

Artes Visuales

**Programa de Estudio para la Educación
de Personas Jóvenes y Adultas**

**FORMACIÓN DIFERENCIADA
HUMANÍSTICO-CIENTÍFICA**

**Nivel 1 y 2
Educación Media**



Artes Visuales

**Programa de Estudio para la Educación
de Personas Jóvenes y Adultas**

**FORMACIÓN DIFERENCIADA
HUMANÍSTICO-CIENTÍFICA**

**Nivel 1 y 2
Educación Media**

Estimados profesores, profesoras y equipos directivos:

Me complace presentar esta nueva versión de los Programas de Estudio para la Educación de Personas Jóvenes y Adultas (EPJA), que busca actualizar y enriquecer la experiencia de aprendizaje de quienes, bajo esta modalidad, buscan retomar sus trayectorias educativas y finalizar la escolaridad.

Los programas que a continuación se presentan ofrecen un marco de acción claro para la gestión pedagógica de docentes y equipos directivos, permitiéndoles orientar su trabajo según las circunstancias específicas en que se lleva a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como las características, necesidades e intereses de los y las estudiantes.

Bajo dicha perspectiva, continuar fortaleciendo la cobertura y abogar por la mejora continua de la EPJA contribuye significativamente a cumplir con la importante misión que tenemos como país de avanzar hacia una educación más pertinente, inclusiva y flexible, que confiera herramientas apropiadas para los desafíos actuales, y promueva el desarrollo de capacidades conducentes a un mayor bienestar y una mejor calidad de vida en nuestra sociedad.

Los Programas están organizados según los Objetivos de Aprendizaje estipulados en las Bases Curriculares de la EPJA, en línea con los aprendizajes significativos que demandan las Habilidades del Siglo XXI. En este esfuerzo, se potencia la formación integral, permitiendo el desenvolvimiento efectivo de cada estudiante en contextos cada vez más exigentes, observando la perspectiva de ciclo vital y de trayectoria educativa.

En esa clave, estos Programas de Estudio no solo ayudan a concretar el anhelo de las personas jóvenes y adultas de finalizar su etapa escolar, sino que también les forma en oficios para el trabajo, y los alienta para que prosigan estudios superiores y enriquezcan su quehacer. Todo esto está mediado por un proceso pedagógico virtuoso, que reconoce las experiencias y proyecto de vida de cada joven y persona adulta como referencias significativas para el trabajo con los contenidos.

Como todo nuestro sistema, la educación para personas jóvenes y adultas afronta desafíos importantes que requieren rigurosidad y empatía. Les invito a seguir orientando su acción pedagógica en esos términos, que quizás son todavía más críticos tratándose de esta modalidad de enseñanza. La EPJA desarrolla una contribución invaluable en el propósito de garantizar e incluso actualizar el derecho a la educación en nuestro país y, de este modo, brindar nuevas oportunidades a quienes desean aportar con sus conocimientos y habilidades al desarrollo de un país donde nadie quede atrás.



Nicolás Eduardo Cataldo Astorga
Ministro de Educación de Chile

Artes Visuales

**Programa de Estudio para la Educación
de Personas Jóvenes y Adultas**

**FORMACIÓN DIFERENCIADA
HUMANÍSTICO-CIENTÍFICA**

Nivel 1 y 2 de Educación Media

Resolución Exenta del Ministerio de Educación
N° 12882/2025

Unidad de Currículum y Evaluación
Ministerio de Educación
Gobierno de Chile

Primera edición: 2026



Contenidos

PRESENTACIÓN

- 8** **Nociones básicas**
- 10** **Habilidades y Actitudes para el siglo XXI**

CONSIDERACIONES GENERALES

- 16** Perfil de Egreso
- 18** Contextualización Curricular
- 19** Inclusión y Diversidad

ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS PROGRAMAS DE ESTUDIO EPJA

- 22** **Organización Modular
del Programa de Estudio**
- 22** Módulos Obligatorios
- 25** Módulos Electivos
- 26** Aprendizaje Basado en Proyectos
- 29** Aprendizaje Basado en la Resolución
de Problemas
- 30** **Orientaciones para Evaluar los Aprendizajes**
- 32** **Referencias**

PROPÓSITOS FORMATIVOS DE LA ASIGNATURA DE ARTES VISUALES

- 36** Enfoque de la Asignatura
- 37** Estructura Curricular
- 39** Objetivos de Aprendizaje
- 39** Conocimientos Esenciales

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS Y PEDAGÓGICAS

- 42** **Orientaciones Didácticas**
- 45** Orientaciones para la evaluación
en Artes Visuales y Audiovisuales
- 48** Orientaciones para la contextualización
- 49** **Visión panorámica de los Módulos
del Nivel 1 y 2 de Educación Media**
- 50** **Visión panorámica de los Objetivos de
Aprendizaje y Conocimientos Esenciales**

MÓDULOS OBLIGATORIOS DE LA ASIGNATURA

- 56** **Módulo Obligatorio 1**
- 56** Visión panorámica
- 58** Actividad de desempeño 1
- 62** Actividad de desempeño 2
- 68** Actividad de desempeño 3
- 71** Actividad de desempeño 4
- 76** **Módulo Obligatorio 2**
- 76** Visión panorámica
- 78** Actividad de desempeño 1
- 85** Actividad de desempeño 2
- 89** Actividad de desempeño 3
- 92** Actividad de desempeño 4
- 96** **Módulo Obligatorio 3**
- 96** Visión panorámica
- 98** Actividad de desempeño 1
- 107** Actividad de desempeño 2
- 111** Actividad de desempeño 3
- 116** Actividad de desempeño 4
- 122** **Módulo Obligatorio 4**
- 122** Visión panorámica
- 124** Actividad de desempeño 1
- 128** Actividad de desempeño 2
- 134** Actividad de desempeño 3
- 139** Actividad de desempeño 4

MÓDULOS ELECTIVOS DE LA ASIGNATURA

- 146** **Módulo Electivo 1**
- 146** Visión panorámica
- 156** **Módulo Electivo 2**
- 156** Visión panorámica

REFERENCIAS

- 166** **Bibliografía**
- 168** **Glosario**

Presentación

Las Bases Curriculares para la Educación de Personas Jóvenes y Adultas (EPJA) establecen Objetivos de Aprendizaje (OA) de habilidades y actitudes que se integran con conocimientos esenciales, para la comprensión de grandes ideas consideradas relevantes en cada asignatura. El presente programa de estudio es una propuesta de organización curricular que define y desarrolla actividades de desempeño para que los y las estudiantes construyan los aprendizajes establecidos para cada nivel de enseñanza.

Al Ministerio de Educación le corresponde la tarea de elaborar programas de estudio que orienten la implementación de las Bases Curriculares en aquellos establecimientos que no han optado por la elaboración de programas propios. Estos instrumentos constituyen un complemento coherente y alineado con las Bases Curriculares. Además, son una herramienta para apoyar a los y las docentes en el logro de los Objetivos de Aprendizaje y propósitos formativos declarados en cada asignatura y nivel.

Los programas de estudio corresponden a una propuesta que los establecimientos pueden implementar. También pueden ser un referente para aquellas instituciones educativas que deseen elaborar programas de estudio propios, pues son instrumentos que responden a las múltiples realidades educativas provenientes de distintos contextos y que dan origen a una diversidad de aproximaciones didácticas, metodológicas y organizacionales. Estas se expresan en el desarrollo de distintos proyectos educativos, todos válidos mientras permitan el logro de los Objetivos de Aprendizaje.

Los programas de estudio proponen al docente una organización de los Objetivos de Aprendizaje, conocimientos esenciales y grandes ideas de acuerdo con el tiempo disponible dentro del año escolar. Además, son una orientación acerca de cómo desarrollar una comprensión profunda y significativa. Se trata de una estimación temporal aproximada y de carácter propositivo, por lo tanto, puede ser adaptada por las y los docentes de acuerdo con la realidad de sus estudiantes y de su establecimiento.

Para apoyar la implementación de las Bases Curriculares, los programas proporcionan orientaciones disciplinares, didácticas y criterios de evaluación formativa que pueden utilizarse como apoyo para las actividades de desempeño sugeridas. Estas actividades permiten a los y las estudiantes poner en “uso” el conocimiento esencial. Para ello, aplican los procedimientos que definen a las habilidades y actitudes declaradas en los Objetivos de Aprendizaje. En consecuencia, las actividades de desempeño permiten construir aprendizajes y recoger evidencias de comprensión. Además, se enriquecen con recomendaciones de recursos didácticos complementarios y bibliografía para docentes y estudiantes. Se enmarcan en un modelo pedagógico cuyo enfoque es el de la comprensión, lo que implica establecer conexiones desde la experiencia de los y las estudiantes al interior de cada disciplina y también con otras áreas del conocimiento. Las actividades de desempeño de los programas ilustran un modelo para que cada docente, en su establecimiento, pueda construir nuevas actividades acordes con las diversas realidades.

Nociones básicas

Objetivos de Aprendizaje de Habilidades y Actitudes Nucleares

Los **Objetivos de Aprendizaje** de estas Bases Curriculares establecen los desempeños terminales esperables para una asignatura determinada en cada nivel escolar y evidencian, de forma clara y precisa, cuál es el aprendizaje que la o el estudiante debe lograr. Se refieren a las habilidades y actitudes fundamentales de cada asignatura, y se constituyen en el núcleo del aprendizaje.

Las **habilidades** son definidas como procesos estratégicos centrales para realizar tareas y para solucionar problemas con precisión y adaptabilidad. Favorecen la transferencia educativa, es decir, la capacidad para utilizar el conocimiento y aplicarlo a nuevos contextos.

Las **actitudes** son disposiciones frente a objetos, ideas o personas, que incluyen componentes afectivos, cognitivos y valorativos que inclinan a las personas a determinados tipos de acciones. Las actitudes que conforman los Objetivos de Aprendizaje se desprenden de los cuatro ámbitos del marco de Habilidades para el siglo XXI, y su inclusión responde a criterios de pertinencia para ser trabajadas integradamente con las habilidades. En los niveles de Enseñanza Básica, se prioriza el desarrollo de actitudes que fomentan la autonomía y la proactividad, mientras que en los niveles de Enseñanza Media predominan aquellas que fomentan la responsabilidad personal y social de los y las estudiantes.

Las actitudes y habilidades se integran en la construcción de los Objetivos de Aprendizaje nucleares, lo que evidencia su interdependencia y su importancia para una formación integral, que permita a las y los estudiantes contar con una combinación de valores, disposiciones, habilidades y conocimientos para enfrentar los desafíos del futuro¹.

¹ OECD (2020). Op. Cit., pág. 5.

Conocimientos esenciales

Los conocimientos esenciales refieren a una red conceptual coherente y rica en conexiones, que permite construir la comprensión sobre los fenómenos y el mundo. El conocimiento entendido como comprensión, permite a los y las estudiantes refinar, transformar o reemplazar ideas preexistentes que han adquirido en su experiencia cotidiana, y moverse con flexibilidad entre visiones generales, detalles, generalizaciones y ejemplos sobre los fenómenos que estudian.

Los conocimientos esenciales son prioritarios e imprescindibles, pues constituyen una base que permite avanzar de manera progresiva en el aprendizaje de cada asignatura, y construir nuevos conocimientos.

Propósito formativo

Los propósitos formativos de cada asignatura definen las finalidades educativas que se busca desarrollar a partir de los Objetivos de Aprendizaje y conocimientos esenciales en cada nivel. Entregan el para qué del aprendizaje y buscan evidenciar cómo cada área contribuye al logro de los objetivos generales de la Educación Media, definidos en la Ley General de Educación.

En estas Bases Curriculares, las **grandes ideas** operan como propósito formativo de cada nivel y orientan la comprensión y la articulación de los Objetivos de Aprendizaje y los conocimientos esenciales.

Enfoque de la asignatura

Explica los principios, teorías y conceptos disciplinares desde los cuales se han construido los aprendizajes de la asignatura. Se presenta una visión actualizada de dichos elementos de acuerdo con el desarrollo de las disciplinas. Se explicitan también los énfasis teóricos y las perspectivas desde las cuales se espera que los y las docentes y estudiantes aborden los conocimientos, habilidades y actitudes incluidos en los Objetivos de Aprendizaje. Asimismo, en esta sección se explican los enfoques didácticos que permiten orientar la implementación de la asignatura en el aula. Esto último se sustenta en los conceptos, teorías y principios pedagógicos de la enseñanza de cada disciplina.

Habilidades y Actitudes para el siglo XXI

La existencia y el uso de la tecnología en el mundo global, multicultural y en constante cambio ha determinado nuevos modos de acceso al conocimiento, de aplicación de los aprendizajes y de participación en la sociedad. Estas necesidades exigen competencias particulares, las que internacionalmente se conocen como **Habilidades para el siglo XXI** y que responden a los diversos requerimientos del mundo actual, como el aprendizaje de nuevas maneras de pensar, aprender, relacionarse con los demás, comunicarse, usar la tecnología, trabajar, participar en la sociedad, desarrollarse como persona y desarrollar la creatividad, entre otras².

Las Habilidades para el siglo XXI son el foco formativo central que propende a la formación integral de los y las estudiantes. Corresponden a un marco de habilidades y actitudes transversales a todas las asignaturas y a partir de las cuales cada una define sus propios aprendizajes disciplinares. Se presentan organizadas en torno a cuatro ámbitos: Maneras de pensar, Maneras de trabajar, Herramientas para trabajar y Maneras para vivir en el mundo.

DESARROLLO DE ACTITUDES

- ▶ Pensar con **perseverancia** y **proactividad** para encontrar soluciones innovadoras a los problemas.
- ▶ Pensar con **apertura** a distintas perspectivas y contextos, asumiendo riesgos y responsabilidades.
- ▶ Pensar con **consciencia**, reconociendo que los errores ofrecen oportunidades para el aprendizaje.

Continúa →

Maneras de pensar

Desarrollo de la creatividad y la innovación

Las personas creativas poseen habilidades de pensamiento divergente, producción de ideas, fluidez, flexibilidad y originalidad. El pensamiento creativo implica abrirse a diferentes ideas, perspectivas y puntos de vista, ya sea en la exploración personal o en el trabajo en equipo. En este ámbito, la enseñanza implica asumir que este tipo de pensamiento puede desarrollarse en todas las instancias de aprendizaje y en varios niveles: imitación, variación, combinación, transformación y creación original. Para lograr esta última, es importante que las y los docentes consideren que es necesario haber desarrollado varias habilidades y que la creatividad también puede enseñarse mediante actividades más acotadas según los distintos niveles.

2 El conjunto de habilidades seleccionadas para las Bases Curriculares de EPJA corresponden a una adaptación de distintos modelos (Binkley et al., 2012; Fadel et al., 2016). Se han organizado en cuatro categorías: Maneras de pensar, Maneras de trabajar, Herramientas para trabajar y Maneras para vivir en el mundo.

- ▶ Pensar con **flexibilidad** para reelaborar las propias ideas, puntos de vista y creencias.
- ▶ Pensar con **reflexión propia y autonomía** para gestionar el propio aprendizaje, identificando capacidades, fortalezas y aspectos por mejorar.
- ▶ Pensar con consciencia de **que los aprendizajes se desarrollan a lo largo de la vida** y enriquecen la experiencia.
- ▶ Pensar con **apertura hacia otros** para valorar la comunicación como una forma de relacionarse con diversas personas y culturas, compartiendo ideas que favorezcan el desarrollo de la vida en sociedad.

DESARROLLO DE ACTITUDES

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

Desarrollo del pensamiento crítico

El pensamiento crítico permite discriminar entre informaciones, declaraciones o argumentos, mediante la evaluación de su contenido y pertinencia; cuestionar la información, tomar decisiones y emitir juicios; y reflexionar críticamente acerca de diferentes puntos de vista, tanto de los propios como de los demás, ya sea para defenderlos o contradecirlos sobre la base de evidencias. Contribuye así, además, a la autorreflexión y corrección de errores, además de favorecer la capacidad de estar abierto a los cambios y de tomar decisiones razonadas. El principal desafío en la enseñanza del pensamiento crítico es la aplicación exitosa de estas habilidades en contextos diferentes de aquellos en que fueron aprendidas.

Desarrollo de la metacognición

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

Maneras de trabajar

Desarrollo de la comunicación

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

Desarrollo de la colaboración

La colaboración entre personas con diferentes habilidades y perspectivas faculta al grupo para tomar mejores decisiones que las que se adoptarían individualmente. Además, el trabajo colaborativo entre pares determina nuevas formas de aprender y de evaluarse a sí mismo y a los demás, lo que permite visibilizar los modos en que se aprende. Esto conlleva nuevas maneras de relacionarse en torno al aprendizaje.

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

DESARROLLO DE ACTITUDES

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

Herramientas para trabajar

Desarrollo de la alfabetización digital

Promueve el desarrollo del pensamiento computacional, la autonomía y el trabajo en equipo, la creatividad, la participación en redes de diversa índole, y el interés por ampliar los propios intereses y horizontes culturales, mediante el uso responsable de la tecnología para hacer frente a nuevos desafíos, como la ciberseguridad y el autocuidado. La utilización de esta como herramienta de trabajo supone dominar las posibilidades que ofrece, así como darle un uso creativo e innovador que, a la vez, promueva el pensamiento crítico. La alfabetización digital apunta también a la resolución de problemas en el marco de la cultura digital que caracteriza al siglo XXI. Para ello, son útiles las herramientas que entrega la programación, el pensamiento computacional, la robótica e internet, entre otros, para desarrollar habilidades que permitan crear contenidos digitales, informarnos y vincularnos con los demás utilizando la tecnología.

Desarrollo del uso de la información

Dice relación con la eficacia y eficiencia en la búsqueda, el acceso, el procesamiento, la clasificación, la integración, la gestión, la evaluación crítica, el uso creativo y ético, y la comunicación de la información. Implica formular preguntas, indagar y generar estrategias para seleccionar, organizar y comunicar. Tiene además siempre en cuenta tanto los aspectos éticos y legales que la regulan, como el respeto a los demás y a su privacidad. Promueve también el acceso, uso responsable, aplicación eficaz y evaluación crítica de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), y su uso creativo de acuerdo con distintos propósitos, atendiendo a las características y convenciones de diversos contextos multiculturales.

DESARROLLO DE ACTITUDES

- ▶ **Perseverar** en torno a metas con miras a la construcción de proyectos de vida y al aporte a la sociedad y al país con autodeterminación, autoconfianza y respeto por uno mismo y por los demás.
- ▶ **Participar** asumiendo posturas razonadas en distintos ámbitos: cultural, social, político, medioambiental, entre otros.
- ▶ **Tomar decisiones razonadas** y que contribuyan al bien común, respetando los derechos humanos, la diversidad y la multiculturalidad.
- ▶ **Actuar con honestidad**, responsabilizándose por las propias acciones y decisiones con conciencia de las implicancias que estas tienen sobre uno mismo y los otros.

Maneras de vivir en el mundo

Desarrollo de la ciudadanía local y global

La ciudadanía se refiere a la participación del individuo en su contexto desde una perspectiva política, social, territorial, cultural, económica, medioambiental, entre otras dimensiones. Por ello, es necesaria la interacción eficaz con las instituciones públicas y con iniciativas que apoyen la cohesión social. La participación también implica reflexionar y tener un juicio crítico acerca de los mensajes de los medios de comunicación masiva, de modo de adoptar una postura razonada ante ellos. La conciencia de ser ciudadano promueve el sentido de pertenencia, la valoración y el ejercicio de los principios democráticos, como los derechos humanos y la igualdad, así como asumir sus responsabilidades como tal. En este sentido, el respeto a los demás, a su privacidad, y a las diferencias valóricas, religiosas y étnicas cobra gran relevancia y se relaciona directamente con una actitud empática, de mentalidad abierta y de adaptabilidad.

Desarrollo del plan de vida y carrera

La construcción y consolidación de un proyecto de vida y de una carrera, oficio u ocupación, requiere la capacidad de adaptarse a los cambios para poder desenvolverse en distintos roles y contextos. Para el logro de objetivos personales, es necesario establecer metas, crear estrategias para conseguirlas, desarrollar la autogestión, actuar con iniciativa y compromiso, tener autonomía para ampliar los aprendizajes, poseer autocritica, reflexionar críticamente y disponerse a integrar las retroalimentaciones recibidas. Por otra parte, para lograr estas metas se requiere interactuar con los demás de manera flexible, con la capacidad de trabajar en equipo y negociar para la búsqueda de soluciones. Esto permite el desarrollo de liderazgo, responsabilidad, ejercicio ético del poder y el respeto a las diferencias en ideas y valores.

Desarrollo de responsabilidad personal y social

La responsabilidad personal y social se interrelacionan constantemente. En lo personal, el respeto por los demás y el rechazo a la discriminación, la conciencia acerca de la propia cultura y las relaciones de esta con las del mundo, el compromiso con la propia vida y el contexto inmediato, y el control de la agresión, la violencia y la autodestrucción permiten que las personas se desarrollen de una manera integral. Por otra parte, el compromiso con la propia persona se traduce, a su vez, en una manera sana y activa de relacionarse con los demás, lo que entrega confianza a los otros y permite comunicarse de una manera asertiva, empática, libre de prejuicios, que acepte los distintos puntos de vista y contribuya a mejorar la sociedad en la que vive. Estas habilidades apuntan a ser consciente de sí mismo y de los otros, además de realizar acciones concretas que den cuenta de la responsabilidad que tiene el individuo con su vida y con su entorno.

Consideraciones Generales

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

Perfil de Egreso

La formación habilita al estudiante para conducir su propia vida en forma autónoma, plena y responsable, de modo que pueda desarrollar planes de vida y proyectos personales, continuar su proceso educativo formal mediante la educación superior o incorporarse a la vida laboral.

