetuosa.

#### Comunicar y difundir

7. Diseñar y gestionar colaborativamente proyectos de difusión de obras visuales, audiovisuales y multimediales propios, empleando diversidad de medios o TIC.

## Objetivos de Aprendizaje de *Danza* para 3° o 4° medio

Se espera que los estudiantes sean capaces de:

### **Expresar y crear**

1. Experimentar el cuerpo y sus posibilidades de movimiento de manera consciente y expresiva, utilizando los diversos recursos y elementos del lenguaje de la danza.
2. Expresar y comunicar ideas, sensaciones, emociones, temas, vinculando diversos elementos y recursos del lenguaje de la danza (aspectos técnicos, espacio, tiempo, energía, entre otros).
3. Crear obras y proyectos de danza individuales y colectivos, considerando temas de interés, recursos del lenguaje de la danza y elementos de la puesta en escena.

### **Apreciar y responder**

4. Interpretar propósitos expresivos de obras de danza a partir de criterios estéticos (lenguaje de la danza, puesta en escena, emociones, sensaciones e ideas que generan, entre otros) y aspectos contextuales.
5. Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos de danza propios y de sus pares, considerando criterios estéticos y propósitos expresivos, y dando cuenta de una postura personal fundada y respetuosa.

### **Comunicar y difundir**

6. Diseñar y gestionar colaborativamente procesos de difusión de obras y proyectos propios de danza, empleando una diversidad de medios o TIC.

## Objetivos de Aprendizaje de *Música* para 3° o 4° medio

Se espera que los estudiantes sean capaces de:

### **Expresar y crear**

1. Experimentar con diversos estilos musicales contemporáneos, utilizando diferentes recursos de producción musical (voz, objetos sonoros, instrumentos musicales y tecnologías).
2. Crear música para expresar emociones e ideas, tomando riesgos creativos al seleccionar recursos de producción y al aplicar elementos del lenguaje musical (ritmo, armonía, duración, tono, entre otros).
3. Interpretar repertorio personal y de músicos de diferentes estilos, en forma individual o en conjunto, considerando elementos característicos del estilo y un trabajo técnico coherente con los propósitos expresivos.

### **Apreciar y responder**

4. Analizar propósitos expresivos de obras musicales de diferentes estilos a partir de criterios estéticos (lenguaje musical, aspectos técnicos, emociones, sensaciones e ideas que genera, entre otros), utilizando conceptos disciplinarios.
5. Argumentar juicios estéticos de obras musicales de diferentes estilos, considerando criterios estéticos, propósitos expresivos y aspectos contextuales.
6. Evaluar críticamente procesos y resultados de obras musicales, personales y de sus pares, considerando criterios estéticos, aspectos técnicos y propósitos expresivos, y dando cuenta de una postura personal fundada y respetuosa.

### **Comunicar y difundir**

7. Diseñar y gestionar colaborativamente proyectos de difusión de obras e interpretaciones musicales propias, empleando diversidad de medios o TIC.



## Objetivos de Aprendizaje de *Teatro* para 3° o 4° medio

Se espera que los estudiantes sean capaces de:

### Expresar y crear

1. Experimentar las posibilidades expresivas y comunicativas del cuerpo, el gesto y la voz en juegos dramáticos e improvisaciones grupales e individuales.
2. Crear ejercicios de expresión dramática, individuales y colectivos, a partir de la observación de situaciones y la imaginación, utilizando diversos recursos y elementos del lenguaje teatral (expresión, dramatización, trabajo en equipo y puesta en escena, entre otros).
3. Interpretar obras teatrales, que expresen los temas de interés de los estudiantes, utilizando para la construcción de personajes y situaciones dramáticas elementos del lenguaje teatral, habilidades actorales, recursos de la puesta en escena, medios y tecnologías actuales, y considerando un público específico.

### Apreciar y responder

4. Inferir propósitos expresivos de obras teatrales y textos dramáticos de diversos estilos, géneros y orígenes a partir de criterios estéticos (elementos del lenguaje teatral como uso expresivo del gesto y la voz, recursos de la puesta en escena, ideas, emociones y sensaciones que generan, entre otros) y aspectos de la época, el entorno y el contexto.
5. Evaluar críticamente procesos y resultados de obras teatrales, tanto de artistas nacionales y extranjeros como propias y de sus pares, considerando criterios estéticos y propósitos expresivos, y dando cuenta de una postura personal fundada y respetuosa.

### Comunicar y difundir

6. Diseñar y gestionar colaborativamente proyectos de difusión de obras e interpretaciones teatrales, empleando una diversidad de medios o TIC.