Los y las estudiantes que egresan de la modalidad de Educación de Personas Jóvenes y Adultas han desarrollado los conocimientos, habilidades y actitudes definidas en el currículum nacional y transfieren sus aprendizajes a distintos ámbitos: social, cultural, cívico, laboral, intelectual y personal. A partir de dichos aprendizajes, son capaces de alcanzar sus metas académicas y laborales; además de construir un proyecto de vida de acuerdo con sus necesidades e intereses, actuando con autonomía y responsabilidad.

El marco de Habilidades para el siglo XXI, los Objetivos Generales de la Ley General de Educación y las Bases Curriculares para la EPJA definen un conjunto de diez competencias que reúnen habilidades, actitudes y conocimientos que los y las estudiantes han adquirido al finalizar el Segundo Nivel de Educación Media de la modalidad. Estas competencias se organizan según los ámbitos de las Habilidades para el siglo XXI, y su relación de tributación con las habilidades y actitudes nucleares de los Objetivos de Aprendizaje. La competencia 1 se refiere al dominio disciplinar de las asignaturas que los estudiantes deberán alcanzar al finalizar la Educación Media.

Dominio disciplinar

1. Aplica conocimientos y habilidades disciplinares de las áreas de lenguaje, matemáticas, ciencias, historia, geografía y ciencias sociales e idioma extranjero inglés en contextos que impliquen aprendizaje y desarrollo personal.

Maneras de pensar

2. Gestiona el proceso de aprendizaje personal por medio de habilidades de metacognición, reflexión y comunicación, demostrando autonomía, motivación y una sólida autoestima y confianza en las propias capacidades para mejorar y enriquecer su desarrollo personal y cognitivo.
3. Identifica problemas, elabora argumentos, considera nuevas ideas, y propone soluciones creativas e innovadoras ante los desafíos que enfrenta.
4. Piensa de manera crítica y elabora puntos de vista y opiniones propias, utilizando evidencia y con una actitud abierta, dispuesta a cuestionar los supuestos y a reconsiderar las propias visiones.

Maneras de trabajar

5. Trabaja de manera colaborativa con otras personas en la resolución de problemas y en el desarrollo de proyectos. Demuestra habilidades interpersonales de comunicación, gestión y monitoreo del trabajo, la capacidad para asumir roles, reconocer fortalezas y aceptar debilidades, y una actitud perseverante para alcanzar los objetivos propuestos.
6. Se comunica efectivamente con otras personas en lengua materna y en una lengua extranjera, con diferentes propósitos y en diversos contextos, por medio de habilidades de comunicación oral, escrita y no verbal, demostrando capacidad de escuchar y comprender distintos mensajes, y una valoración positiva del lenguaje como fuente de enriquecimiento cultural y personal.

Herramientas para trabajar

7. Utiliza Internet y las herramientas digitales de manera efectiva y eficiente. Demuestra habilidades de búsqueda, selección, manejo y producción de información, y capacidad para resolver tareas, además de reconocer los aspectos éticos y legales involucrados en el acceso y uso de la información en ambientes digitales.
8. Demuestra compromiso y capacidad de autogestionar el aprendizaje en las diversas instancias de formación que enfrenta, por medio de habilidades que le permitan desenvolverse en distintos roles y contextos y planificar un proyecto de vida personal y laboral en el tiempo. Desarrolla una disposición favorable al aprendizaje a lo largo de la vida.

Maneras de vivir en el mundo

9. Se relaciona de manera respetuosa, empática y constructiva con otras personas en las diversas instancias de intercambio y colaboración que enfrenta. Demuestra conciencia y reconocimiento de la propia cultura y la de los demás, y una actitud de rechazo a la violencia, la agresión y la discriminación.
10. Demuestra conciencia de los derechos y responsabilidades ciudadanas al relacionarse con sus pares, con la comunidad y con las instituciones públicas, mediante habilidades de interacción eficaz, de participación y toma de decisiones. Muestra un compromiso con el bien común, la cohesión social, los derechos humanos y los principios de la democracia, a nivel local y global.

Contextualización Curricular

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

El marco de habilidades y actitudes que define esta propuesta permite desarrollar aquellas que facilitan formas de pensar, de vivir en el mundo y de trabajar. Además, entrega herramientas para trabajar que definen el perfil de los y las estudiantes EPJA y que pueden ser utilizadas como estrategias para atender a las necesidades de contextualización de las diferencias que se presentan en las aulas. Los programas de estudio son una propuesta de diseño de clases, de actividades y de evaluaciones flexible, que puede modificarse, ajustarse y transferirse a diferentes realidades y contextos, entre otros:

- ▶ **DIVERSIDAD ETARIA.** Debido a que la edad de los y las estudiantes de Educación de Personas Jóvenes y Adultas puede variar de los 15 a más de 50 años, las actividades propuestas se han diseñado desde un principio de flexibilidad que permita en las aulas ajustarse a las distintas necesidades y posibilidades de estudiantes que no han iniciado o han interrumpido su trayectoria formativa por un corto o un largo periodo de tiempo.
- ▶ **TIPOS DE ESTABLECIMIENTOS.** De acuerdo con las distintas posibilidades originadas por el tipo de establecimiento en las que se implementa la modalidad, como Tercera jornada, Centros de Educación Integrada de Adultos, Establecimientos Educativos al interior de Recintos Penitenciarios y al interior de Unidades Militares, la implementación didáctica de las actividades propuestas en el programa sugiere el uso de recursos y procedimientos tanto análogos como virtuales.
- ▶ **TRAYECTORIAS FORMATIVAS.** Por diversas razones las trayectorias formativas de los estudiantes EPJA se interrumpen. En consecuencia, la progresión de aprendizajes de las asignaturas que forman parte del Plan de Formación General en sus distintos Niveles de Educación Básica y Educación Media: Lenguaje y Comunicación / Lengua y Literatura, Matemática, Ciencias e Historia, Geografía, Ciencias Sociales y Educación Ciudadana, pueden estar afectadas. Por lo tanto, puede ocurrir que la implementación de los programas de estudio se necesite realizar procesos previos de nivelación, que permitan a las y los estudiantes avanzar en su trayectoria formativa. La implementación del programa se ha diseñado en un tiempo estimativo que, de acuerdo con el plan de estudio, puede ajustarse a las necesidades formativas de los y las estudiantes.

Inclusión y Diversidad

En el trabajo pedagógico, es importante comprender que la diversidad se entiende en términos culturales, sociales, étnicos, religiosos, de género, de estilos de aprendizaje y de niveles de conocimiento y/o de trayectorias escolares. Esta diversidad enriquece los escenarios de aprendizaje y está asociada a los siguientes desafíos:

- Desarrollar aprendizajes significativos que se relacionen con el contexto y la realidad de los estudiantes.
- Crear oportunidades inclusivas para desarrollar el aprendizaje en todos y todas.
- Favorecer y potenciar metodologías integradoras y colaborativas tales como Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y Aprendizaje Basado en la Resolución de Problemas (ABRP).

Atender a la diversidad de estudiantes en sus contextos implica reconocer las necesidades educativas que poseen para así diseñar experiencias de aprendizaje a partir de tiempos, recursos y estrategias que permitan que cada estudiante logre un aprendizaje de calidad. La experiencia y conocimiento que tengan las y los docentes sobre su asignatura y las estrategias que promuevan un aprendizaje profundo, son herramientas para tomar decisiones pertinentes y oportunas respecto de las necesidades de los y las estudiantes.

Para las y los estudiantes con necesidades educativas especiales, el conocimiento de sus profesores y profesoras, así como el apoyo y las recomendaciones de los especialistas, contribuyen a que todos desarrollen al máximo sus capacidades. Algunas orientaciones para considerar:

- Promover ambientes de aprendizaje inclusivos, donde cada estudiante sienta seguridad para participar, experimentar y contribuir de forma significativa a la clase. Se recomienda destacar positivamente las características particulares y rechazar toda forma de discriminación, agresividad o violencia.
- Proveer igualdad de oportunidades y asegurar que los y las estudiantes puedan participar por igual en todas las actividades. Evitar relacionar el trabajo de aula con estereotipos asociados a género, características físicas o cualquier otro tipo de sesgo que provoque discriminación.
- Utilizar diversos materiales, estrategias didácticas y actividades que se adecuen a las singularidades de los y las estudiantes y sus intereses.
- Promover un trabajo sistemático, con actividades variadas para diferentes estilos de aprendizaje y con ejercitación abundante, procurando que todos tengan acceso a oportunidades de aprendizaje enriquecidas.

Orientaciones Pedagógicas Programas de Estudio EPJA

Todas las actividades siguen los pasos que caracterizan el proceso de aprendizaje para la Educación de Personas Jóvenes y Adultas: identificar la necesidad del aprendizaje; crear una estrategia y recursos para alcanzarlos; desarrollar la estrategia y evaluarla. Para aprender, necesitan saber cuál es el propósito de su aprendizaje, aplicar lo aprendido en la vida y ser agentes de su propio aprendizaje, por medio de su experiencia.

La etapa inicial del aprendizaje es de gran importancia. Si bien el o la estudiante puede no estar siempre consciente de lo que necesita aprender, la motivación y el compromiso por el aprendizaje, como un medio para adquirir autonomía y aprender a aprender, pueden operar como incentivos poderosos para encontrar un sentido al aprendizaje escolar. Asimismo, es relevante que participen en el proceso de diseño del aprendizaje. La literatura señala que, en el estudiantado adulto, compartir el control de las estrategias de aprendizaje lo hace más eficaz³. Hacerlos partícipes como agentes de su aprendizaje, satisface su necesidad de conocer y estimula su autoconcepto como los estudiantes independientes⁴.

3 Knowles, M. S., Holton III, E. F., & Swanson, R. A. (2014). *The adult learner: The definitive classic in adult education and human resource development*. London: Routledge, pág. 148.

4 Ibídem.

Organización Modular del Programa de Estudio

Los programas de estudio correspondientes a las Bases Curriculares de la Educación de Personas Jóvenes y Adultas, proponen una estructura modular que organiza los Objetivos de Aprendizaje de habilidades y actitudes, los conocimientos esenciales y las grandes ideas de cada asignatura de acuerdo con las Bases Curriculares aprobadas para la modalidad.

Los módulos se definen como bloques unitarios de aprendizaje que integran habilidades, actitudes y conocimientos requeridos para adquirir desempeños flexibles en una determinada área o asignatura.

Todas las asignaturas, tanto del plan de Formación General como de Formación Instrumental cuentan con programas de estudio modulares para su implementación. En cuanto a la estructura, cada asignatura se organiza por nivel en cuatro módulos obligatorios y dos módulos electivos. Los primeros organizan los Objetivos de Aprendizaje, conocimientos esenciales y grandes ideas de cada nivel, mientras que los segundos ofrecen oportunidades de profundizar en el desarrollo del OA y en la comprensión de las grandes ideas del nivel, por medio del desarrollo de proyectos o la resolución de problemas.

Módulos Obligatorios

En coherencia con las Bases Curriculares, los módulos obligatorios organizan los Objetivos de Aprendizaje, los conocimientos esenciales y las grandes ideas del nivel. Cada módulo presenta cuatro actividades de aprendizaje y evaluación que desarrollan, como foco principal, las habilidades y actitudes de los Objetivos de Aprendizaje del nivel. En las Bases Curriculares para EPJA, las habilidades son entendidas como conocimientos procedimentales que desarrollan destrezas de pensamiento y hábitos de mente que permiten pensar los contenidos en profundidad. Como señala David Perkins (2017)⁵, desarrollar habilidades permite a las y los estudiantes aprender a pensar sobre el conocimiento, ponerlo “en movimiento para hacer conexiones y predicciones”, además de darle forma “para crear nuevos productos y resultados creativos”.

5 Perkins, D. Prólogo a Swartz, R. et al. (2017). Op. Cit., pág. 8.

Organización del Aprendizaje en los Módulos Obligatorios

Los módulos obligatorios organizan el aprendizaje en torno al desarrollo de una actividad de desempeño y actividades de evaluación que se integran. Los elementos que componen estos módulos son:

Visión panorámica del módulo

La visión panorámica de cada módulo presenta la gran idea, los objetivos de aprendizaje y conocimientos esenciales que se necesitan desarrollar para cumplir el propósito formativo del módulo. Por último, se identifica el tiempo semanal y las horas de clase propuestas para abarcar su implementación.

Propósito del módulo

El propósito del módulo responde a tres interrogantes: ¿qué se espera que los y las estudiantes comprendan?, ¿cómo se evidenciará que han comprendido? y ¿cómo tributa el módulo al marco formativo de las Habilidades y Actitudes para el siglo XXI? Para responder a la primera interrogante se explica brevemente la gran idea que se pretende construir en el módulo. Luego, se relacionan explicativamente habilidades, actitudes y conocimientos esenciales que pondrá en uso el o la estudiante para finalmente detallar cómo estos se integran y tributan al marco de Habilidades y actitudes para el siglo XXI.

Ruta de aprendizaje

Secuencia de cuatro actividades de desempeño que describen sintéticamente qué habilidades –procedimientos estratégicos– y actitudes desarrollará el o la estudiante para poner en uso los conocimientos esenciales declarados en el módulo. Cada desempeño se construye identificando qué hace el estudiante –habilidad o procedimiento aplicado– y el conocimiento esencial que se moviliza. El conjunto de actividades de desempeño se integra coherentemente para dar cuenta del propósito formativo general declarado en el módulo.

Actividades de desempeño

Para organizar el desarrollo de las actividades propuestas se utilizan criterios didácticos transversales que guíen flexiblemente a las y los docentes, de modo que puedan transferir la propuesta a sus diferentes contextos. Los criterios utilizados se distinguen por su función didáctica, es decir, la finalidad formativa que se persigue a través de ellos:

- ▶ **SITUACIÓN EXPERIENCIAL.** Permite enmarcar de forma situada un determinado aprendizaje. Activa y engancha el conocimiento previo con el nuevo conocimiento para desarrollar un aprendizaje significativo.
- ▶ **CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO.** Permite ilustrar cómo mediar, a través de una propuesta de selección de recursos y estrategias la adquisición y organización de nuevos conocimientos.
- ▶ **PRÁCTICA GUIADA.** Modela paso a paso la mediación que realiza el o la docente, a través de actividades individuales, plenarias o colaborativas que desarrollan los y las estudiantes, para profundizar en la comprensión de un determinado conocimiento.
- ▶ **PRÁCTICA INDEPENDIENTE.** Detalla las actividades individuales y/o colaborativas que desarrollan los y las estudiantes para realizar desempeños flexibles que permitan profundizar y evidenciar su comprensión. Permite monitorear el proceso de aprendizaje.
- ▶ **INTEGRACIÓN.** Corresponde a una actividad de síntesis que realiza el o la estudiante individualmente para evidenciar la comprensión del propósito declarado para la actividad. Por ejemplo, mediante el uso de ticket de salida.
- ▶ **ORIENTACIONES AL DOCENTE.** En esta sección se aclaran y precisan conceptos disciplinares que se han movilizado a lo largo del módulo. Se realizan sugerencias complementarias sobre el trabajo con adultos y/o estrategias didácticas que puedan facilitar su labor. Se sugieren estrategias para guiar la retroalimentación y la evaluación formativa compartiendo criterios, estrategias de retroalimentación y rúbricas.

Módulos Electivos

Los módulos electivos ofrecen oportunidades de profundizar en el desarrollo de las habilidades y actitudes de los Objetivos de Aprendizaje del nivel y en la comprensión de las grandes ideas. Se desarrollan por medio de metodologías de Aprendizaje Basado en Proyectos y Aprendizaje Basado en Resolución de Problemas. Se organizan en torno a un tema que es planteado como problema o desafío y que permite ampliar el conocimiento esencial, profundizar en la comprensión de las grandes ideas y conectar con los intereses y experiencias de los y las estudiantes.

Los problemas y desafíos podrán ser adaptados a los contextos, intereses y experiencias vitales de los y las estudiantes.

Se sugiere considerar los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda para el Desarrollo Sostenible de la Unesco como foco para orientar los problemas y proyectos a desarrollar en los módulos electivos. Estos temas son⁶:

- | | |
|--|---|
| 1. Fin de la pobreza | 10. Reducción de las desigualdades |
| 2. Hambre cero | 11. Ciudades y comunidades sostenibles |
| 3. Salud y Bienestar | 12. Producción y consumo responsable |
| 4. Educación de calidad ⁷ | 13. Acción por el clima |
| 5. Igualdad de género | 14. Vida submarina |
| 6. Agua limpia y saneamiento | 15. Vida de ecosistemas terrestres |
| 7. Energía asequible y no contaminante | 16. Paz, justicia e instituciones sólidas |
| 8. Trabajo decente y crecimiento económico | 17. Alianzas para lograr los objetivos |
| 9. Industria, innovación e infraestructura | |

Esta metodología debe promover un compromiso activo de la o el estudiante con el aprendizaje, lo cual se logrará si es que el proceso de enseñanza cumple con las siguientes características:

- El aprendizaje favorecido se conecta con sus necesidades o inquietudes;
- El o la estudiante sabe de antemano *qué* aprenderá;
- El o la estudiante considera que este aprendizaje es importante (*por qué* aprender);
- El o la estudiante sabe *cómo* ocurrirá este aprendizaje (plan de trabajo) e idealmente participa en su planeamiento.

6 Recuperado de: <https://es.unesco.org/sdgs>

7 Las Bases Curriculares de EPJA se encuentran alineadas con este objetivo N°4, en tanto apuntan al aprendizaje a lo largo de la vida, y a una educación de calidad para todos.

Estructura del Aprendizaje en los Módulos Electivos

Las metodologías de Aprendizaje Basado en Proyectos y Aprendizaje Basado en la Resolución de Problemas son propuestas que permiten desarrollar habilidades y poner en uso el conocimiento, integrar aprendizajes y promover la curiosidad y la búsqueda activa y creativa de respuestas. Estas metodologías buscan que los y las estudiantes puedan transferir el conocimiento a distintas áreas y/o situaciones de la vida real, por medio de aprendizajes significativos y relevantes. En cada nivel se ilustran dos ejemplos, uno de ABP y otro de ABRP, que podrán servir de modelo para que las y los docentes puedan construir nuevos proyectos o problemas.

Tanto en la Resolución de problemas como en ABP se busca conectar los problemas y preguntas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de Unesco, con el fin de reforzar su relevancia y transversalidad.

Aprendizaje Basado en Proyectos

Consiste en la organización de las y los estudiantes en torno a una pregunta o desafío originado a partir de un problema real o que sea significativo, que puede ser concreto o abstracto. Mientras el problema sea más complejo, movilizará e integrará diferentes áreas de conocimiento, lo que favorece la interdisciplinariedad. Para su desarrollo, es deseable que las y los docentes se organicen y planifiquen el trabajo de manera conjunta entre los responsables de diferentes asignaturas.

Existe una serie de elementos que son requisitos para que el diseño de un proyecto permita maximizar el aprendizaje y la participación de las y los estudiantes, de manera que aprendan cómo aplicar el conocimiento al mundo real, cómo utilizarlo para resolver problemas, responder preguntas complejas y crear productos de alta calidad⁸. Estos elementos son:

8 Larmer, J., Mergendoller, J., Boss, S. (2015). *Setting the Standard for Project Based Learning: A Proven Approach to Rigorous Classroom Instruction*. United States: ASCD (Adaptación).

Conocimiento esencial, comprensión y habilidades

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

Se basa en un problema significativo para resolver o en una pregunta para responder. Esto en un nivel adecuado de desafío para alumnas y alumnos, que se implementa mediante una pregunta de conducción abierta y atractiva.

Indagación sostenida

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

Autenticidad

El proyecto tiene como contexto el mundo real. Utiliza procesos, herramientas y estándares de calidad conectados con la realidad y tiene un impacto, ya que creará algo que será utilizado o experimentado por otros, y/o está conectado a las propias preocupaciones, intereses e identidades de las y los estudiantes.

Es importante saber en qué contexto del mundo real puede encontrarse un problema como el planteado y por qué el proyecto puede ser significativo.

Voz y elección del estudiante

Guiados por el o la docente, el proyecto permite a los y las estudiantes tomar algunas decisiones sobre los productos que crean, su funcionamiento y el uso del tiempo.

Gestión y autoorganización

El proyecto exige a los y las estudiantes desarrollar el trabajo en equipo, la comunicación y la resolución de problemas; junto con tomar decisiones sobre el diseño y la implementación del proyecto en sus distintas etapas. Esto implica identificar las competencias y procedimientos que son necesarios para desarrollar un plan de trabajo adecuado al proyecto, y una exploración activa de los recursos y actividades con que cuentan para su desarrollo. Asimismo, reconocer las fortalezas y debilidades con que cuenta cada uno de los miembros para su desarrollo.

Evaluación y retroalimentación

El proyecto brinda oportunidades para que los y las estudiantes reflexionen sobre qué y cómo están aprendiendo. Incluye procesos de evaluación formativa y retroalimentación para que los estudiantes den y reciban comentarios sobre su trabajo, para que revisen sus ideas y productos o realicen una investigación adicional.

Producto público

El proyecto requiere que los y las estudiantes demuestren lo que aprenden, mediante la creación de un producto que se presenta u ofrece a personas que se encuentran más allá del aula.

Considerando estos elementos, los programas proponen un diseño de ABP con la siguiente estructura:

- ▶ **PROBLEMA CENTRAL.** Se describe el problema que origina el proyecto. Busca despertar el interés, predisponer a él o la estudiante para el aprendizaje basado en problemas.
- ▶ **PROPÓSITO.** Propósito formativo del proyecto, es decir, qué se espera que aprendan los y las estudiantes con la realización de este.
- ▶ **OBJETIVOS DE APRENDIZAJE.** Identifica y/o registra qué Objetivos de Aprendizaje de la asignatura y de otras asignaturas del nivel se integran para el desarrollo del proyecto.
- ▶ **PREGUNTAS.** Se proponen preguntas orientadoras, que servirán para diseñar las etapas del proyecto. Son preguntas centrales y generales.
- ▶ **TIPO DE PROYECTO.** Identifica el tipo de proyecto de acuerdo con las asignaturas que participan, por ejemplo, STEM o interdisciplinario.
- ▶ **PRODUCTO.** Identifica el producto que se espera construir colaborativamente en el proyecto para dar respuesta concreta al problema.
- ▶ **HABILIDADES Y ACTITUDES PARA EL SIGLO XXI.** Identifica cuáles son las habilidades y actitudes que se desarrollarán, y a qué ámbito pertenecen.
- ▶ **ETAPAS.** Se realiza un cronograma con las distintas etapas del proyecto. En él se establecen las características de cada etapa, qué hará el o la estudiante y cómo lo realizará. Cada etapa se apoya con recursos y/o ilustraciones.
- ▶ **EVALUACIÓN.** Se comparten criterios de evaluación y rúbricas que guíen y permitan monitorear el desarrollo de los aprendizajes durante la realización del proyecto. Los criterios y las rúbricas deben verificar los aprendizajes de los objetivos que se identificaron para el proyecto, de manera descriptiva y por nivel de logro.
- ▶ **DIFUSIÓN FINAL.** Describe cómo se difundirá el producto e incorporará a la comunidad escolar y/o local.
- ▶ **RECURSOS.** Nombra recursos y los clasifica según su tipo.

Aprendizaje Basado en la Resolución de Problemas

El modelo de Aprendizaje Basado en la Resolución de Problemas que presentan los programas de estudio se organiza en torno a un problema o desafío cognitivo para el que se busca encontrar una solución, mediante el uso del conocimiento y el desarrollo de habilidades. En los programas, un problema se define por una situación o pregunta que presenta restricciones y cuya respuesta no es evidente.

Al resolver problemas, las y los estudiantes utilizan procesos y estrategias que se relacionan con análisis crítico, investigación, evaluación y comunicación; planifican su trabajo y reflexionan sobre la solución que mejor responde a las restricciones que presenta el problema o desafío cognitivo. Como resultado, ponen en uso el conocimiento, lo amplían adquiriendo nuevos conceptos, principios e información, y desarrollan nuevas destrezas de pensamiento crítico y creativo⁹.

La resolución de problemas permite motivar y despertar el interés de los y las estudiantes, desarrolla la autonomía y el trabajo en equipo. Sin embargo, esto requiere que las situaciones o problemas sean significativos y relevantes, y que se puedan visualizar las posibles soluciones. Esta metodología requiere que la o el docente adquiriera un rol activo como guía para monitorear el desarrollo del proceso y orientar el trabajo de sus estudiantes.

El modelo que proponen los programas de estudio para el desarrollo del Aprendizaje Basado en la Resolución de Problemas se compone de los siguientes elementos:

- ▶ **TÍTULO.** Se plantea como una afirmación o pregunta que sintetiza el problema o desafío.
- ▶ **PROPÓSITO.** Busca despertar el interés, predisponer a el o la estudiante para el aprendizaje basado en problemas.
- ▶ **PREPARACIÓN.** Busca contextualizar a los y las estudiantes en la situación que se planteará y/o familiarizarlos con la resolución de problemas y su sistema de trabajo.
- ▶ **PRESENTACIÓN DEL PROBLEMA.** Se expone el problema, considerando la contextualización de este en una situación significativa. Se define con claridad y precisión cuál es el problema; se distinguen conceptos centrales y restricciones que constituyen el problema.
- ▶ **POSIBLES SOLUCIONES.** Se describe cómo se regulará el trabajo colaborativo mediante estrategias que promuevan disposiciones actitudinales positivas y que permitan a los y las estudiantes involucrarse con el problema y buscar soluciones (por ejemplo, la perseverancia), y estrategias de mediación para compartir las soluciones. Se ilustran posibles soluciones.
- ▶ **INVESTIGACIÓN.** Describe cómo mediar el trabajo de investigación y el desarrollo de habilidades de indagación y evaluación; se ilustran recursos que se puedan utilizar y conocimientos disciplinares que se movilizan en la solución del problema.
- ▶ **EVALUAR LA SOLUCIÓN DEL PROBLEMA.** Describe cómo mediar estratégicamente las soluciones propuestas al problema, a partir de las habilidades y la evaluación de las posibles soluciones.
- ▶ **COMUNICACIÓN.** Describe cómo se mediará la comunicación individual y/o colaborativa del problema, según códigos de comunicación pertinentes y característicos de las disciplinas.

9 Swartz, R. (2017). *El Aprendizaje basado en el Pensamiento. Cómo desarrollar en los alumnos las competencias del SXXI* (2017). España: SM. Figura 7-11. Pág. 232. (Adaptación).

Orientaciones para Evaluar los Aprendizajes

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

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

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

El o la docente puede utilizar diferentes métodos para evaluar los Objetivos de Aprendizaje. Para esto, se sugiere emplear una variedad de medios y evidencias, como portafolios, registros anecdóticos, proyectos de investigación grupales e individuales e informes, presentaciones, entre otros. La forma en que se diseñe este tipo de evaluaciones y el modo en que se registre y comunique la información que se obtiene de ellas debe permitir que integren lo formativo y sumativo para retroalimentar tanto la enseñanza como el aprendizaje.

El uso formativo de la evaluación debiera preponderar en las salas de clases, es decir, utilizarse de manera sistemática para reflexionar sobre el aprendizaje y la enseñanza, y para tomar decisiones

pedagógicas pertinentes y oportunas que busquen promover el progreso del aprendizaje de todos y todas, considerando la diversidad como un aspecto inherente a las aulas.

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

Para promover la motivación para aprender, el nivel de desafío y el nivel de apoyo deben ser los adecuados —en términos de Vygotsky (1978), estar en la zona de desarrollo próximo de los y las estudiantes—, para lo cual se requiere que todas las decisiones que tomen profesores y profesoras y los propios estudiantes se basen en la información o evidencia sobre el aprendizaje recogidas continuamente¹⁰.

Como parte de la evaluación formativa, los programas proponen en algunas de las actividades un conjunto de criterios que permiten evaluar el desempeño de los y las estudiantes en un determinado aprendizaje. Estos criterios permiten identificar el lugar en que se encuentran los estudiantes en el desarrollo de las habilidades y la construcción de conocimientos, junto con entregar información que permita a la o el docente tomar decisiones pedagógicas para avanzar hacia el logro de los aprendizajes propuestos¹¹.

Los criterios de evaluación describen el dominio de conceptos, procedimientos y actitudes en los y las estudiantes. En su conjunto, permiten evaluar la comprensión y disposición o inclinación a actuar de acuerdo con el marco de Habilidades y actitudes para el siglo XXI. Cuando se integran en el desarrollo de la clase, los criterios de evaluación permiten generar un mejoramiento continuo del aprendizaje¹².

10 Mineduc (2017). Presentación de Criterios de evaluación, calificación y promoción al Consejo Nacional de Educación. Fundamentos a la propuesta de actualización de criterios y normas de Evaluación, Calificación y Promoción Escolar de estudiantes de Educación Regular presentada por la Unidad de Currículum y Evaluación al Consejo Nacional de Educación. Santiago, pág. 74.

11 Para la construcción de los criterios, se han considerado las orientaciones de la Mesa Covid Universitaria y la normativa vigente para la atención a la diversidad, la inclusión y la flexibilidad en la respuesta educativa contenida en la Ley N° 20.845 de Inclusión Escolar (Art. 1°, núm. i), y como referente los principios del Decreto N° 83 de 2015 y Decreto N° 67 de 2018.

12 Propuestas Educación Mesa Social Covid-19 (2021). Recomendación para una evaluación pertinente en tiempos de crisis. Santiago de Chile, pág. 65.

Referencias

- KNOWLES, M. S., HOLTON III, E. F., & SWANSON, R. A. (2014). *The adult learner: The definitive classic in adult education and human resource development*. London: Routledge.
- LARMER, J., MERGENDOLLER, J., BOSS, S. (2015). *Setting the Standard for Project Based Learning: A Proven Approach to Rigorous Classroom Instruction*. United States: ASCD.
- LEMOV, D. (2014). *Teach like a champion 2.0: 62 techniques that put students on the path to college*. San Francisco: John Wiley & Sons.
- MINEDUC (2017). *Presentación de Criterios de evaluación, calificación y promoción al Consejo Nacional de Educación*. Fundamentos a la propuesta de actualización de criterios y normas de Evaluación, Calificación y Promoción Escolar de estudiantes de Educación Regular presentada por la Unidad de Currículum y Evaluación al Consejo Nacional de Educación. Recuperado de <https://bibliotecadigital.mineduc.cl/handle/20.500.12365/14655>
- PROPUESTAS EDUCACIÓN MESA SOCIAL COVID-19 (2021). *Recomendación para una evaluación pertinente en tiempos de crisis*. Santiago de Chile.
- SWARTZ, R. (2017). *El Aprendizaje basado en el Pensamiento. Cómo desarrollar en los alumnos las competencias del siglo XXI*. España: SM.
- UNESCO (2015). *La Agenda para el Desarrollo Sostenible*. Recuperado de <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/development-agenda/>
- UNIVERSIDAD DEL DESARROLLO, CENTRO DE INNOVACIÓN. *Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)*. Recurso web disponible en: <https://innovaciondocente.udd.cl/metodologias-activas/>

Propósitos Formativos de la Asignatura de Artes Visuales

La asignatura Artes Visuales para los niveles 1 y 2 de Educación Media busca fortalecer y estimular habilidades propias del pensamiento creativo como medio para expresarse, crear y proponer soluciones innovadoras a problemas de distinta índole, para así aportar a la calidad de vida de las personas. Se pretende que las y los estudiantes conozcan y comprendan los diferentes componentes del lenguaje visual y audiovisual como una herramienta clave para convivir y dialogar con un entorno poblado de estímulos, como es el caso del mundo digital y virtual; y que se apropien conscientemente de las herramientas que ofrecen las TIC, para utilizarlas en sus trabajos y proyectos visuales y audiovisuales. También tiene como propósito enseñar y desarrollar habilidades propias de la apreciación estética, lo que implica ejercitar tanto la percepción sensible y la observación, como el conocimiento y manejo de criterios estéticos para el análisis, la reflexión y la formulación de juicios frente a obras diversas, ya sea propias o de otros.

Asimismo, a partir del aprendizaje de las habilidades necesarias para comunicar y difundir creaciones de distinto tipo, se busca contribuir a la construcción y consolidación de los proyectos de vida de las y los estudiantes, preparándolos para enfrentar desafíos relacionados con distintas áreas profesionales y técnicas en las que las artes visuales y/o audiovisuales tienen presencia.

En el ámbito del desarrollo personal y social, la relación de las artes con los procesos de expresión, creación, apreciación y difusión apoyan el avance del autoconocimiento y la expresión de emociones y sentimientos personales frente a otras personas. Esto contribuye a promover la conciencia ciudadana por medio del reconocimiento y el respeto de la diversidad cultural y de género, entre otras.

Enfoque de la Asignatura

El enfoque de la educación en Artes Visuales que se propone en estas Bases Curriculares se sustenta en la concepción de que la asignatura tiene por objeto formar personas estéticamente sensibles, que puedan comunicarse, expresarse y crear por medio del lenguaje visual y audiovisual, utilizando medios y procedimientos tradicionales o TIC, según sus posibilidades y contexto. También disfrutar, apreciar y valorar, como espectadores activos y críticos, de obras y manifestaciones visuales y audiovisuales de diferentes épocas y contextos, así como de las creaciones propias y las de sus pares. De esta manera se conjugan expresión, creación, apreciación estética y respuesta personal ante las artes visuales y audiovisuales. Asimismo, la asignatura contempla el desarrollo de las habilidades de comunicación y difusión con foco en la aproximación a los espacios y acciones relacionadas con la difusión de obras y manifestaciones visuales en diferentes contextos y medios.

El proceso de creación se desarrolla desde la identificación y formulación de un propósito expresivo basado en intereses, emociones personales y/o colectivas; la generación de ideas, la experimentación de diversas posibilidades, la planificación y la retroalimentación constante, a través de un proceso reflexivo donde el estudiantado aprende de sus propios errores y adquiere conciencia de sus fortalezas para elaborar un producto que responde a desafíos. Estos implican tomar riesgos creativos basados en la reflexión y el análisis de las opciones que se tienen ante el planteamiento de ideas, la selección de materiales y procedimientos manuales y tecnológicos, el manejo del lenguaje visual o audiovisual entre otros, para lograr productos que pueden tener resultados inesperados. El atreverse a probar sin certezas permite nuevas oportunidades de aprendizaje.

Para desarrollar la apreciación estética, es importante comenzar por ejercitar y guiar la percepción, observación y contemplación de obras visuales y audiovisuales, pues la sensibilidad estética es la base que permite disfrutar, reflexionar y formular respuestas personales frente a una obra. Para esto se puede trabajar en contacto directo con obras visuales que se puedan encontrar en el contexto cercano o a través de medios digitales, audiovisuales e impresos. A su vez, se considera también el desarrollo de 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.

Por su parte, enseñar las habilidades de diseño, gestión y comunicación, implica tener presente aspectos como el tipo de manifestación artística, visual o audiovisual a presentar, gestión de permisos, materiales, infraestructura, espacios, tipo de público o audiencia y estrategias de promoción, entre otros. A su vez, se potencia el respeto por la opinión de los demás y la valoración de la diversidad, lo que puede verse fortalecido si se trabaja de manera interdisciplinaria.

En la enseñanza y desarrollo de las habilidades consideradas en estas Bases Curriculares es especialmente relevante promover una relación positiva con el aprendizaje en todos y todas, favoreciendo instancias de metacognición y retroalimentación sistemáticas acerca de procesos y resultados, como herramientas clave para nuevos aprendizajes.

Estructura Curricular

Las Bases Curriculares de Artes Visuales se articulan en torno a los Objetivos de Aprendizaje de habilidades y actitudes nucleares, que se entrelazan con conocimientos esenciales del ámbito de los lenguajes artísticos, medios de expresión visual y audiovisual, referentes artísticos del presente y el pasado, impacto de la tecnología en la creación y difusión, entre otros, que favorecen la comprensión de las grandes ideas de la asignatura. Estas operan como propósito formativo de cada nivel, orientando la comprensión y la articulación de los Objetivos de Aprendizaje y los conocimientos esenciales.

Los Objetivos de Aprendizaje de habilidades nucleares de la asignatura se organizan en torno a tres ejes disciplinares:

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

Los Objetivos de Aprendizaje integran actitudes de los ámbitos que organizan las Habilidades para el siglo XXI, de acuerdo con un criterio de pertinencia para ser trabajadas en forma conjunta con las habilidades.

Expresar y crear

Contempla las habilidades que permiten a los y las estudiantes descubrir, desarrollar y cultivar su potencial expresivo y creativo, para plasmarlo en obras y proyectos artísticos con diferentes propósitos. Las habilidades para la expresión y creación se interrelacionan estrechamente con el desarrollo de actitudes que permiten al estudiantado trabajar con autonomía y proactividad en la generación de ideas, selección de temas, medios, procedimientos y materiales, y la resolución de los problemas que enfrenta al realizar sus trabajos de expresión y creación visual.

Apreciar y responder

Incluye las habilidades que permiten a las y los estudiantes reflexionar, apreciar y responder frente a sus creaciones e interpretaciones y las de sus pares, y obras artísticas y manifestaciones culturales de diversas épocas y contextos. La apreciación, interpretación y respuesta valorativa de obras visuales y audiovisuales, se interrelaciona directamente con el desarrollo de actitudes para pensar con flexibilidad y reelaborar las propias ideas. Esto implica apertura ante distintos puntos de vista y creencias que los artistas manifiestan en sus obras y que no siempre coinciden con las de los y las estudiantes. Lo anterior contribuye a enriquecer su conocimiento y comprensión tanto de las artes como de la realidad.

Comunicar y difundir

Corresponde a las habilidades de divulgación y difusión de obras de los y las estudiantes, y aquellas necesarias para generar e implementar instancias para que la comunidad tenga contacto con las artes visuales. Desarrollar actitudes para trabajar colaborativamente, con respeto por las ideas y los puntos de vista diferentes, es clave en la generación, el desarrollo y la gestión de proyectos, así como en la resolución de problemas de implementación. Además, trabajar con medios digitales y TIC para la difusión y comunicación hace imprescindible el conocimiento y puesta en práctica de los principios de la ética en este ámbito.

Objetivos de Aprendizaje

Se espera que los estudiantes sean capaces de:

OA 1

Crear obras y proyectos visuales y audiovisuales, con autonomía y proactividad para expresar sensaciones, emociones e ideas, a partir de la apreciación de referentes artísticos y culturales diversos. **(Expresar y crear)**

OA 2

Analizar e interpretar propósitos expresivos de obras visuales y audiovisuales, a partir de criterios estéticos, planteando posturas razonadas y mostrando flexibilidad para reelaborar sus ideas, puntos de vista y creencias. **(Apreciar y responder)**

OA 3

Diseñar y gestionar colaborativamente proyectos de difusión de obras visuales y audiovisuales propios, empleando diversidad de medios o TIC de acuerdo con los principios de la ética. **(Comunicar y difundir)**

Conocimientos Esenciales

- Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.
- Lenguaje visual: elementos y conceptos como línea, forma, color, textura y volumen.
- Lenguaje audiovisual: elementos visuales y sonoros; elementos sintácticos, como escena, secuencia, movimientos de cámara, planos y ángulos de filmación, composición e iluminación; elementos semánticos, como elipsis o metáfora.
- Conceptos: propósitos expresivos, elementos simbólicos, elementos sintácticos, elementos semánticos.
- Difusión de trabajos y proyectos de artes visuales y audiovisuales: planificación y organización de muestras, selección de obras, diseño y elaboración de recursos para la difusión, presentaciones en diferentes formatos y medios, diseño y elaboración de material de difusión.

Orientaciones Didácticas y Pedagógicas

Orientaciones Didácticas

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

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

Integración de los Objetivos de Aprendizaje

Las actividades modélicas que se ofrecen en este programa consideran, en numerosas oportunidades, el desarrollo de los Objetivos de Aprendizaje de manera integrada. De igual manera, las actitudes se deben trabajar en conjunto con los OA.

Planificación

Al inicio de una unidad, es necesario destinar un tiempo para activar las experiencias y los conocimientos previos del estudiantado, pues constituyen el punto de partida para implementar las actividades de manera adecuada. Asimismo, se recomienda considerar un enfoque participativo donde los estudiantes tengan el protagonismo en sus aprendizajes. Durante el trabajo en clases, se debe promover una relación positiva con el aprendizaje en el conjunto de estudiantes, para lo cual es necesario considerar instancias de retroalimentación de los procesos de expresión, creación y apreciación, aprovechando descubrimientos, errores y dificultades como fuentes de nuevos aprendizajes y logros. Para orientarlos y apoyarlos en la superación y solución de dificultades, es importante que conozcan y comprendan los criterios de evaluación al inicio de cada actividad. Al finalizar cada módulo, se recomienda considerar un tiempo adecuado para que expongan, justifiquen y enjuicien críticamente sus obras y proyectos visuales personales y de sus pares, lo que les permite observar sus progresos y valorar sus trabajos y los de sus compañeros y compañeras.

Desarrollo de la expresión y la creatividad

Estas habilidades se pueden entender y abordar como un proceso que implica contemplar los espacios y tiempos necesarios para su desarrollo, lo que en el contexto de la Educación de Personas Jóvenes y Adultas es especialmente relevante, ya que puede ser necesario apoyar a quienes presentan dificultades, inseguridades o bloqueos en relación con su capacidad para expresar y crear. En esos casos el docente podrá adaptar las actividades sugeridas en el programa a las características de sus estudiantes y contextos. Se aconseja también plantear el desafío creativo desde distintos puntos de partida, tales como la apreciación de obras, la experimentación con estímulos o un tema específico levantado desde los intereses manifestados por los estudiantes, entre otras opciones. De igual manera, se puede entregar la alternativa de que elijan, entre diferentes temas, el que les resulte más significativo o motivante. El desarrollo de ideas se logra activando la imaginación y el pensamiento divergente, el diálogo y un ambiente de respeto y acogida, y se plasma en creaciones individuales y colectivas. La reflexión y la evaluación de ideas permite tener mayor conciencia en la toma de decisiones acerca de los diferentes aspectos de la obra o del proyecto artístico.

El rol docente es acompañar y guiar las diferentes decisiones de sus estudiantes, fomentando la reflexión y la evaluación de las diferentes propuestas creativas; esto permite revisarlas y pulirlas para implementarlas. Al finalizar el proceso, se deben presentar y justificar las obras y los proyectos. Esto permite observar progresos, valorar lo realizado y plantearse nuevas ideas o desafíos creativos.

Medios y tecnologías

La interacción y experimentación con múltiples medios y procedimientos de expresión y creación, materiales y recursos tecnológicos, son experiencias enriquecedoras, ya que amplían las posibilidades expresivas y creativas de los estudiantes. En estos niveles, es deseable que las TIC se incorporen en las actividades desde diversas dimensiones: como medio de expresión, creación y comunicación; como fuente de información y medio de presentación de sus investigaciones, y en la difusión de obras y manifestaciones propias y de sus pares. Entre las herramientas consideradas están: computador, cámara fotográfica, cámara de video, celular y otras que puedan aparecer en el futuro. No obstante, teniendo en consideración las diferentes condiciones de contexto, las actividades de desempeño del programa ofrecen la posibilidad de realizarse también de manera análoga, cuando no se puede trabajar con recursos tecnológicos digitales.

Desarrollo de la apreciación y respuesta frente al arte

El docente debe diseñar y modelar situaciones de aprendizaje que motiven a sus estudiantes a apreciar estéticamente y responder frente a obras y manifestaciones visuales. Para esto, es necesario dar oportunidad de ejercitar y desarrollar gradualmente, a través del contacto directo o virtual, las habilidades de experiencia inicial y observación, descripción y consideración de contextos, análisis e interpretación. En este programa se propone la apreciación de obras visuales y audiovisuales. Estas son sugerencias, el profesor puede seleccionar otras obras que le parezcan adecuadas a su contexto; no obstante, se recomienda que tengan una clara relación con los objetivos y las actividades. Asimismo, que hayan sido creadas o interpretadas tanto por hombres como por mujeres y que, en su mayoría, provengan del contexto local y nacional.

Aprendizaje colaborativo

En la elaboración de las múltiples tareas de la asignatura, es importante que el docente favorezca la comunicación y la colaboración entre sus estudiantes, tanto al crear como al apreciar obras visuales. Esto permite profundizar y compartir la construcción de aprendizajes, junto con potenciar habilidades y actitudes transversales, como el respeto por la opinión de los pares y el descubrimiento de la riqueza presente en la diversidad.

Sustentabilidad

Para que los y las estudiantes valoren y comprendan la importancia de utilizar criterios de sustentabilidad ambiental, social, cultural o económica, el profesor debe tener presentes estos criterios al proponer la selección de materiales y recursos, entregando siempre la opción de remplazar materiales tradicionales por otros que cumplan con características como ser reutilizables, reciclables y cuyos procesos de producción aporten a la sustentabilidad. Asimismo, es muy importante que tengan el menor impacto posible en el medioambiente. Otra manera de hacerlo es incluir, dentro del material didáctico de apoyo a la apreciación, obras y manifestaciones visuales que aborden la sustentabilidad en sus temas, materialidad o medios de difusión.

Orientaciones para la evaluación en Artes Visuales y Audiovisuales

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

En el aprendizaje de las Artes Visuales y Audiovisuales, como en el de todas las asignaturas, es muy importante contar con criterios claros y conocidos por el estudiantado. En este programa se proporcionan ejemplos de criterios y pautas de evaluación, los que se recomienda contextualizar a la situación de aprendizaje específica.

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

Una dimensión que suele presentar dificultades para ser evaluada es la que se refiere a la apreciación. Una forma de evaluar este ámbito es generar oportunidades para las autoevaluaciones, para la evaluación de sus pares y coevaluaciones, ya sea a modo de reflexiones escritas durante el proceso, o de diálogos orientados por preguntas que apunten al OA cuyo logro se desea evaluar. La evidencia que surge de estas instancias sirve de base para la evaluación realizada por el profesor.

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

Para que la evaluación contribuya de manera efectiva al logro de los aprendizajes, se debe aplicar gradualmente los criterios o pautas de evaluación, tanto durante el desarrollo del proceso como en la presentación del producto final. En estricto rigor, todas las actividades que se realizan deben ser evaluadas; solo así el docente puede asegurar su pertinencia para el logro de un OA. Dichas evaluaciones no deben traducirse necesariamente en una calificación; su fin es proporcionar evidencia acerca del grado de avance en el logro del o de los Objetivos de Aprendizaje y apoyar o reorientar el trabajo de los alumnos en caso de ser necesario.

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

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

Procedimientos de evaluación

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

Bitácora

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

Obras y proyectos

El proceso de expresión y creación, que se concreta en la creación de producciones artísticas, debe ser evaluado durante todas sus etapas, desde la generación de las ideas hasta el producto final. Es en el proceso de producción donde mejor se puede observar el desarrollo de las habilidades involucradas; por ejemplo: la comprensión e incorporación de conceptos y conocimientos teóricos, la experimentación y aplicación de estrategias o procedimientos, la autonomía u originalidad para resolver desafíos creativos, la capacidad de identificar dificultades y proponer soluciones, entre otras capacidades. Los procesos de expresión y creación a veces no pueden traducirse en explicaciones verbales o discursivas; por lo general, se resuelven en el trabajo mismo y, muchas veces, el resultado final no da cuenta de la riqueza del proceso. Por lo tanto, es necesario que el docente pueda ir registrando el proceso de manera sistemática, por medio de pautas de evaluación o registro, lo que contribuirá a que la evaluación del producto final sea más contextualizada, fundamentada y justa. Para evitar sesgos basados en el talento o la habilidad técnica de algunos alumnos, los criterios e indicadores de evaluación de la producción se deben establecer en estrecha coherencia con los OA.

Portafolio

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

Presentación

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

Producción de textos

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

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

Orientaciones para la contextualización

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

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

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

Visión panorámica*

de los Módulos** del Nivel 1 y 2 de Educación Media

Módulos Obligatorios

Módulo Obligatorio 1 Nivel 1 y 2 EM

Las Artes Visuales constituyen un lenguaje para la expresión personal y social en diversos medios.

Módulo Obligatorio 2 Nivel 1 y 2 EM

Las Artes Visuales permiten conocer y comprender culturas, contextos y visiones del mundo del pasado y el presente.

Módulo Obligatorio 3 Nivel 1 y 2 EM

Las Artes Visuales constituyen un lenguaje para la expresión personal y social en diversos medios.

Las Artes Visuales son un medio para crear en múltiples dimensiones de la vida actual.

Módulo Obligatorio 4 Nivel 1 y 2 EM

Las Artes Visuales son un medio para crear en múltiples dimensiones de la vida actual.

Las Artes Visuales permiten conocer y comprender culturas, contextos y visiones del mundo del pasado y el presente.

Módulos Electivos***

Módulo Electivo 1 Niveles 1 y 2 EM

Las Artes Visuales permiten conocer y comprender culturas, contextos y visiones del mundo del pasado y el presente.

Módulo Electivo 2 Niveles 1 y 2 EM

Las Artes Visuales permiten conocer y comprender culturas, contextos y visiones del mundo del pasado y el presente.

* Los Programas de Estudio de cada asignatura se organizan por nivel en cuatro módulos obligatorios y dos módulos electivos, de los cuales podrá cursarse al menos uno, de acuerdo con las necesidades de las trayectorias formativas de las y los estudiantes.

** Se propone organizar flexiblemente los módulos con una duración de seis semanas cada uno para dar cuenta del cumplimiento de las 36 semanas lectivas del tiempo escolar de la modalidad.

*** En el Programa de Estudio de la asignatura se desarrollarán como opciones dos electivos que profundizan las grandes ideas abordadas en los Módulos Obligatorios.

Visión panorámica

de los Objetivos de Aprendizaje y Conocimientos Esenciales

Módulo Obligatorio 1

Nivel 1 y 2 EM

Gran idea

Las Artes Visuales constituyen un lenguaje para la expresión personal y social en diversos medios.

Objetivos de Aprendizaje

OA 1

Crear obras y proyectos visuales y audiovisuales, con autonomía y proactividad para expresar sensaciones, emociones e ideas, a partir de la apreciación de referentes artísticos y culturales diversos. **(Eje Expresar y Crear)**

Conocimientos esenciales

- Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.

Tiempo lectivo

6 semanas (12 horas)

Módulo Obligatorio 2

Nivel 1 y 2 EM

Gran idea

Las Artes Visuales permiten conocer y comprender culturas, contextos y visiones de mundo del pasado y el presente.

Objetivos de Aprendizaje

OA 1

Crear obras y proyectos visuales y audiovisuales, con autonomía y proactividad para expresar sensaciones, emociones e ideas, a partir de la apreciación de referentes artísticos y culturales diversos. **(Eje Expresar y Crear)**

OA 2

Analizar e interpretar propósitos expresivos de obras visuales y audiovisuales, a partir de criterios estéticos, planteando posturas razonadas y mostrando flexibilidad para reelaborar sus ideas, puntos de vista y creencias. **(Eje Apreciar y Responder)**

Conocimientos esenciales

- Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.
- Lenguaje audiovisual: elementos visuales y sonoros, elementos sintácticos: escena, secuencia, movimientos de cámara, planos y ángulos de filmación, composición e iluminación. Elementos semánticos.

Tiempo lectivo

6 semanas (12 horas)

Módulo Obligatorio 3 Niveles 1 y 2 EM

Gran idea

Las Artes Visuales constituyen un lenguaje para la expresión personal y social en diversos medios.

Las Artes Visuales son un medio para crear en múltiples dimensiones de la vida actual.

Objetivos de Aprendizaje

OA 1

Crear obras y proyectos visuales y audiovisuales, con autonomía y proactividad para expresar sensaciones, emociones e ideas, a partir de la apreciación de referentes artísticos y culturales diversos. **(Eje Expresar y Crear)**

OA 2

Analizar e interpretar propósitos expresivos de obras visuales y audiovisuales, a partir de criterios estéticos, planteando posturas razonadas y mostrando flexibilidad para reelaborar sus ideas, puntos de vista y creencias. **(Eje Apreciar y Responder)**

Conocimientos esenciales

- Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.
- Conceptos: propósitos expresivos, elementos simbólicos, elementos sintácticos, elementos semánticos.

Tiempo lectivo

6 semanas (12 horas)

Módulo Obligatorio 4 Nivel 1 y 2 EM

Gran idea

Las Artes Visuales son un medio para crear en múltiples dimensiones de la vida actual.

La Artes Visuales permiten conocer y comprender culturas, contextos y visiones de mundo del pasado y el presente.

Objetivos de Aprendizaje

OA 3

Diseñar y gestionar colaborativamente proyectos de difusión de obras visuales y audiovisuales propios, empleando diversidad de medios o TIC de acuerdo con los principios de la ética. **(Eje Comunicar y Difundir)**

Conocimientos esenciales

- Difusión de trabajos y proyectos de Artes Visuales y Audiovisuales: planificación y organización de muestras, selección de obras, diseño y elaboración de recursos para la difusión, presentaciones en diferentes formatos y medios, diseño y elaboración de material de difusión.

Tiempo lectivo

6 semanas (12 horas)

Módulo Electivo 1 Aprendizaje Basado en Proyectos

Gran idea

Las Artes Visuales permiten conocer y comprender culturas, contextos y visiones de mundo del pasado y el presente.

Objetivos de Aprendizaje

OA 1

Crear obras y proyectos visuales y audiovisuales, con autonomía y proactividad para expresar sensaciones, emociones e ideas, a partir de la apreciación de referentes artísticos y culturales diversos. **(Eje Expresar y Crear)**

OA 2

Analizar e interpretar propósitos expresivos de obras visuales y audiovisuales, a partir de criterios estéticos, planteando posturas razonadas y mostrando flexibilidad para reelaborar sus ideas, puntos de vista y creencias. **(Eje Apreciar y Responder)**

Conocimientos esenciales

- Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.
- Lenguaje visual: elementos y conceptos como: línea, forma, color, textura, volumen.
- Conceptos: propósitos expresivos, elementos simbólicos, elementos sintácticos, elementos semánticos.

Tiempo estimado

6 semanas (12 horas)

Módulo Electivo 2 Aprendizaje Basado en Resolución de Problemas

Gran idea

Las Artes Visuales permiten conocer y comprender culturas, contextos y visiones de mundo del pasado y el presente.

Objetivos de Aprendizaje

OA 2

Analizar e interpretar propósitos expresivos de obras visuales y audiovisuales, a partir de criterios estéticos, planteando posturas razonadas y mostrando flexibilidad para reelaborar sus ideas, puntos de vista y creencias. **(Eje Apreciar y Responder)**

Conocimientos esenciales

- Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.
- Lenguaje visual: elementos y conceptos como: línea, forma, color, textura, volumen.
- Conceptos: propósitos expresivos, elementos simbólicos, elementos sintácticos, elementos semánticos.
- Difusión de trabajos y proyectos de Artes Visuales y Audiovisuales: planificación y organización de muestras, selección de obras, diseño y elaboración de recursos para la difusión, presentaciones en diferentes formatos y medios, diseño y elaboración de material de difusión.

Tiempo estimado

6 semanas (12 horas)

Módulos Obligatorios de la Asignatura

Módulo Obligatorio 1

Módulo Obligatorio 2

Módulo Obligatorio 3

Módulo Obligatorio 4

Visión panorámica

Gran idea

Las Artes Visuales constituyen un lenguaje para la expresión personal y social en diversos medios.

Objetivos de Aprendizaje

OA 1

Crear obras y proyectos visuales y audiovisuales, con autonomía y proactividad para expresar sensaciones, emociones e ideas, a partir de la apreciación de referentes artísticos y culturales diversos. (Eje Expresar y Crear)

Conocimientos esenciales

- Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.
-

Tiempo estimado: 6 semanas (12 horas)

Propósito

En el módulo 1 de la asignatura Artes Visuales de los niveles 1 y 2 de Educación Media, se espera que los estudiantes experimenten con al menos dos procedimientos de esta disciplina artística, con el fin de que comprendan cómo usarlos para crear trabajos visuales expresando y comunicando sus visiones personales acerca de diversos aspectos de la sociedad y del mundo de hoy.

El Objetivo de Aprendizaje del módulo 1 desarrolla habilidades propias del proceso de creación en las artes visuales, como son la experimentación con procedimientos, y el desarrollo, evaluación e implementación de ideas originales basadas en propósitos expresivos personales y en la observación de referentes visuales.

Además, el Objetivo de Aprendizaje del módulo 1 promueve actitudes del siglo XXI del ámbito Maneras de Pensar, estimulando la creatividad, la innovación y la retroalimentación; también, del ámbito Maneras de Trabajar, incentivando la comunicación de las posturas personales y, por último, Maneras de vivir en el mundo, al incorporar referentes o tópicos para los trabajos de arte relacionados con problemáticas de la ciudadanía local y global. Del mismo modo, fomenta el trabajo autónomo y una actitud proactiva, buscando que el estudiantado desarrolle un método de trabajo y una inquietud e interés por aprender y explorar sus propias posturas frente a su comunidad, su país y la humanidad.

Ruta de Aprendizaje

¿Cómo podemos expresar, a través de las artes visuales, el mundo de hoy?

●	Actividad de desempeño 1	Experimentan diferentes posibilidades de aplicación de un procedimiento gráfico (dibujo, <i>collage</i> y técnicas de impresión) y uno pictórico (tierras de color, anilinas, témpera y pinturas industriales).
●	Actividad de desempeño 2	Crean trabajos visuales con temas de problemas sociales actuales a partir de propósitos expresivos, la selección de procedimientos y el desarrollo de ideas.
●	Actividad de desempeño 3	Evalúan trabajos visuales usando criterios de propósito expresivo, y utilizando procedimientos de las artes visuales y la creatividad.
●	Actividad de desempeño 4	Comunican sus trabajos, explicitando y argumentando sus ideas, proceso creativo, resultados y las principales decisiones tomadas.

Actividad de desempeño

1

Propósito de la actividad

En esta actividad se espera que los y las estudiantes experimenten con diferentes procedimientos de dibujo, pintura y *collage*, y que descubran y elaboren sus propios materiales, buscando nuevas maneras de trabajarlos para utilizarlos en trabajos visuales. Asimismo, se busca que observen y analicen características de los procedimientos, materiales y soportes visuales de obras gráficas y pictóricas presentes en sus entornos cercanos, o por medio de las redes sociales que ocupan cotidianamente.

Objetivos de Aprendizaje

OA 1

Crear obras y proyectos visuales y audiovisuales, con autonomía y proactividad para expresar sensaciones, emociones e ideas, a partir de la apreciación de referentes artísticos y culturales diversos. (Eje Expresar y Crear)

Conocimiento esencial

- Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.

Tiempo estimado: 2 horas pedagógicas

Desarrollo de la actividad

SITUACIÓN EXPERIENCIAL

El o la docente muestra a sus estudiantes obras gráficas, pictóricas y *collages*, elaboradas con diferentes procedimientos, materiales y soportes como: ilustraciones, piezas de publicidad, tatuajes, murales, vitrales, *collage* y estenciles, entre otros. Para investigar los conocimientos previos de las y los estudiantes acerca de esos materiales y soportes, les plantea las siguientes preguntas:

Conexión interdisciplinar
Responsabilidad Personal
y Social
OA 5 Nivel 1 y nivel 2 EM

- ▶ ¿Cómo piensan que fueron realizadas estas obras?
- ▶ ¿Qué procedimientos o técnicas de las observadas conocen?
- ▶ ¿Han trabajado con algunas de ellas?, ¿cuáles?
- ▶ ¿Con cuál de ellas les gustaría trabajar?
- ▶ ¿Cuáles de ellas se pueden trabajar en clases?
- ▶ ¿Con cuáles han obtenido mejores resultados?

CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTO

Para introducir el conocimiento nuevo, el o la docente podría formular preguntas como:

- ▶ De acuerdo con lo observado en las imágenes: ¿existen diferentes maneras de ejecutar los procedimientos?
- ▶ ¿Cuáles podrían ser esas maneras?
- ▶ ¿Qué otros materiales se podrían usar?
- ▶ ¿Se les ocurre otra manera de trabajar con los procedimientos observados?
- ▶ ¿Cómo podrían lograr algo novedoso?

PRÁCTICA GUIADA

Para que los estudiantes descubran en su entorno cotidiano materiales reutilizables o de bajo costo, el profesor los invita a comentar qué tipo de elementos presentes en sus contextos podrían servir para experimentar con procedimientos de creación visual, y les proporciona algunos ejemplos: cartones, revistas, papeles, materiales textiles y envases de todo tipo. Asimismo, lápices (incluyendo los de pasta) y plumones. Pinturas elaboradas con tierras de color o anilina, agua, y un aglutinante como cola fría. Pinceles contruidos con retazos de telas o fibras y palos de helado o ramas, esponjas y moldes elaborados a partir de trozos de verdura u hojas, entre otros.

Una vez definidos los materiales, el docente puede guiar la experimentación con diversos procedimientos dividiendo la sala en cuatro áreas. Por ejemplo, un área de pintura, una de dibujo, otra de collage y otra de impresión con estenciles.

Los y las estudiantes seleccionan dos procedimientos diferentes y se ubican en el área correspondiente a uno de ellos, probando diferentes posibilidades. Por ejemplo, si van a trabajar con pintura, pueden hacer pruebas pintando con pincel o con una esponja; mezclando la pintura con arena u otro material, y pintando sobre cartón o papel. Es recomendable que cada una de las experiencias sea en un papel o cartón aparte y que quede consignado cómo se usó el procedimiento. Las experimentaciones se pueden realizar en papel de diario, trozos de cajas de cartón, o reutilizando hojas impresas. Una vez terminado el trabajo con una de las áreas, pegan en la bitácora su experiencia y pasan a una segunda área, repitiendo el proceso, pero esta vez con un nuevo procedimiento.

TICKET DE SALIDA

Luego, organizados en parejas, comentan los mejores resultados desde el punto de vista de la originalidad y el grado de dificultad para ser replicado y utilizado en trabajos posteriores de artes visuales.

Para verificar los aprendizajes, se puede utilizar como *ticket* de salida el responder por escrito las siguientes preguntas:

- ▶ **¿Cuáles son los resultados más novedosos de mis experimentaciones?, ¿por qué?**
- ▶ **¿Qué resultados me parecen factibles de utilizar para realizar trabajos de artes visuales?, ¿por qué?**

Orientaciones al docente

Al seleccionar las imágenes que se les mostrarán a los estudiantes, se recomienda que estas correspondan a sus contextos o estén presentes en las redes sociales que utilizan normalmente. Por ejemplo, murales, afiches y publicidad en las calles; ilustraciones en libros y revistas, tatuajes, videojuegos, animaciones, memes y publicidad; pinturas en estaciones de metro y edificios públicos, entre otros. Para exhibir dichas imágenes se recomienda construir presentaciones digitales, especificando dónde se encuentran, los procedimientos, materiales y soportes utilizados y, si es posible conocer a sus autores, también incluirlos. Si el establecimiento no cuenta con recursos digitales, se pueden elaborar láminas con recortes de imágenes de diarios y revistas, o imprimir una guía con ejemplos.

Para motivar al estudiantado a que sea flexible al trabajar con los recursos, se sugiere que cuando obtengan resultados inesperados, los aprovechen como parte de sus nuevos aprendizajes. Una manera efectiva de lograr que progresen en la flexibilidad es que, al evaluar los resultados de las experimentaciones, la retroalimentación destaque la variedad de posibilidades que abre la experimentación, así como la innovación en el manejo de soportes, procedimientos y materiales.

Con el fin de contar con evidencias del proceso de aprendizaje es fundamental que cada estudiante lleve un cuaderno o carpeta que utilice como bitácora para registrar sus experimentaciones, investigaciones y reflexiones en torno a sus trabajos. A su vez, también es importante tener evidencia de los aprendizajes, para lo cual se sugiere que tengan un portafolio manual o digital. Si los y las estudiantes no cuentan con celulares, su docente puede fotografiar los trabajos e incluirlos en una bitácora digital común, o bien, guardar los trabajos en formato físico en una carpeta hecha con papel de diario o cartulina reutilizada.

Para apoyar el desarrollo de las actitudes de autonomía y proactividad en el estudiantado se recomienda que al inicio de la clase el o la docente comunique el propósito de esta sesión, los desafíos y tareas que se abordarán y cuáles son los resultados esperados. Esto permitirá a los estudiantes tener un mayor control sobre el aprendizaje. Asimismo, es importante generar un ambiente de trabajo adecuado en la sala de clases, monitoreando los tiempos de trabajo autónomo, de discusión y de retroalimentación, que favorezcan la proactividad. Si no es posible efectuar presentaciones, se pueden observar directamente las obras, por ejemplo, en un mural que se encuentre en el establecimiento, o una escultura o monumento que se pueda observar en el recorrido hacia el centro educativo, y también se pueden utilizar imágenes impresas de libros y revistas, afiches y otros materiales.

Evaluación formativa

Para orientar la evaluación formativa de esta actividad, se pueden utilizar algunos de los siguientes criterios para guiar el monitoreo del avance en los aprendizajes:

- Realiza diversas pruebas con distintos procedimientos gráficos, pictóricos y de técnicas mixtas utilizando diferentes soportes y materiales.
- Algunos de los resultados de las experimentaciones son novedosos en relación con los de sus pares y los observados en las imágenes.
- Los resultados de sus experimentaciones son transferibles a la creación de trabajos en artes visuales.

Recursos y sitios web

Como los ejemplos sobre los que se trabaja en esta actividad corresponden al contexto cercano del estudiantado, los recursos pueden ser observados directamente o se puede trabajar con imágenes de murales, afiches y publicidad en las calles; ilustraciones en libros y revistas, tatuajes, videojuegos, animaciones, memes y publicidad; pinturas en estaciones de metro y edificios públicos, entre otras posibilidades aportadas por todos.

Actividad de desempeño 2

Propósito de la actividad

En esta actividad se espera que los estudiantes desarrollen y evalúen ideas para sus creaciones visuales a partir de temas relativos a problemáticas sociales actuales. Para esto, plantearán un propósito expresivo, seleccionarán procedimientos, materiales y soportes, y representarán las ideas por medio de bocetos, croquis, *collages* o textos explicativos.

Objetivos de Aprendizaje

OA 1

Crear obras y proyectos visuales y audiovisuales, con autonomía y proactividad para expresar sensaciones, emociones e ideas, a partir de la apreciación de referentes artísticos y culturales diversos. **(Eje Expresar y Crear)**

Conocimiento esencial

- Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.
-

Tiempo estimado: 2 horas pedagógicas

Desarrollo de la actividad

SITUACIÓN EXPERIENCIAL

Conexión interdisciplinar
Educación Ciudadana
OA 4 Nivel 1 y nivel 2 EM

Para comenzar la actividad es importante que el profesor comunique el propósito de esta, las acciones que se realizarán y cuál es el resultado esperado. Esto permitirá a los estudiantes tener una mayor autonomía y compromiso con el proceso de aprendizaje.

El docente exhibe para sus estudiantes unas seis obras visuales con temas sociales actuales como son: política, igualdad de género, violencia, procesos de migración, inclusión y temas relacionados con la sustentabilidad medioambiental, como el cuidado del agua, la energía, el cambio climático y el uso sostenible de los ecosistemas terrestres, entre otros. Estas obras pueden estar presentes en los contextos de los estudiantes o ser conocidas por encontrarse en espacios públicos con alta afluencia de público.

Comentan las obras a partir de preguntas como:

- ▶ ¿Qué temas y problemas actuales están planteados en las obras?
- ▶ ¿Por qué son actuales estos temas?
- ▶ ¿Qué experiencias personales tenemos con estos temas?, ¿cómo lo hemos vivido?

De las obras observadas:

- ▶ ¿Cuál es la que más me llama la atención y por qué?
- ▶ ¿Cuál es el tema de la obra?
- ▶ ¿Qué trata de comunicar y expresar la persona que creó esta obra?

CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTO

Para que los estudiantes comprendan la diferencia entre tema y propósito expresivo, el o la docente les invita a realizar un ejercicio. Para esto, les muestra tres retratos y les pide que expliquen sus diferencias. Luego, realiza una síntesis de las respuestas y explica que el tema es “de qué” trata la obra, por ejemplo: paisaje, realidad social, política, historia u otros, y el propósito expresivo es “qué aspecto o enfoque del tema” se plantea o manifiesta en la creación artística. Por ejemplo, si el tema es “retratos de personajes importantes”, el propósito expresivo puede ser dignificar al personaje, representarlo del modo más fidedigno posible, o representar sus debilidades, entre otros. Si el tema es el paisaje natural, el propósito expresivo puede ser expresar las emociones de paz que este provoca, mostrar el impacto de la actividad humana en la naturaleza, u otros. En algunos tipos de obras, como los retratos o los paisajes, puede ser más fácil inferir el propósito expresivo que en otras creaciones, como las obras abstractas o conceptuales, por lo que se sugiere ejemplificar primero con las que presenten menor dificultad. Para terminar, el o la docente les pide a sus estudiantes que interpreten el propósito expresivo de las obras escribiendo un texto explicativo. Para esto pueden utilizar el siguiente cuadro, el que puede ser impreso en blanco y negro, como ficha para ser completada por el estudiantado:

			
<i>Napoleón cruzando Los Alpes</i> Louis David	<i>La carta</i> Pedro Lira	<i>Retrato de Romain Rolland</i> Laura Rodig	<i>Boy</i> Ron Mueck

Fuente de las imágenes: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Portada>

Diferencias entre las obras		
Tema: Retratos		
Propósito expresivo	Propósito expresivo	Propósito expresivo
El mensaje de la obra es...		
Esto se nota en que...		

Los estudiantes seleccionan una de las obras observadas al inicio de la actividad para profundizar en su percepción y conocimiento. Cada uno puede escribir un texto acerca de la obra, o el docente puede guiar un diálogo basado en preguntas como:

- ▶ ¿Qué emociones e ideas nos genera la obra?
- ▶ ¿Cómo logra el artista generar en el público esas ideas y emociones?
- ▶ ¿Cuál es el tema de la obra y por qué es significativo?
- ▶ ¿Por qué el artista habrá utilizado esos procedimientos y no otros?
- ▶ ¿Qué elementos del lenguaje visual me llaman la atención?
- ▶ ¿Cómo los usa el artista para provocar en el público sensaciones, emociones e ideas?

Registran sus respuestas en sus cuadernos o bitácoras.

PRÁCTICA GUIADA

Para guiar el desarrollo de ideas en la creación personal, los estudiantes eligen un tema de actualidad, como la violencia, la pobreza, la igualdad de género, los procesos de migración, la inclusión y la sustentabilidad medioambiental. Se sugiere que el docente explique que el tema seleccionado será la base para desarrollar un trabajo de la asignatura. Para ello, cada estudiante planteará su propósito expresivo por medio de un texto donde expliquen lo que desean expresar del tema y cómo lo pueden hacer a través de formas, líneas, color y textura. Es importante motivarlos a dialogar sobre sus propósitos expresivos y los de sus compañeros, para que a continuación ajusten o modifiquen el propósito expresivo y seleccionen procedimientos, materiales y soportes para su trabajo.

Para finalizar esta parte de la actividad, el estudiantado, en forma autónoma, desarrolla al menos dos ideas para su trabajo por medio de bocetos, croquis, collages o textos.

Luego, se organizan en grupos pequeños y evalúan las ideas utilizando una pauta como la que se propone a continuación.

PAUTA DE EVALUACIÓN FORMATIVA DE IDEAS ENTRE PARES

Los puntajes están relacionados con el nivel de logro de los objetivos planteados. También es importante argumentar las evaluaciones.

Escala sugerida:

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

Pauta de evaluación para el desarrollo de ideas		
Criterios	Puntaje por criterio	Puntaje obtenido por estudiante
Originalidad		
▶ Sus ideas son originales y significativamente diferentes a las de sus compañeros.	3	
▶ Sus ideas son originales y diferentes a las de sus compañeros.	2	
▶ Sus ideas son poco originales y muy similares a las de sus compañeros.	1	
▶ Repite ideas de otros y, en consecuencia, no son originales.	0	
Fluidez y flexibilidad		
▶ Plantea dos ideas y estas son diferentes entre sí.	3	
▶ Plantea dos ideas similares entre sí.	2	
▶ Plantea una sola idea.	1	
▶ No plantea ideas.	0	
Expresión		
▶ Se evidencia que las ideas son personales y están relacionadas con el propósito expresivo.	3	
▶ Se evidencia que las ideas son personales, pero no están directamente relacionadas con el propósito expresivo.	2	
▶ Se evidencia que las ideas no son personales, aunque se relacionan con el propósito expresivo.	1	
▶ Se evidencia que las ideas no son personales, ni están relacionadas con el propósito expresivo.	0	
Las fortalezas de las ideas son:		
Lo que se debe mejorar es:		

TICKET DE SALIDA Para verificar los aprendizajes, se puede utilizar como ticket de salida lo siguiente:

Presenta sus ideas mejoradas, considerando la evaluación de sus pares y los comentarios del o de la docente.

Orientaciones al docente

Al evaluar las ideas de acuerdo con los criterios de fluidez y flexibilidad, es importante que el o la docente vaya monitoreando a los grupos. Por ejemplo, para desarrollar la fluidez puede sugerir que cada integrante del equipo formule al menos dos ideas diferentes. Para guiar la generación de ideas originales, se recomienda apoyar el proceso de diferenciación de las ideas propias de las de otros por medio de un ejercicio en el que los estudiantes agrupen las distintas ideas de acuerdo con sus características observables, como: tipos de formas, uso del color, tratamiento de los materiales, entre otras.

Con el fin de contar con evidencias del proceso de aprendizaje es fundamental que cada alumno lleve un cuaderno o carpeta que utilice como bitácora para registrar sus experimentaciones, investigaciones y reflexiones en torno a sus trabajos. A su vez, también es importante tener evidencia de los aprendizajes, para lo cual se recomienda que cuenten con un portafolio manual o digital. Si los estudiantes no tienen celulares, el docente puede fotografiar los trabajos e incluirlos en una bitácora digital común, o bien, guardar los trabajos en formato físico en una carpeta hecha con papel de diario o cartulina reutilizada.

Para apoyar el desarrollo de la autonomía y la proactividad en el estudiantado, se recomienda que al inicio de la clase el docente informe el propósito de la sesión, así como los desafíos y tareas que se llevarán a cabo y los resultados que se esperan. También es importante generar un ambiente de trabajo adecuado en la sala de clases, monitoreando los tiempos de trabajo autónomo, de discusión y de retroalimentación que favorezcan la proactividad. Puede ser necesario apoyar a quienes presenten dificultades, inseguridades o bloqueos en relación con su capacidad para expresar y crear; en estos casos el o la docente podrá adaptar las actividades sugeridas en el Programa de acuerdo con las características de sus estudiantes y contextos.

Evaluación formativa

Para orientar la evaluación formativa de esta actividad, se pueden utilizar algunos de los siguientes criterios para guiar el monitoreo del avance en los aprendizajes:

- Desarrolla ideas creativas para trabajos de artes visuales.
- Evalúa críticamente ideas propias y de sus pares, basándose en criterios de creatividad y expresión desde una postura personal y respetuosa.
- Trabaja en forma grupal e individual de manera autónoma, requiriendo ayuda solo cuando es necesario.
- Trabaja durante la clase aprovechando al máximo el tiempo disponible.

Recursos y sitios web

Obras de referencia

Temas: violencia, política, género, procesos de migración, inclusión, así como otros relacionados con la sustentabilidad medioambiental, como el agua, la energía, el cambio climático y el uso sostenible de los ecosistemas terrestres.

Sugerencia de temas y obras de referencia

- El tema de la violencia está presente en las artes desde la Antigüedad; por ejemplo, en *La batalla de los Lapitas y los Centauros*, en el Partenón griego; *Guernica*, de Picasso; *La conquista de México*, de Diego Rivera, entre otras obras, así como en murales chilenos presentes en espacios públicos.
- La política es un tema recurrente en el arte latinoamericano, con los muralistas mexicanos y los argentinos Antonio Berni y Cándido Portinari, y en el arte chileno desde la década de 1960 hasta el día de hoy, especialmente en los murales presentes en los espacios públicos.
- El tema del género está presente en artistas feministas latinoamericanas como Regina Silveira, Ana Mendieta, Lygia Clark, Doris Salcedo, Paz Errázuriz, Liliana Porter, Marta Minujín, Luz Donoso, Ana Malfatti y Elba Bairon.
- El tema de los procesos migratorios es abordado por artistas de todo el mundo, como el chino Weiwei, el camerunés Togo Barhélémy, la polaca Angelika Markul, los latinoamericanos Xu Solar, Antonio Berni, Torres García y la chilena Catalina Swinburn, y también en murales actuales dispuestos en espacios públicos.
- La inclusión se puede tomar desde el punto de vista de artistas visuales con discapacidades, como Jorge Artus, Judith Scott, Ángela de la Cruz y Suzie Hammer, o artistas que han trabajado con este tema en sus obras, como Stephen Wiltshire.
- Los temas relacionados con el cambio climático, medioambiente y sostenibilidad han sido fuente de inspiración para movimientos de arte contemporáneos, como el arte ecológico o ambiental y el Land art. A su vez, existen ejemplos de artistas urbanos que lo abordan, como Christian Rebecchi, Pablo Togni y el chileno Inti Castro.
- Los temas asociados a la diversidad étnica y la interculturalidad han sido tratados por artistas como Guadalupe Posada, Wilfredo Lam, la chilena Bruna Truffa y muralistas chilenos como Inti Castro.

Actividad de desempeño

3

Propósito de la actividad

En esta actividad, se espera que los estudiantes realicen sus trabajos visuales basándose en una idea, en el propósito expresivo y la aplicación de los materiales y procedimientos seleccionados.

Objetivos de Aprendizaje

OA 1

Crear obras y proyectos visuales y audiovisuales, con autonomía y proactividad para expresar sensaciones, emociones e ideas, a partir de la apreciación de referentes artísticos y culturales diversos. (Eje Expresar y Crear)

Conocimiento esencial

- Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.

Tiempo estimado: 6 horas pedagógicas

Desarrollo de la actividad

SITUACIÓN EXPERIENCIAL

Para comenzar la actividad, el profesor explica que el propósito es que los y las estudiantes desarrollen sus trabajos visuales de acuerdo con la idea, el propósito expresivo y los materiales y procedimientos seleccionados en las actividades anteriores. A su vez, los motiva a trabajar de forma autónoma y les comunica que su función será apoyar, responder dudas y ayudar a resolver problemas que se presenten en la elaboración de los trabajos.

Conexión interdisciplinar
Responsabilidad Personal
y Social
OA 5 Nivel 1 y nivel 2 EM

Luego, les explica que para orientar el desarrollo de las actitudes de autonomía y proactividad, usarán una pauta de autoevaluación de avance de trabajo, que permitirá constatar los progresos de sus trabajos considerando logros, dificultades y la capacidad para resolver estas últimas, por lo que se recomienda que completen dicha pauta al finalizar cada sesión. La pauta permitirá a los estudiantes tener una mayor conciencia sobre su aprendizaje, pudiendo ajustar en cada clase las actividades y los tiempos.

EJEMPLO DE PAUTA DE AUTOEVALUACIÓN DEL AVANCE DEL TRABAJO

Autoevaluación del avance del trabajo de proyectos en relación con las metas planteadas
Meta de clase 1 ▶ Logros esperados: ▶ Logros obtenidos: ▶ Dificultades que se presentaron durante la actividad: ▶ Cómo resolví esas dificultades:
Sugerencia del profesor:
Meta de clase 2 ▶ Logros esperados: ▶ Logros obtenidos: ▶ Dificultades que se presentaron durante la actividad: ▶ Cómo resolví esas dificultades:
Sugerencia del profesor:

Durante las sesiones siguientes desarrollan sus trabajos, completando la pauta al final de cada clase.

Orientaciones al docente

Durante el transcurso del trabajo se recomienda que el docente guíe a sus estudiantes, generando un clima de confianza y seguridad, motivándoles a que sean flexibles al trabajar con los recursos y que, cuando obtengan resultados inesperados, los aprovechen a modo de nuevos aprendizajes. También se aconseja que el o la docente los oriente ante eventuales dificultades en la ejecución de los procedimientos.

Con el fin de contar con evidencias del proceso de aprendizaje es fundamental que cada alumno lleve un cuaderno o carpeta que utilice como bitácora para registrar sus experimentaciones, investigaciones y reflexiones en torno a sus trabajos. A su vez, es importante tener evidencia de los aprendizajes; para esto se sugiere que tengan un portafolio manual o digital. Si los estudiantes no cuentan con celulares, el docente puede fotografiar los trabajos e incluirlos en una bitácora digital común, o bien, guardar los trabajos en formato físico en una carpeta elaborada con papel de diario o cartulina reutilizada.

Para apoyar el desarrollo de las actitudes de autonomía y proactividad en el estudiantado, se recomienda que al inicio de la clase el docente comunique el propósito de la sesión, los desafíos y las tareas que se desarrollarán, como por ejemplo explicar la pauta de autoevaluación y qué se espera como resultado. Esto permitirá a los estudiantes tener un mayor control sobre el aprendizaje. Asimismo, es importante generar un ambiente de trabajo adecuado en la sala de clases, monitoreando los tiempos de trabajo autónomo y de retroalimentación, que favorezcan la proactividad.

Evaluación formativa

Para orientar la evaluación formativa de esta actividad, se pueden utilizar algunos de los siguientes criterios para guiar el monitoreo del proceso de aprendizaje:

- La idea y el propósito expresivo planteado en su trabajo es personal y original.
- Evalúa críticamente su idea y las de sus pares, basándose en criterios de creatividad y expresividad desde una postura personal y respetuosa.
- Trabaja de forma autónoma, solicitando ayuda solamente cuando es necesario.
- Trabaja durante la clase aprovechando al máximo el tiempo disponible.

TICKET DE SALIDA

Como ticket de salida, los y las estudiantes registran en la bitácora sus aprendizajes, logros y/o dificultades asociadas al trabajo realizado y, luego, lo comparten brevemente con el curso.

Recursos

Materiales para realizar trabajos.

Actividad de desempeño

4

Propósito de la actividad

En esta actividad, se espera que los estudiantes presenten sus trabajos, explicitando y argumentando sus ideas, el proceso creativo, los resultados y las principales decisiones tomadas. También se espera que justifiquen sus autoevaluaciones y las evaluaciones de sus pares.

Objetivos de Aprendizaje

OA 1

Crear obras y proyectos visuales y audiovisuales, con autonomía y proactividad para expresar sensaciones, emociones e ideas, a partir de la apreciación de referentes artísticos y culturales diversos. (Eje Expresar y Crear)

Conocimiento esencial

- Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.
-

Tiempo estimado: 2 horas pedagógicas

Desarrollo de la actividad

SITUACIÓN EXPERIENCIAL

El profesor invita a sus estudiantes a organizar una exposición de sus trabajos de arte; para esto montarán sus trabajos junto a un texto explicativo. Para guiar el desarrollo del texto se pueden plantear las siguientes preguntas:

Conexión interdisciplinar
Lengua y Literatura
OA 4 Nivel 2 EM

- ▶ ¿Cuál es el tema y el propósito expresivo de mi trabajo?
- ▶ ¿Por qué elegí el tema y propuse el propósito expresivo?
- ▶ ¿Cómo logré expresar lo que quería?
- ▶ ¿Cómo utilicé las formas, líneas, colores, texturas, materiales y procedimientos para expresar lo que quería?

CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTO

En esta etapa, se recomienda que el profesor presente las pautas de autoevaluación y de evaluación entre pares, explicando cada uno de los criterios e invitando a sus estudiantes a reflexionar sobre ellos y a agregar nuevos criterios si es necesario. Para esto puede realizar las siguientes preguntas:

- ▶ ¿Pueden explicar cada uno de los criterios?
- ▶ ¿Les parecen suficientes o faltan algunos? ¿Cuáles?
- ▶ Los demás, ¿están de acuerdo?

Los y las estudiantes anotan los nuevos criterios en la pizarra, los comentan y evalúan, indicando si desean incluirlos o no. Para finalizar, los agregan en la pauta de evaluación entre pares, en la autoevaluación y en la evaluación del profesor.

PRÁCTICA GUIADA

Apoyados por su docente, montan sus trabajos, junto con las ideas y los textos explicativos. Luego, se reúnen en grupos de tres personas y realizan la evaluación entre pares y la autoevaluación de su trabajo. Para esto pueden utilizar las siguientes pautas:

Pauta de autoevaluación				
Criterios para evaluar	Niveles de logro			
	Logrado	Medianamente logrado	Inicialmente logrado	No logrado
En mi texto expliqué mi tema, mi propósito expresivo y la selección de materiales, procedimientos y soportes.				
El propósito expresivo y el planteamiento de ideas de mi trabajo son originales y, en consecuencia, diferentes a los de mis compañeros y compañeras.				
La utilización de soportes, materiales y procedimientos en mi trabajo es original y, en consecuencia, diferente a la de mis compañeros.				
El propósito expresivo de mi proyecto es coherente con las ideas planteadas.				
La forma de utilizar los soportes, materiales y procedimientos en mi trabajo es coherente con el propósito expresivo.				
Otro...				
Otro...				
Otro...				
Justifique su autoevaluación desde una postura personal, argumentando con ejemplos del trabajo realizado.				

Pauta de evaluación de pares				
Criterios para evaluar	Niveles de logro			
	Logrado	Medianamente logrado	Inicialmente logrado	No logrado
En su texto explica el tema, el propósito expresivo y la selección de materiales, procedimientos y soportes.				
El propósito expresivo y el planteamiento de ideas del trabajo son originales y, en consecuencia, diferentes a los de sus compañeros y compañeras.				
La utilización de soportes, materiales y procedimientos en el trabajo es original y se diferencia de la de sus pares.				
El propósito expresivo del trabajo es coherente con las ideas planteadas.				
Los medios, soportes, materiales y procedimientos usados en el trabajo son coherentes con el propósito expresivo.				
Aplica los procedimientos de manera original y de acuerdo con el propósito expresivo del trabajo.				
Otro...				
Otro...				
Otro...				
Justifique su autoevaluación desde una postura personal, argumentando con ejemplos del trabajo realizado.				

Pauta de evaluación para el profesor				
Criterios para evaluar	Niveles de logro			
	Logrado	Medianamente logrado	Inicialmente logrado	No logrado
Proyecto				
En su texto explica el tema, el propósito expresivo y la selección de materiales, procedimientos y soportes.				
El propósito expresivo y el planteamiento de ideas del trabajo son originales y, en consecuencia, diferentes a los de sus compañeros y compañeras.				
La utilización de soportes, materiales y procedimientos en el trabajo es original y se diferencia de la de sus pares.				
El propósito expresivo del trabajo es coherente con las ideas planteadas.				
Los medios, soportes, materiales y procedimientos presentes en el trabajo son coherentes con el propósito expresivo.				
Aplica los procedimientos de manera original y de acuerdo con el propósito expresivo del trabajo.				
Otro...				
Otro...				
Otro...				

TICKET DE SALIDA

Para verificar los aprendizajes, se pueden utilizar como ticket de salida las siguientes preguntas:

- ▶ ¿Qué emociones e ideas generó mi trabajo en mis compañeros?
- ▶ ¿Cómo se relacionan, en mi trabajo, el propósito expresivo, el tema y el uso de materiales, procedimientos y soportes?
- ▶ El texto que escribí, ¿da cuenta de mi trabajo?

Orientaciones al docente

Para generar los nuevos criterios de evaluación que se incluirán en las pautas, se recomienda que el profesor guíe el diálogo y fomente una actitud respetuosa entre sus estudiantes, y también que se asegure de que los nuevos criterios son pertinentes con los aprendizajes que se evaluarán.

Para el montaje de la presentación de sus trabajos se sugiere al docente que entregue recomendaciones acerca de cómo aprovechar el espacio, y sobre aspectos como la distribución y pulcritud en la ejecución del montaje. Para la práctica guiada de la actividad de evaluación, el o la docente puede organizar los grupos para aprovechar el tiempo disponible, por ejemplo, asignando grupos que se evalúen entre sí, ya que si el curso es numeroso tal vez no pueda lograrse que todos evalúen a todos. Asimismo, se aconseja destinar un tiempo breve al final de la sesión para sintetizar los aprendizajes claves de esta experiencia.

Es necesario, además, que cada estudiante registre sus evaluaciones en su bitácora personal; esto le permite revisarlas y tener claridad acerca de lo que se debe mejorar. Además, es importante que registren sus resultados para incluirlos en el portafolio.

Evaluación formativa

Los siguientes criterios de evaluación, entre otros, pueden ser utilizados para evaluar al estudiantado formativamente durante el desarrollo de la actividad:

- El texto explicativo da cuenta del trabajo, justificando el tema, el propósito expresivo y las ideas planteadas.
- Evalúa críticamente su trabajo y los de sus pares, basándose en criterios de creatividad y desde una postura personal y respetuosa.
- Su trabajo evidencia que la idea es personal y creativa.

Recursos y sitios web

Los recursos para los trabajos dependerán del tipo de trabajo propuesto.

Páginas web para buscar información e imágenes de artistas chilenos

- <https://www.artistasvisualeschilenos.cl/>
- <https://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-channel.html>

Páginas web para buscar información e imágenes de artistas del mundo

- <https://www.artehistoria.com/>
- <https://www.epdlp.com/>
- <https://www.oxfordartonline.com/>
- <https://www.wikiart.org/>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/>
- <https://artsandculture.google.com/>

Visión panorámica

Gran idea

La Artes Visuales permiten conocer y comprender culturas, contextos y visiones de mundo del pasado y el presente.

Objetivos de Aprendizaje

OA 1

Crear obras y proyectos visuales y audiovisuales, con autonomía y proactividad para expresar sensaciones, emociones e ideas, a partir de la apreciación de referentes artísticos y culturales diversos. **(Eje Expresar y Crear)**

OA 2

Analizar e interpretar propósitos expresivos de obras visuales y audiovisuales, a partir de criterios estéticos, planteando posturas razonadas y mostrando flexibilidad para reelaborar sus ideas, puntos de vista y creencias. **(Eje Apreciar y Responder)**

Conocimientos esenciales

- Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.
 - Lenguaje visual: elementos y conceptos como: línea, forma, color, textura, volumen.
-

Tiempo estimado: 6 semanas (12 horas)

Propósito

En el módulo 2 de la asignatura Artes Visuales de los niveles 1 y 2 de Educación Media, se espera que los estudiantes analicen e interpreten obras visuales a partir de criterios estéticos y elementos del lenguaje visual, como base para comprender la sociedad actual por medio de las artes visuales.

El Objetivo de Aprendizaje del módulo obligatorio 2 desarrolla habilidades propias del proceso de apreciación estética, como el análisis a partir de criterios y la interpretación de propósitos expresivos de obras de arte. La comprensión y apreciación de obras permitirá al estudiantado tener una posición informada y crítica frente a la disciplina de artes visuales desde la perspectiva del arte como reflejo de la sociedad en la que se desarrolla.

Este Objetivo de Aprendizaje, además, contribuye a instalar las actitudes del siglo XXI en el ámbito Maneras de Pensar, como el pensamiento crítico que permite cuestionar la obra de arte y visualizarla en su complejidad, favoreciendo la reflexión crítica desde diferentes puntos de vista. En el ámbito Maneras de Trabajar, promueve el emitir y contrastar opiniones de forma respetuosa, el trabajo autónomo y una actitud proactiva. Por último, en las Maneras de Vivir en el Mundo, se observan y trabajan obras cuyas temáticas reflejan la realidad y los problemas de la ciudadanía local y global.

Ruta de Aprendizaje

¿Por qué el arte es reflejo de la sociedad en la que se desarrolla?

	Actividad de desempeño 1	Analizan pinturas y/o videos de temas sociales, considerando criterios estéticos como: propósito expresivo, sensaciones, emociones e ideas que generan, utilización de materiales, procedimientos y elementos del lenguaje visual.
	Actividad de desempeño 2	Desarrollan ideas para trabajos creativos utilizando como referentes obras cuyas temáticas reflejan problemas sociales de diferentes épocas y lugares.
	Actividad de desempeño 3	Crean trabajos de arte utilizando como referentes obras cuyas temáticas reflejan problemas sociales de diferentes épocas y lugares.
	Actividad de desempeño 4	Evalúan obras de sus pares considerando criterios estéticos como: propósito expresivo, sensaciones, emociones e ideas que generan, utilización de materiales, procedimientos y elementos de lenguaje visual.

Actividad de desempeño

1

Propósito de la actividad

En esta actividad, se espera que los estudiantes analicen obras de arte de diferentes épocas e interpreten sus propósitos expresivos a partir de criterios estéticos como: tema o concepto, elementos contextuales, materiales, procedimientos y soportes, y aplicación del lenguaje visual. A partir de estos criterios, se espera que fundamenten sus interpretaciones y demuestren su capacidad para reelaborarlas.

Objetivos de aprendizaje

OA 2

Analizar e interpretar propósitos expresivos de obras visuales y audiovisuales, a partir de criterios estéticos, planteando posturas razonadas y mostrando flexibilidad para reelaborar sus ideas, puntos de vista y creencias. **(Eje Apremiar y Responder)**

Conocimiento esencial

- Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.
- Lenguaje visual: elementos y conceptos como: línea, forma, color, textura, volumen.

Tiempo estimado: 3 horas pedagógicas

Desarrollo de la actividad

SITUACIÓN EXPERIENCIAL

El docente explica a su curso el propósito de la actividad y les muestra obras que representan ideas o hechos que han transformado la sociedad, por ejemplo: *La libertad guiando al pueblo*, de Eugene Delacroix; *Guernica*, de Pablo Picasso; *El grito*, de Edvard Munch; *Las dos Fridas*, de Frida Kahlo; *Workers*, de Tarsila do Amaral, y *Elvis Presley*, de Andy Warhol. (Estos son ejemplos, se pueden usar otras obras). Luego, invita a sus estudiantes a dialogar en grupos pequeños. Para esto, el profesor puede utilizar preguntas como:

Conexión interdisciplinar
Lengua y Literatura
OA 2 Nivel 2 EM

- ▶ ¿Cuáles de estas obras conocían?
- ▶ ¿Cuáles son sus primeras impresiones de ellas?
- ▶ ¿Qué les recuerdan?, ¿les evocan alguna idea o experiencia personal?
- ▶ ¿Que habrán tratado de expresar y comunicar los artistas a través de estas obras?

CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTO

Para que el estudiantado pueda construir el conocimiento en torno al análisis e interpretación de obras de arte, su docente puede mostrarles la imagen de una pintura mural y modelar el aprendizaje por medio de la elaboración de un ordenador gráfico como el que se presenta más abajo.

Ejemplo que se puede mostrar a los estudiantes:



Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Ni%C3%B1a_con_globo (Dominic Robinson)

GUÍA PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE OBRAS DE ARTE

Investigando

Autor

¿Quién es, cuándo y dónde desarrolla su obra?

Banksy

Es un artista urbano británico, cuya identidad se desconoce. Sin embargo, según un estudio de la Universidad Queen Mary de Londres, Banksy podría ser Robin Gunningham, residente de Bristol y habría nacido en 1973 o 1974.

Comienza su labor como grafitero y muralista durante el boom del aerosol en Bristol a finales de los años 80. Su trabajo, en su gran mayoría, son piezas satíricas sobre política, cultura popular, moralidad y etnias. En sus grafitis combina la escritura con imágenes, utilizando procedimientos de impresión como el estarcido y las plantillas grafitis. Sus obras se han popularizado al ser visibles en varias ciudades del mundo, especialmente en Londres.

Fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/Banksy>

Obra

Lo que otros dicen de la obra

Niña con globo

Creado en el año 2002, en South Park (Londres), el mural muestra a una pequeña niña que pierde un globo en forma de corazón. Al lado de la imagen de la niña, hecha en blanco y negro y en la que destaca el detalle del corazón rojo, se lee la frase: *There is always hope* (Siempre hay esperanza). Hecho con la técnica del estencil, la obra *Girl with Balloon* (Niña con globo) ha sido replicada varias veces y constituye uno de los trabajos más reconocidos de Banksy.

Interpretando

MIS PRIMERAS IMPRESIONES

¿Cuáles son mis primeras impresiones acerca de la obra?

Me da la sensación *de volver a la infancia*.

Me produce emociones como ternura y añoranza de la niñez.

Me recuerda *cuando salía con mi papá a la feria y me compraba un globo o un dulce*.

PROPÓSITO EXPRESIVO DE LA OBRA

Esta obra representa a una niña que ha perdido su globo y podría significar la tristeza de perder algo valioso.

Describiendo y analizando

TEMA

¿Qué tema o concepto aborda la obra?

La infancia

MATERIAL, PROCEDIMIENTO Y SOPORTE

¿Qué materiales, procedimientos y soportes están presentes en la obra y cómo han sido utilizados?

El soporte es el muro.

Los procedimientos son estencil y pintura.

Materiales: pintura, plantilla de estencil, pincel.

USO DE ELEMENTOS DEL LENGUAJE VISUAL

¿Cómo están trabajados los elementos del lenguaje en la obra? (líneas, colores, formas y texturas)

En cuanto al color: es una pintura monocroma ya que tiene muy pocos colores: rojo, blanco, negro y el color del muro. Llama la atención que el color más vistoso es el rojo del globo con forma de corazón. En cuanto a la figura de la niña, esta está trabajada solo en negro sobre el color del muro, y probablemente es así porque está utilizando la técnica de estencil. Al lado derecho, en blanco, está la frase *There is always hope* (Siempre hay esperanza).

Las formas son figurativas y dinámicas.

ELEMENTOS SIMBÓLICOS

¿Qué elementos simbólicos reconozco en la obra y qué significan?

El corazón es un elemento que se asocia con el amor y el hecho de que está volando puede significar la pérdida y, como es la niña la que lo pierde, puede significar la pérdida en la niñez o tal vez dejar ir la niñez.

ELEMENTOS CONTEXTUALES

¿Qué elementos de la obra me hablan del contexto?

El sitio donde está realizada la obra, que es un muro en un lugar muy sombrío.

Una ciudad que parece vieja y fría.

En la escena es posible imaginar que hay mucho viento.

La niña está sola, no hay otras personas a su alrededor.

RELACIÓN ENTRE LOS DIFERENTES ELEMENTOS

¿Qué relaciones se pueden establecer entre el tema o concepto del mural, el propósito expresivo del artista, los materiales, procedimientos y soportes, el lenguaje visual, los elementos simbólicos y el contexto?

Tanto el lugar y el contexto donde se ubica la obra, como los materiales y colores utilizados nos dan la sensación de tristeza y abandono. La imagen del globo, que es la única con color, se va alejando. Al lado de esta escena que genera tristeza aparece la frase en blanco *There is always hope* (Siempre hay esperanza).

En la obra de este grafitero es común combinar texto e imagen y, en este caso, el texto la complementa, aporta a su significado.

Nueva interpretación

¿Cuál es mi interpretación final del propósito expresivo del mural?

Esta obra inspira cierta tristeza, pero a la vez nos dice que siempre hay esperanza. La niña pierde el globo que puede ser símbolo del amor, ya que es lo único de color, y a su izquierda aparece el texto que afirma que la esperanza no se pierde. El texto ayuda a que el mensaje del mural sea más alegre.

PRÁCTICA GUIADA

El profesor invita a sus estudiantes a observar los murales del Museo a Cielo Abierto de San Miguel, o murales cercanos a sus establecimientos. Luego, les invita a analizar e interpretar uno de ellos de forma autónoma y en grupos pequeños. Para esto:

- Observan y comentan los propósitos expresivos de la obra que analizarán y el uso de elementos del lenguaje visual.
- El curso se organiza en parejas o tríos, y escogen uno de los murales.
- Buscan información de la obra y su autor.
- Explican las sensaciones, emociones e ideas que les genera la observación del mural.
- Infieren el propósito expresivo de la obra a partir de las sensaciones, emociones e ideas que la observación del mural les generó.
- Describen el tema o concepto que se aborda en el mural.
- Describen los materiales, procedimientos y soportes usados.
- Describen los elementos del lenguaje visual presentes en la obra.
- Describen los elementos simbólicos y sus significados.
- Identifican elementos simbólicos presentes en el mural, indicando su significado.
- Identifican y analizan elementos contextuales en la obra y los relacionan con su investigación.
- Analizan las relaciones entre tema o concepto que aborda el mural, materiales, procedimientos y soportes, y elementos y conceptos del lenguaje visual que se utilizan en la obra.
- Analizan las relaciones entre los significados de los elementos simbólicos, el contexto y el propósito expresivo.
- Realizan una nueva interpretación del propósito expresivo considerando lo anterior.

Guía para el análisis e interpretación de obras de arte

Investigando	
Autor	Obra
Interpretando	
Nuestras primeras impresiones	
Propósito expresivo de la obra	
Describiendo y analizando	
Tema	
Materiales, procedimientos y soportes	
Uso de elementos del lenguaje visual	
Elementos simbólicos	
Elementos contextuales	
Relación entre los diferentes elementos	
Nueva interpretación	

TICKET DE SALIDA En esta instancia se puede usar el organizador gráfico ya utilizado, acompañado esta vez de las siguientes preguntas:

- ¿Hay diferencias entre la interpretación inicial y la final?, ¿cuáles?
- ¿Por qué creen que sucedió esto?

Orientaciones al docente

Para apoyar el desarrollo de las actitudes de autonomía y proactividad en los estudiantes, se recomienda que al inicio de la clase el docente les comunique el propósito de la sesión, los desafíos y las tareas que se realizarán y cuáles son los resultados esperados. Esto permitirá a los y las estudiantes tener un mayor control sobre el aprendizaje. Asimismo, es importante generar un ambiente de trabajo adecuado en la sala de clases, monitoreando los tiempos de trabajo autónomo, de discusión y retroalimentación que favorezcan la proactividad.

Para el desarrollo de la actitud de flexibilidad para reelaborar ideas, puntos de vista y creencias en artes visuales, es necesario dar tiempo y explicar que, frente a la interpretación de obras visuales, no hay una respuesta única, ni totalmente correcta o incorrecta. El docente podrá adaptar las actividades sugeridas en el Programa, de acuerdo con las características de sus estudiantes y sus contextos.

La obra que se propone en el Programa para ser analizada puede ser reemplazada por otra, por ejemplo, un mural presente en el espacio público cercano al establecimiento, o un mural de algún artista chileno, como Mono González o Inti.

Para contar con evidencias del proceso de aprendizaje es necesario que cada estudiante lleve una bitácora personal para registrar el desarrollo de ideas, la interpretación de propósitos expresivos y las reflexiones en torno a los aprendizajes logrados. Ello contribuye a facilitar posteriormente la evaluación.

Evaluación formativa

Para orientar la evaluación formativa de esta actividad, se pueden utilizar algunos de los siguientes criterios para guiar el monitoreo del avance en los aprendizajes:

- Infieren propósitos expresivos del mural a partir de las emociones, sensaciones e ideas que este les genera.
- Analizan las relaciones entre el uso de los procedimientos y materiales, y los propósitos expresivos de la obra.
- Analizan la aplicación del lenguaje visual en función del tema o del concepto del mural.
- Analizan elementos contextuales del mural.
- Analizan elementos simbólicos presentes en el mural e interpretan sus significados.
- Interpretan propósitos expresivos a partir de las descripciones y análisis realizados.

Recursos y sitios web

Para encontrar imágenes e información acerca del Museo a Cielo Abierto de San Miguel se puede consultar: <https://www.museoacieloabiertoensanmiguel.cl/>

Actividad de desempeño 2

Propósito de la actividad

En esta actividad, se espera que el estudiantado desarrolle y evalúe ideas para murales a partir del planteamiento de un propósito expresivo y la selección de procedimientos, materiales y soportes. Asimismo, se espera que las ideas estén basadas en temas relacionados con problemáticas propias de los estudiantes.

Objetivos de Aprendizaje

OA 1

Crear obras y proyectos visuales y audiovisuales, con autonomía y proactividad para expresar sensaciones, emociones e ideas, a partir de la apreciación de referentes artísticos y culturales diversos. **(Eje Expresar y Crear)**

Conocimiento esencial

- Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.
 - Lenguaje visual: elementos y conceptos como: línea, forma, color, textura, volumen.
-

Tiempo estimado: 2 horas pedagógicas

Desarrollo de la actividad

SITUACIÓN EXPERIENCIAL

El docente les presenta a sus estudiantes murales con temas actuales como: etapas de la vida (Infancia, juventud y adultez), inmigración, pobreza, temas de género, inclusión, agua, energía, sustentabilidad medioambiental, cambio climático y uso sostenible de ecosistemas terrestres, entre otros. Luego, los comentan a partir de preguntas como:

Conexión interdisciplinar
Educación Ciudadana
OA 4 Nivel 2 EM

- ▶ ¿Los temas planteados por los muralistas tienen que ver con tu vida?
- ▶ ¿Cuáles de ellos son actuales?
- ▶ ¿Cuáles te llaman poderosamente la atención?, ¿por qué?
- ▶ Si tuvieras que crear un mural, ¿qué temas elegirías?

CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTO

Para que los estudiantes profundicen en el conocimiento de uno de los murales, el docente podría utilizar preguntas como:

- ▶ ¿Qué emociones e ideas genera el mural?
- ▶ ¿Cómo el artista logra generar esas ideas y emociones?
- ▶ ¿Por qué el muralista habrá utilizado esos procedimientos y no otros?
- ▶ ¿Qué elementos de lenguaje visual llaman la atención?
- ▶ ¿Cómo los usa el artista para provocar en el público sensaciones, emociones e ideas?

PRÁCTICA GUIADA

El docente invita a sus estudiantes a desarrollar ideas para la creación de un mural en forma grupal. Para esto, los y las estudiantes proponen temas de su interés y los anotan en la pizarra, luego los agrupan y clasifican en un máximo de ocho temas.

El curso se organiza en grupos de 3-5 personas, y cada equipo elige a un jefe, quien dirige una conversación para seleccionar uno de los temas.

Luego, son invitados a definir materiales y procedimientos para realizar los murales y desarrollar las ideas primero de forma individual y luego colectivamente, usando el tema y los materiales y procedimientos elegidos. Para esto, desarrollan las siguientes acciones:

- Comentan acerca de materiales que pueden ser reutilizados para la elaboración de los murales, por ejemplo: cartones, cartulinas, papeles gruesos y trozos grandes de plástico, si no se cuenta con un muro. Para pintar se pueden elaborar pinturas de bajo costo como tierra de color o anilinas mezcladas con agua y cola fría, y usar papeles de colores, restos de géneros, entre otros insumos.
- Seleccionan los materiales y procedimientos y plantean de forma individual un propósito expresivo a partir del tema elegido.
- Desarrollan ideas de acuerdo con el tema, con el propósito expresivo y la selección de materiales y procedimientos por medio de bocetos, croquis y *collages*, entre otras acciones, indicando los procedimientos, materiales y soportes que utilizarán.
- Comparten y evalúan sus ideas dentro del grupo, utilizando criterios de originalidad, expresión y coherencia con el tema y el propósito expresivo.

- De acuerdo con el trabajo anterior, seleccionan parte de las ideas o las combinan, generando la idea final para los murales.
- Presentan la idea final a los otros grupos y se evalúan mutuamente. Para esto pueden utilizar la pauta que se presenta a continuación.

Ejemplo de pauta de evaluación entre pares

Los puntajes están relacionados con el nivel de logro de los objetivos planteados. Es importante argumentar las evaluaciones.

Escala sugerida:

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

Pauta de evaluación para el desarrollo de ideas		
Criterios	Puntaje por criterio	Puntaje obtenido por estudiante
Originalidad		
▶ Sus ideas son significativamente diferentes de las de sus compañeros, por ende, es original.	3	
▶ Sus ideas son diferentes de las de sus compañeros, y son originales.	2	
▶ Sus ideas son similares de las de sus compañeros, por tanto, son poco originales.	1	
▶ Repiten ideas de otros, en consecuencia, sus ideas no son originales.	0	
Expresión		
▶ Se evidencia que las ideas son del grupo y están relacionadas con el propósito expresivo y el tema.	3	
▶ Cumplen con dos de los requerimientos.	2	
▶ Cumplen con uno de los requerimientos.	1	
▶ No cumplen con los requerimientos.	0	
Las fortalezas de las ideas son:		
Lo que se debe mejorar es:		

TICKET DE SALIDA

Para verificar los aprendizajes, se puede utilizar como ticket de salida lo siguiente: Los y las estudiantes presentan sus ideas mejoradas, considerando la evaluación de sus pares y los comentarios del profesor.

Orientaciones al docente

Al evaluar las ideas de acuerdo con los criterios de fluidez y flexibilidad es importante que el profesor vaya apoyando a los grupos. Por ejemplo, para desarrollar la fluidez puede sugerirles que propongan al menos dos ideas diferentes entre sí y que sean coherentes con el propósito expresivo. Para guiar la generación de ideas originales, se recomienda que oriente el proceso de diferenciación entre las ideas propias y las de otros por medio de un diálogo o presentación de las ideas. También puede acompañar este proceso con imágenes de obras como *Llama andina*, del artista portugués Bordalo II (nombre artístico) que crea esculturas de animales reutilizando materiales, una de las cuales elaboró en Chile en 2018.

A fin de contar con evidencias del proceso de aprendizaje es recomendable que cada estudiante lleve un registro del desarrollo de ideas, de las evaluaciones de sus compañeros y del profesor, y las modificaciones que hagan a sus ideas a partir de estas retroalimentaciones.

Para estimular el desarrollo de las actitudes de autonomía y proactividad, se aconseja que al inicio de la clase el docente comunique el propósito de esta sesión, y los desafíos y tareas que se llevarán a cabo, y explicita cuáles son los resultados esperados. Esto permitirá al estudiantado tener un mayor control sobre su aprendizaje. Es importante también generar un ambiente de trabajo adecuado en la sala de clases, monitoreando los tiempos de trabajo autónomo, de discusión y retroalimentación que favorezcan la proactividad. Puede ser necesario asistir a quienes presenten dificultades, inseguridades o bloqueos frente a su capacidad para expresar y crear. En estos casos, el profesor podrá adaptar las actividades sugeridas en el programa en función de las características de sus estudiantes y contextos.

Evaluación formativa

Para orientar la evaluación formativa de esta actividad, se pueden utilizar algunos de los siguientes criterios para monitorear el avance en los aprendizajes del estudiantado:

- Desarrollan ideas originales y creativas para trabajos de artes visuales.
- Evalúan críticamente sus ideas personales y las de sus pares, partiendo de criterios de creatividad y desde una postura personal y respetuosa.
- Seleccionan materiales reciclados, reutilizados o de bajo costo, de acuerdo con el propósito expresivo de su creación.
- Reformulan sus ideas a partir de acuerdos grupales, de ser necesario.
- Trabajan de forma autónoma, requiriendo ayuda solo cuando es necesario.
- Trabajan durante la clase aprovechando al máximo el tiempo disponible.

Recursos y sitios web

Pauta de evaluación.
Lápices, recortes, bitácora, entre otros.
Sugerencias de temas y obras.

Actividad de desempeño

3

Propósito de la actividad

En esta actividad, se espera que los estudiantes lleven a cabo sus ideas, utilizando el propósito expresivo y los procedimientos planteados.

Objetivos de Aprendizaje

OA 1

Crear obras y proyectos visuales y audiovisuales, con autonomía y proactividad para expresar sensaciones, emociones e ideas, a partir de la apreciación de referentes artísticos y culturales diversos. (Eje Expresar y Crear)

Conocimiento esencial

- Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.
 - Lenguaje visual: elementos y conceptos como: línea, forma, color, textura, volumen.
-

Tiempo estimado: 5 horas pedagógicas

Desarrollo de la actividad

SITUACIÓN EXPERIENCIAL

Para comenzar la actividad, el profesor les explica a sus estudiantes que desarrollarán sus trabajos utilizando la idea y los materiales y procedimientos definidos anteriormente.

CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTO

Para que los y las estudiantes profundicen en el conocimiento de la elaboración de murales, el docente podría plantearles preguntas como:

- ▶ ¿Qué materiales son los más adecuados para la creación del mural?
- ▶ ¿Cómo utilizaré los materiales y procedimientos para plasmar mejor mis ideas y emociones?
- ▶ Al traspasar la idea al formato de mayor tamaño propio del mural, ¿es necesario realizar ajustes?
- ▶ La manera en que uso los elementos del lenguaje visual, ¿es coherente con el propósito expresivo?

PRÁCTICA GUIADA

Para apoyar el proceso de elaboración del mural, se sugiere que los estudiantes trabajen con una pauta de evaluación del avance, que completen al inicio y al final de cada clase. Guiar la práctica por medio de esta rutina de trabajo les permitirá ir ajustando en cada sesión las actividades y los tiempos, teniendo presentes las metas, los logros, los problemas y las posibles soluciones. A continuación, se proporciona un ejemplo de pauta.

EJEMPLO DE PAUTA DE AUTOEVALUACIÓN DEL AVANCE DEL TRABAJO

Autoevaluación del avance del trabajo de proyectos en relación con las metas planteadas
Meta de clase 1 ▶ Logros esperados: ▶ Logros obtenidos: ▶ Dificultades que se presentaron durante la actividad: ▶ Cómo resolví esas dificultades:
Sugerencia del profesor:
Meta de clase 2 ▶ Logros esperados: ▶ Logros obtenidos: ▶ Dificultades que se presentaron durante la actividad: ▶ Cómo resolví esas dificultades:
Sugerencia del profesor:

Los y las estudiantes desarrollan sus proyectos de murales de acuerdo con las ideas planteadas. El profesor los acompaña, retroalimenta y apoya de manera permanente en la solución de eventuales dificultades técnicas.

TICKET DE SALIDA Para verificar los aprendizajes, se puede utilizar como ticket de salida que los estudiantes presenten su trabajo terminado.

Orientaciones al docente

Por lo acotado del tiempo, se sugiere ejecutar el mural sobre una superficie del tamaño de un pliego, y no en el formato real. Las propuestas de murales pueden ser guardadas para aprovecharlas en alguna actividad futura del establecimiento.

Es muy importante motivar a los y las estudiantes a que sean flexibles al trabajar con los recursos y que, cuando obtengan resultados inesperados, los aprovechen a modo de aprendizajes nuevos. Mientras desarrollen sus trabajos, es importante que el docente vaya monitoreando y guiando a cada grupo.

Es recomendable que cada estudiante lleve un registro de sus reflexiones en torno a sus trabajos. También, que tengan un portafolio manual o digital para guardar y organizar sus trabajos y registros fotográficos, el que puede ser elaborado por el docente. Ambos elementos son evidencias del proceso de aprendizaje, indispensables para evaluar el proceso y el producto.

Para apoyar el desarrollo de las actitudes de autonomía y proactividad en el estudiantado se recomienda que el docente informe el propósito de la clase al inicio de la sesión, junto con las tareas que realizarán, los materiales que utilizarán y cuál es el resultado esperado. Esto ayudará a los estudiantes a tener un mayor control sobre su aprendizaje. Es necesario también generar un ambiente de trabajo adecuado en la sala de clases, monitoreando los tiempos de trabajo autónomo y de retroalimentación para favorecer la proactividad.

Evaluación formativa

Para orientar la evaluación formativa de esta actividad, se pueden utilizar algunos de los siguientes criterios para monitorear el avance en los aprendizajes:

- Realiza su trabajo, basados en los criterios de creatividad, expresión y en coherencia con la idea propuesta.
 - Trabaja de forma autónoma, solicitando ayuda solo cuando es necesario.
 - Trabaja durante la clase aprovechando al máximo el tiempo disponible.
-

Recursos y sitios web

Pauta de autoevaluación de avance del trabajo.

Bitácora u otro medio de registro de su trabajo.

Materiales para realizar trabajos:

- Un pliego de papel grueso, cartón forrado o cartón de cajas reutilizadas.
- Materiales para pintar propuestos en el desarrollo de ideas.

Actividad de desempeño

4

Propósito de la actividad

En esta actividad, se espera que los estudiantes presenten sus trabajos, explicitando y argumentando sus ideas, resultados y las principales decisiones tomadas. Asimismo, se espera que analicen los trabajos de sus pares, interpretando sus propósitos expresivos a partir de criterios estéticos como: tema o concepto, elementos contextuales, materiales y procedimientos y aplicación del lenguaje visual.

Objetivos de Aprendizaje

OA 2

Analizar e interpretar propósitos expresivos de obras visuales y audiovisuales, a partir de criterios estéticos, planteando posturas razonadas y mostrando flexibilidad para reelaborar sus ideas, puntos de vista y creencias. **(Eje Apremiar y Responder)**

Conocimiento esencial

- Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.
- Lenguaje visual: elementos y conceptos como: línea, forma, color, textura, volumen.

Tiempo estimado: 2 horas pedagógicas

Desarrollo de la actividad

SITUACIÓN EXPERIENCIAL

Conexión interdisciplinar
Educación Ciudadana
OA 5 Nivel 2 EM

Los estudiantes analizan e interpretan sus trabajos terminados, y los presentan al curso. Para esto usan un ordenador gráfico, en el que podrán registrar sus apreciaciones, experiencias y valoraciones, tanto de sus propios trabajos como de los de sus compañeros.

CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTO

Para que el estudiantado profundice en el conocimiento del análisis, interpretación y presentación de trabajos de artes visuales, como los murales, el docente los invita a recordar los aspectos involucrados en el proceso de creación, apoyándose en la pauta de autoevaluación de avance del trabajo, dialogando con ellos acerca de los distintos aspectos que esta considera, y agregando otros que les parezca necesario consignar tras el cierre del proceso.

PRÁCTICA GUIADA

El docente explica o modela el uso del ordenador gráfico que usarán para analizar e interpretar sus propios trabajos de Artes Visuales. (Este es una adaptación del utilizado en la actividad 1 para analizar e interpretar obras de arte).
Luego, con ayuda del profesor, organizan una exposición de los trabajos, que posteriormente recorren, observan y comentan. La exposición debe contener un texto explicativo de cada trabajo.

Se recomienda que el docente distribuya los grupos de tal manera que todos los murales sean analizados e interpretados por otro grupo. Para esto pueden usar el siguiente organizador gráfico:

PAUTA PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS MURALES DE SUS COMPAÑEROS

Nombre del mural:

Autores:

Interpretando

Nuestras primeras impresiones

¿Cuáles son nuestras primeras impresiones acerca de la obra?

Propósito expresivo del mural:

Describiendo y analizando
Tema ¿Qué tema o concepto aborda el mural?
Material, procedimiento y soporte ¿Qué materiales y procedimientos están presentes en el mural y cómo han sido utilizados?
Uso de elementos del lenguaje visual ¿Cómo están trabajados los elementos del lenguaje en el mural? (líneas, colores, formas y texturas)
Elementos simbólicos ¿Qué elementos simbólicos reconozco en el mural y qué significan?
Elementos contextuales ¿Qué elementos de la obra se refieren al contexto?
Relaciones entre los diferentes elementos ¿Qué relaciones se pueden establecer entre el tema o concepto del mural, los materiales, procedimientos y soportes, y el lenguaje visual?
¿Qué relaciones se pueden establecer entre el significado de los elementos simbólicos, el contexto y el propósito expresivo del mural?
Nueva interpretación ¿Cuál es mi interpretación final del propósito expresivo del mural?

TICKET DE SALIDA

Para verificar los aprendizajes, el docente puede pedir a sus estudiantes que respondan las siguientes preguntas a modo de ticket de salida:

- ¿Cómo se relacionan en nuestro mural el propósito expresivo, el tema y el uso de materiales y procedimientos?
- Nuestro mural, ¿da cuenta del texto que escribimos?
- ¿Logramos analizar e interpretar el mural de nuestros compañeros?

Orientaciones al docente

Para el montaje de la exposición de los trabajos se sugiere que el docente entregue recomendaciones acerca de cómo aprovechar mejor el espacio y sobre aspectos como la distribución y la pulcritud de la muestra.

En esta actividad se recomienda que el o la docente fomente una actitud respetuosa entre el estudiantado, y que explique con claridad los criterios y su relación con los aprendizajes que se evaluarán. Para ello, puede modelar la aplicación de estos parámetros a modo de ejercicio. También, en la realización de la práctica guiada, se puede organizar grupos para aprovechar el tiempo disponible, y asignar equipos para que se evalúen unos a otros. Se sugiere destinar un tiempo breve al final de la sesión para sintetizar los aprendizajes claves de esta experiencia.

Del mismo modo, es necesario que cada estudiante registre sus evaluaciones; esto le permitirá revisarlas y tener claridad acerca de lo que puede mejorar. Por último, es importante que registren sus resultados para incluirlos en el portafolio.

Evaluación formativa

Los siguientes criterios de evaluación, entre otros, pueden ser utilizados para esta evaluación formativa:

Escriben un texto explicativo acerca de sus murales en el que identifican los contenidos expresivos y los procedimientos y materiales utilizados.

Analizan estéticamente los murales de sus pares, interpretando el propósito expresivo de estos.

Recursos

Evaluación formativa:

- Pauta para el análisis e interpretación de murales.
- Pautas de autoevaluación de avance del trabajo completadas anteriormente.

Materiales para montar la presentación de los murales, de acuerdo con el formato y soportes utilizados.

Visión panorámica

Gran idea

Las Artes Visuales constituyen un lenguaje para la expresión personal y social en diversos medios.

Las Artes Visuales son un medio para crear en múltiples dimensiones de la vida actual.

Objetivos de Aprendizaje

OA 1

Crear obras y proyectos visuales y audiovisuales, con autonomía y proactividad para expresar sensaciones, emociones e ideas, a partir de la apreciación de referentes artísticos y culturales diversos. **(Eje Expresar y Crear)**

OA 2

Analizar e interpretar propósitos expresivos de obras visuales y audiovisuales, a partir de criterios estéticos, planteando posturas razonadas y mostrando flexibilidad para reelaborar sus ideas, puntos de vista y creencias. **(Eje Apreciar y Responder)**

Conocimientos esenciales

- Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.
 - Conceptos: propósitos expresivos, elementos simbólicos, elementos sintácticos, elementos semánticos.
-

Tiempo estimado: 6 semanas (12 horas)

Propósito

En este módulo de la asignatura Artes Visuales del Nivel 1 y 2 de Educación Media, se espera que los estudiantes descubran que las artes visuales y audiovisuales permiten conocer otras sociedades, para lo que analizarán el uso de elementos de lenguaje visual e interpretarán propósitos expresivos de obras de cine. Así como también comprender que por medio de las artes audiovisuales pueden expresar y compartir sus percepciones acerca de la propia sociedad, las que concretarán en la creación de cortometrajes cuyos temas den cuenta de ello. Asimismo, se espera que experimenten con elementos del lenguaje audiovisual, de manera análoga o digital, con el fin de usarlos para sus creaciones de nanometrajes, *performance* o representaciones.

Los Objetivos de Aprendizaje del módulo 3 desarrollan habilidades propias del proceso de creación en Artes

Audiovisuales, como experimentación con elementos de lenguaje audiovisual, desarrollo para la creación audiovisual y su implementación. Asimismo, se desarrollan habilidades propias de la apreciación estética, como el análisis de obras audiovisuales a partir de su propósito expresivo y de la utilización del lenguaje audiovisual.

Los Objetivos de Aprendizaje del módulo 3 desarrollan habilidades del siglo XXI del ámbito de Maneras de Pensar, como la creatividad e innovación y el pensamiento crítico. A su vez, promueve actitudes como, pensar con flexibilidad para reelaborar las propias ideas, puntos de vista y creencias, y pensar con reflexión propia y autonomía para gestionar el propio aprendizaje, identificando capacidades, fortalezas y aspectos a mejorar.

Ruta de Aprendizaje

¿Cómo el arte nos abre a diversas visiones de mundo?

●	Actividad de desempeño 1	Crean un nanometraje o una <i>performance</i> , experimentando con elementos del lenguaje audiovisual, como movimientos de la cámara, planos y ángulos de filmación, composición, sonido e iluminación.
●	Actividad de desempeño 2	Analizan e interpretan los propósitos expresivos de los cortometrajes, a partir de las sensaciones y emociones que generan, y la utilización de elementos del lenguaje audiovisual.
●	Actividad de desempeño 3	Crean un cortometraje documental o una <i>performance</i> donde se explicita una visión personal acerca de algún tema o problema social, utilizando los elementos del lenguaje audiovisual o corporal en función del propósito expresivo.
●	Actividad de desempeño 4	Evalúan los cortometrajes usando como criterios el propósito expresivo, la utilización de elementos del lenguaje audiovisual y la relación entre estos.

Actividad de desempeño

1

Propósito de la actividad

Crear nanometrajes a partir de experiencias personales y mediante la experimentación con elementos del lenguaje audiovisual. Se espera que los estudiantes tomen riesgos creativos al plantear temas y trabajar con el lenguaje audiovisual.

Objetivos de Aprendizaje

OA 1

Crear obras y proyectos visuales y audiovisuales, con autonomía y proactividad para expresar sensaciones, emociones e ideas, a partir de la apreciación de referentes artísticos y culturales diversos. **(Eje Expresar y Crear)**

Conocimiento esencial

- Lenguaje audiovisual: elementos visuales y sonoros, elementos sintácticos: escena, secuencia, movimientos de cámara, planos y ángulos de filmación, composición e iluminación.
 - Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.
-

Tiempo estimado: 4 horas pedagógicas

Desarrollo de la actividad

SITUACIÓN EXPERIENCIAL

Con ayuda de su docente y en grupos pequeños, los estudiantes dialogan acerca de sus conocimientos previos sobre cine y videos, motivados por preguntas como:

- ▶ ¿Cuál es tu película o video favorito?
- ▶ ¿Por qué?
- ▶ ¿Qué emociones, sensaciones o ideas sientes al ver tu película o video favorito?
- ▶ ¿Por qué crees que te surgen esas ideas o sentimientos?
- ▶ ¿Recuerdas alguna película o video en los que hayas aprendido sobre otras culturas o sociedades?

CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTO

El o la docente solicita a sus estudiantes que, por medio de un texto, dibujos o un organizador gráfico resuman las semejanzas y diferencias que pueden establecer entre fotografías y películas o videos y que, luego, compartan voluntariamente sus comparaciones. El docente recoge las semejanzas y diferencias identificadas por los y las estudiantes y las sintetiza procurando dejar en claro que existe un lenguaje propio del cine y del video, llamado “lenguaje audiovisual”. Este lenguaje permite trabajar una obra en movimiento, en la que se deben combinar distintos elementos para expresar o comunicar el argumento de la película o video. Dichos elementos deben ser trabajados y estudiados de manera previa a la filmación o grabación. Para fortalecer la construcción de conocimientos en torno al lenguaje audiovisual, el o la docente puede realizar una presentación con ejemplos como los que se proponen en la sección Recursos.

Luego, el docente muestra al curso una selección de tres o cuatro nanometrajes, videoclips y/o videos publicitarios y pregunta sobre las principales diferencias que se observan entre lo que acaban de ver y las características de una película. Se sugiere guiar la conversación de manera que los estudiantes establezcan conclusiones sobre el tiempo de duración y la presentación sintética de una idea o narración. Miran las piezas audiovisuales una vez más, e identifican conceptos y elementos de lenguaje audiovisual, como tipos de movimientos de cámara, ángulos y planos de filmación, iluminación y sonido, entre otros aspectos.

PRÁCTICA GUIADA

Con la supervisión y apoyo del docente buscan en sus celulares videoclips o nanometrajes, eligen algunos y, en forma autónoma, escriben un texto explicativo en sus bitácoras acerca de cómo los elementos contextuales y el uso de elementos de lenguaje visual generan sensaciones y emociones en el público. Para esto, se pueden utilizar las siguientes preguntas:

- ▶ ¿Qué sensaciones o emociones genera el contexto de la obra audiovisual? ¿Por qué creen que sucede esto?
- ▶ ¿Qué sensaciones genera el uso de determinados ángulos y planos de filmación?
- ▶ ¿Qué sensaciones o emociones provoca el uso de determinados sonidos y colores?
- ▶ ¿Cuál es el propósito expresivo del nanometraje o videoclip? ¿Por qué piensan esto?

Luego, utilizando lo aprendido y basándose en un hecho o en un minirrelato, crean un nanometraje, acompañados por su docente. En caso de no contar con recursos para la filmación, se puede optar por la creación de una *performance*, utilizando lenguaje corporal y sonido:

- Se reúnen en grupos pequeños, y cada integrante del equipo cuenta una experiencia personal en un máximo tres minutos mientras los demás escuchan.
- Comentan las experiencias y seleccionan una de ellas, para luego transformarla en un minirrelato en el que se puede modificar, agregar o quitar algunos elementos.
- A partir del minirrelato, definen un propósito expresivo para su nanometraje o *performance*.
- Basándose en el minirrelato y en el propósito expresivo de su nanometraje escriben un guion, dividiendo la historia en escenas, determinando los recursos, sonidos y locaciones que necesitarán para grabarlo, y las maneras de utilizar la cámara o, en su defecto, organizando el espacio en el que se desarrollará la escena representada en la *performance*. Para esto pueden utilizar el siguiente ordenador gráfico:

ORDENADOR GRÁFICO PARA DESARROLLAR UN GUION PARA UN AUDIOVISUAL

Guion para un nanometraje o <i>performance</i>						
Título del nanometraje:					Uso de la cámara (opcional)	
Escena (descripción)	Diálogo (si corresponde)	Locación, recursos	Tiempo	Sonido	Planos (gran plano general, plano medio, primer plano, primerísimo primer plano)	Ángulo (normal, picado, contrapicado, cenital)
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						

Para modelar cómo se crea un guion, el profesor invita a sus estudiantes a que, en forma conjunta, observen un nanometraje y desarrollen su guion especificando cada una de las partes. Por ejemplo:

EJEMPLO DE ORDENADOR GRÁFICO COMPLETADO PARA DESARROLLAR UN GUION PARA UN AUDIOVISUAL

Guion para un nanometraje						
Título del nanometraje: Mamushka (Ver en recursos)					Uso de la cámara	
Escena (descripción)	Diálogo (si corresponde)	Locación, recursos	Tiempo	Sonido	Planos (gran plano general, plano medio, primer plano, primerísimo primer plano)	Ángulo (normal, picado, contrapicado, cenital)
Título Momento inicial		Vista aérea de la Plaza Baquedano	Segundo 0 al 10	Música instrumental	Gran plano	Cenital
1.- Aparece una mujer y le hace una pregunta a otra mujer.	—¿Qué están filmando? —Una película que dura 15 segundos.	Calle	Segundo 10 al 17	Sonido ambiental de fondo	Primer plano	Normal
2.- La cámara realiza un paneo y muestra el equipo de filmación.	Luz, cámara, sonido y acción.	Calle	Segundo 17 al 21	Voces a bajo volumen	Primer plano	Paneo
3.- Aparece una mujer y le hace una pregunta a otra mujer.	—¿Qué están filmando? —Una película que dura 7,5 segundos.	Calle	21 31	Sonido ambiental de fondo.	Primer plano	Normal
4.- La cámara realiza un paneo y muestra el equipo de filmación.	Luz, cámara, sonido y acción.	Calle	31 - 33	Voces a bajo volumen.	Primer plano	Paneo
5.- Aparece una mujer y le hace una pregunta a otra mujer.	—¿Qué están filmando? —Una película que dura 3,75 segundos. —Imposible. —¿Por qué? —Porque no queda tiempo.	Calle	33-42	Sonido ambiental de fondo.	Primer plano	Normal
6. Créditos	Créditos		42-49	Música ambiental.		

- A partir del minirrelato, determinan un propósito expresivo para su nanometraje.
- Basándose en el minirrelato y en el propósito expresivo de su nanometraje, escriben un guion, dividiendo la historia en escenas, definiendo los recursos, sonidos y locaciones que necesitarán para grabarlo y las maneras de utilizar la cámara.

Utilizando como base su guion, graban las escenas y sonidos para su nanometraje de acuerdo con lo establecido en el guion; luego lo editan, considerando el minirrelato, las imágenes, los sonidos y la retroalimentación del docente. O bien, preparan la presentación de su *performance*.

Para finalizar la actividad, comparten sus trabajos con el curso, explicando cómo influye el empleo de los medios y del lenguaje audiovisual en el significado de los nanometrajes que vieron. A su vez, indican las fortalezas y los aspectos por mejorar en cuanto al uso de los elementos y conceptos del lenguaje audiovisual.

TICKET DE SALIDA Entrega del nanometraje listo.

Observaciones al docente

Si los estudiantes no disponen de celulares para realizar el nanometraje, este puede ser presentado a sus compañeros por medio de una *performance* de aproximadamente cuatro minutos. Para planificar la *performance* se puede utilizar el siguiente guion.

Guion para una <i>performance</i>					
Título de la <i>performance</i> :					
Escena (descripción)	Diálogo	Acciones de los personajes	Recursos	Tiempo	Sonido

Se recomienda que los estudiantes analicen videos de corta duración, que sean estéticamente significativos y en los que se usen variados tipos de tomas. Pueden ser nanometrajes, cortometrajes, videoclips y videos publicitarios, entre otros (ver sugerencias en Recursos). Si no es factible el uso de proyectores multimedia, los videos se pueden grabar y mostrar en un televisor, o buscar ejemplos de videos publicitarios conocidos por los estudiantes.

Para grabar sus videos, pueden usar las cámaras de los celulares, tablets u otros dispositivos digitales. Para editarlos, es importante contar con *software* para edición de videos, como Windows MovieMaker, Virtual Dub, Wax, Avidemux, VideoPad, Blender, ZS4 Video Editor, CinefxJahshaka, Lightworks, entre otros.

Al evaluar los guiones y los nanometrajes, se ha de observar que presenten elementos innovadores y una variedad de tomas, ángulos y planos de filmación.

Es necesario que cada estudiante registre el desarrollo de las ideas y reflexiones en torno a sus trabajos.

Evaluación formativa

Para desarrollar la evaluación formativa se pueden utilizar los siguientes criterios:

- ▶ Describen elementos y conceptos del lenguaje audiovisual presentes en videos y nanometrajes.
- ▶ Desarrollan un guion para su nanometraje o *performance* a partir de un minirrelato y un propósito expresivo.
- ▶ En el nanometraje o *performance* realizado se observan diferentes modos de trabajar con el lenguaje audiovisual.
- ▶ El nanometraje presenta una variedad de tomas, ángulos y planos de filmación.
- ▶ Los nanometrajes o las *performance* son originales en el tratamiento del tema y el uso del lenguaje audiovisual.
- ▶ El nanometraje o la *performance* genera sensaciones y emociones en los espectadores.

Recursos

Video clips:

- Pink Floyd *Another brick in the wall*
- A-HA *Take on me*
- Peter Gabriel *Sledgehammer*
- Coldplay *Up & Up*
- Adele *Rolling in the Deep*

Nanometrajes:

- *Preso*. www.youtube.com/watch?v=mEYhqb1YzdY
- *Mamushka*. www.youtube.com/watch?v=OZldT9TYNYM
- *Tendencias*. <https://www.youtube.com/watch?v=uX3VKFiF02Q> (1er. lugar Nanometraje 2007)
- *Curiositycube*. <https://www.youtube.com/watch?v=tKo92b0puZE>
- *Clases en cuarentena*. www.youtube.com/watch?v=Fk3LPNTLsw4
- *Piña doble*. www.youtube.com/watch?v=Vqvx5dasYRc
- *Los vecinos* (cortometraje) www.youtube.com/watch?v=4FWt-0mP9IE
- Presentación concurso Despierta tu imaginación con el futuro. www.youtube.com/watch?v=sC2UkTx6gB8

Software para trabajar con videos e imágenes

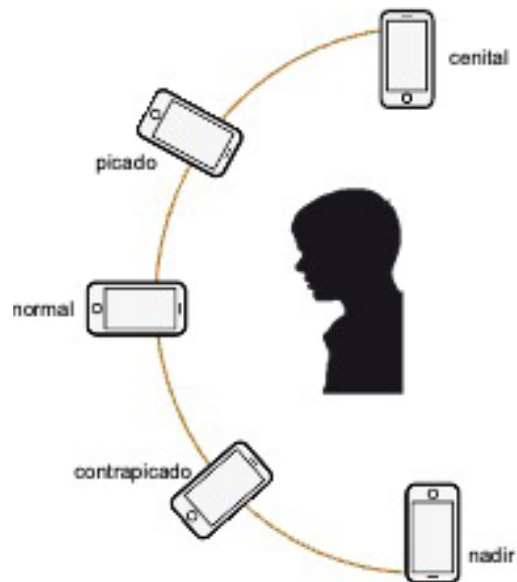
(Estos son gratuitos y se pueden descargar desde internet).

- Windows Movie Maker
- Virtual Dub
- Wax
- Avidemux
- VideoPad

Ejemplos para utilizar en la realización de una presentación de lenguaje audiovisual

El espacio está determinado por el encuadre, que es la parte que vemos a través del visor de la cámara y es lo que ve el espectador. (En un celular o tablet el visor es la pantalla). El encuadre se utiliza para transformar la realidad cotidiana en un hecho cinematográfico. Para realizar un encuadre es necesario considerar los ángulos y los planos de filmación.

1.- Ángulos de filmación

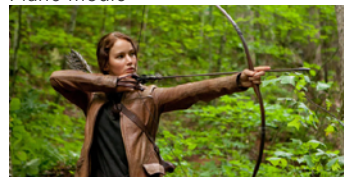


2.- Planos de filmación

Gran plano general



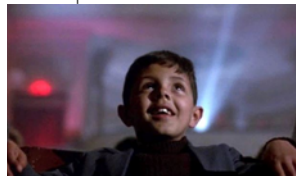
Plano medio



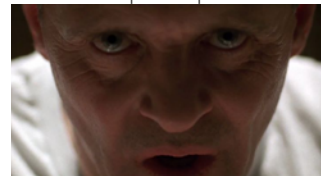
Plano americano



Primer plano



Primerísimo primer plano



Sonido

El sonido o banda sonora de una película o video aporta a su expresividad. Dependiendo del ritmo musical y los instrumentos que se utilicen, el resultado puede expresar diferentes sensaciones.

Montaje o edición

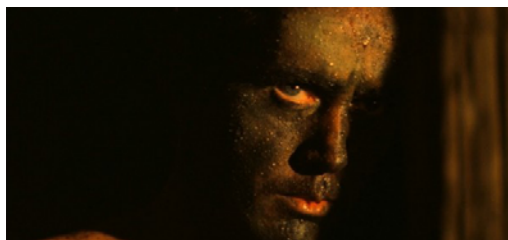
En el cine, la palabra que se utiliza es montaje y consiste en unir trozos de la película para crear distintas secuencias siguiendo un guion cinematográfico. En el video, la palabra que se usa es edición, en la cual se unen las diversas tomas y sirve para asegurarse de que cada uno de los detalles necesarios para una puesta en escena estén bien.



Imagen en [istockphoto.com](https://www.istockphoto.com)

Iluminación

La iluminación permite cambiar el significado visual de una película, es un factor expresivo que ayuda a crear y aumentar la expresión artística de la imagen. La calidad de la iluminación puede generar diferentes sensaciones, como la de dureza, que se consigue a través de sombras claramente definidas, y la de suavidad que, al contrario, se consigue mediante una iluminación más difusa y menos directa. Asimismo, por medio de la dirección de la iluminación se pueden conseguir distintos efectos (por ejemplo, las películas de terror usan mucho la iluminación de rostros desde abajo).



Apocalypse Now



Harry Potter



El Señor de los Anillos



La Joven de la Perla

Color



Tess



El resplandor



Sub-Terra

En el cine se pueden utilizar diferentes tipos o gamas de colores según lo que se desea expresar. Entre los tipos está el pictórico, en el que se busca imitar los colores de los cuadros; el psicológico, que crea diferentes efectos anímicos, y el histórico, que intenta reproducir la atmósfera cromática de una época, entre otros.

Actividad de desempeño 2

Propósito de la actividad

En esta actividad, se espera que el estudiantado analice una obra cinematográfica e interprete su propósito expresivo a partir de criterios estéticos como: sensaciones, emociones e ideas que genera, tema, elementos contextuales y uso de elementos del lenguaje audiovisual. A partir de esto, se busca que los estudiantes fundamenten sus interpretaciones, demostrando la capacidad para reelaborarlas y el pensamiento crítico.

Objetivos de Aprendizaje

OA 2

Analizar e interpretar propósitos expresivos de obras visuales y audiovisuales, a partir de criterios estéticos, planteando posturas razonadas y mostrando flexibilidad para reelaborar sus ideas, puntos de vista y creencias. (Eje **Apreciar y Responder**)

Conocimiento esencial

- Lenguaje audiovisual: elementos visuales y sonoros; elementos sintácticos: escena, secuencia, movimientos de cámara, planos y ángulos de filmación, composición e iluminación, y elementos semánticos, como elipsis o metáfora.

Tiempo estimado: 2 horas pedagógicas

Desarrollo de la actividad

SITUACIÓN EXPERIENCIAL

Conexión interdisciplinar
Lenguaje y Literatura
OA 2 Nivel 2 EM

Para realizar el modelamiento de esta actividad se sugiere utilizar el documental chileno *El agente topo*, de Maite Alberdi, que fue postulado al Oscar en su calidad de documental y que permite descubrir y profundizar un tema social relevante en nuestro país, que es la situación de los adultos mayores. Si el docente o los estudiantes lo desean, pueden elegir otra obra que resulte más pertinente al contexto de los y las estudiantes y al desarrollo de la actividad.



Para investigar las experiencias previas de los estudiantes con el tema abordado en el documental, el profesor puede plantear preguntas. En este caso se ejemplifica con preguntas relativas al documental *El agente topo*:

- ▶ ¿Cuáles son los principales problemas que enfrentan en nuestra sociedad actual los adultos mayores?
- ▶ ¿Qué se podría hacer para resolver estos problemas?
- ▶ Si son jóvenes o adultos, ¿cómo se imaginan cuando sean adultos mayores?
- ▶ Si son adultos mayores, ¿qué les gustaría aportar a la sociedad?

CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTO

Los y las estudiantes observan segmentos del documental y, mediados por preguntas que los ayuden a focalizar la atención, identifican elementos del lenguaje audiovisual: primero los ángulos y planos de filmación; luego, características del sonido y de la iluminación, y otros que sean relevantes en las obras observadas. Finalmente, comentan los temas abordados, así como las ideas, sensaciones y emociones que les generó.

PRÁCTICA GUIADA

El o la docente invita a sus estudiantes a observar, analizar e interpretar el propósito expresivo del documental observado. Para esto, se sugiere que se organicen en grupos pequeños, que desarrollarán un ordenador gráfico y luego presentarán al curso sus conclusiones.

- A continuación, se presenta un ejemplo de organizador gráfico que ayudará a desarrollar los análisis e interpretaciones del documental. Si el docente quiere utilizar otro, puede hacerlo.

ORGANIZADOR GRÁFICO PARA ANALIZAR E INTERPRETAR OBRAS AUDIOVISUALES

Director Productor Reparto	Título del cortometraje:
Elementos del lenguaje audiovisual	
Ángulos de filmación	Planos de filmación
Tipo de iluminación	Tipo de sonido
Contexto ▶ ¿Cuál es el objetivo del documental? (entretener, emocionar, hacer reír, entusiasmar, evidenciar una realidad, entre otros). ▶ ¿Dónde se desarrolla el cortometraje y en qué época? ¿Por qué piensan que se desarrolla ahí y no en otro lugar? ▶ ¿Existe una relación entre el lugar de la filmación y el propósito del documental? ¿Cómo se evidencia?	
Interpretación del propósito expresivo: ▶ ¿Qué expresa y comunica el documental? ▶ ¿Por qué creen eso? ▶ ¿Qué otras cosas podrían expresarse en el documental?	
Tema: ▶ ¿Cuál es el tema o concepto que trata el documental? ▶ ¿Cómo lo aborda la directora de la obra?	
Nuestras primeras impresiones: ▶ ¿Qué sensaciones, emociones e ideas se les generaron al observar el video? ▶ ¿Por qué se generaron estas emociones e ideas y no otras? ▶ ¿Cómo el creador del video logró generar esas emociones y sensaciones?	
Relación entre los diferentes elementos: ▶ ¿Qué aportan al propósito expresivo los elementos del lenguaje audiovisual usados? ▶ ¿Qué aporta al propósito expresivo el contexto?	
Conclusiones:	

Como cierre, el curso realiza una puesta en común para compartir las conclusiones del análisis e interpretación del documental, donde cada grupo expone su parecer.

TICKET DE SALIDA Organizador gráfico desarrollado.

Observaciones al docente

Se recomienda que cada estudiante lleve una bitácora personal para registrar sus apreciaciones, investigaciones y reflexiones en torno a la obra analizada, puesto que son evidencias del proceso de aprendizaje indispensables para evaluar y para que los y las estudiantes puedan reflexionar acerca de sus procesos.

Es importante considerar el tiempo real con el que se cuenta para ver el documental. Si el tiempo no es suficiente en la clase, se observan solo algunos segmentos y se les puede pedir a los estudiantes que vean el video en sus casas y completen con mayor detalle los aspectos indicados en el ordenador gráfico, para luego comentarlo en clases.

Para apoyar el desarrollo de la actitud de flexibilidad para reelaborar ideas, puntos de vista y creencias en la asignatura de Artes Visuales, es necesario dar tiempo y explicar que frente a la interpretación de obras visuales no hay una respuesta única, ni totalmente correcta o incorrecta.

Evaluación formativa

Criterios para evaluar	Puntaje			
	0	1	2	3
Identifican algunos ángulos y planos de filmación utilizados en el documental.				
Describen el tipo de iluminación y sonidos utilizados en el documental.				
Describen el objetivo y contexto del documental.				
Infieren el propósito expresivo del documental y lo explican.				
Explican cómo ha sido abordado el tema de la vejez por la directora.				
Describen las sensaciones, emociones e ideas que les genera el documental y explican cómo lo logró su creadora.				
Explican algunas relaciones que se pueden establecer entre los diferentes elementos del documental.				
Explican sus conclusiones.				

Escala:			
3 = Logrado	2 = Medianamente logrado	1 = Por lograr	0 = No logrado

Recursos

Documental El Agente Topo
Programa Escuela al Cine, Cineteca Nacional de Chile, <https://escuelaalcine.gob.cl/>

Actividad de desempeño

3

Propósito

Crean un cortometraje, un documental o una *performance* en que se explicita una visión personal acerca de algún tema o problema social, utilizando elementos del lenguaje audiovisual y corporal, según corresponda, en función del propósito expresivo.

Objetivos de aprendizaje

OA 1

Crear obras y proyectos visuales y audiovisuales, con autonomía y proactividad para expresar sensaciones, emociones e ideas, a partir de la apreciación de referentes artísticos y culturales diversos. (Eje Expresar y Crear)

Conocimientos esenciales

- Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.
-

Tiempo estimado: 4 horas pedagógicas

Desarrollo de la actividad

SITUACIÓN EXPERIENCIAL

Se organiza un diálogo acerca de los análisis realizados anteriormente en torno al documental *El agente topo*. Para guiar al estudiantado y efectuar el diálogo, el profesor puede plantear preguntas como las siguientes:

Conexión interdisciplinar
Educación Ciudadana
OA 4 Nivel 2 EM

- ▶ ¿Cuál es el punto de vista que desarrolla la autora acerca del tema elegido?
- ▶ ¿A partir de qué elementos del lenguaje audiovisual lo hace?
- ▶ ¿Hay alguien que no esté de acuerdo con la respuesta?, ¿por qué?
- ▶ ¿Cómo se relaciona el uso del lenguaje audiovisual con el propósito expresivo de la obra?
- ▶ ¿Cómo se registra el contexto?, ¿cómo se relaciona con el propósito expresivo?
- ▶ Si ustedes pudieran realizar un documental o cortometraje acerca de un tema social:
 - ¿Qué tema seleccionarían?
 - ¿Qué punto de vista querrían comunicar?
 - ¿Qué elementos y recursos del lenguaje audiovisual les parecen más adecuados para expresar ese punto de vista?

CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTO

A continuación, en parejas y guiados por su docente, desarrollan ideas para un breve cortometraje, un documental o una *performance* desde una postura personal frente a un tema o problema social. A partir de las respuestas a las preguntas planteadas en la situación experiencial, crean un relato que puedan filmar o que sirva de base para una *performance*, o bien, seleccionan algún relato de algún autor acerca del tema que les interesa; puede ser una carta, un poema, una noticia o una novela, entre otros.

En el cortometraje, documental o *performance*, expresarán su propia mirada o punto de vista, que debe ser coherente con los elementos del lenguaje audiovisual o corporal. Deben considerar una duración aproximada de cinco minutos.

Como punto de partida, podrían experimentar con los elementos del lenguaje audiovisual o corporal de diferentes maneras, buscando transmitir su mirada. Para esto, en el caso del video, graban diversas tomas, variando los planos, encuadres, ángulos, movimientos de cámara, composiciones, iluminación y sonidos, entre otros elementos. En el caso de la *performance* realizan diferentes movimientos y gestos buscando la expresividad del movimiento.

A continuación, exponen sus experimentaciones a un grupo de pares y a su docente, quienes lo evalúan formativamente según las relaciones entre el uso del lenguaje audiovisual o corporal, el propósito expresivo y el contexto.

A partir de sus experimentaciones, planifican el cortometraje, documental o *performance*, que incluya un texto, un punto de vista, el propósito expresivo, las locaciones, el uso de los elementos del lenguaje audiovisual y las posibles escenas. Para realizar la planificación previa del audiovisual pueden utilizar el siguiente ordenador gráfico:

Pauta para la elaboración de un cortometraje o documental						
Texto referencial (texto creado o seleccionado)						
Punto de vista						
Propósito expresivo						
Contexto						
Escena (descripción)	Diálogo (si corresponde)	Locación/ Recursos	Tiempo	Sonido	Planos (gran plano general, plano medio, primer plano, primerísimo primer plano)	Ángulo (normal, picado, contrapicado, cenital)
1						
2						
3						
4						
5						

En el caso de la *performance* pueden utilizar el siguiente ordenador gráfico:

Pauta para la elaboración de una <i>performance</i>					
Texto referencial (Texto creado o seleccionado)					
Punto de vista					
Propósito expresivo					
Contexto					

Escena (descripción)	Diálogo	Acciones de los personajes	Recursos	Tiempo	Sonido

Graban las tomas del documental y lo evalúan con su docente. Después lo editan, y hacen la posproducción de imagen y sonido.

Presentan el documental a sus compañeros y compañeras y al profesor, relatando su punto de vista, su propósito expresivo y el uso de los elementos del lenguaje audiovisual.

Evalúan sus documentales o cortometrajes, considerando las relaciones entre el propósito expresivo, los aspectos estéticos y la utilización del lenguaje audiovisual. Por último, suben a la página web del establecimiento o a las redes sociales el documental o cortometraje terminado, junto con una breve sinopsis.

TICKET DE SALIDA Entrega del documental, cortometraje o planificación de la *performance* completa por algún medio digital o físico.

Observaciones al docente

Se recomienda que los alumnos analicen videos de corta duración, que sean estéticamente significativos y en los que se usen variados tipos de tomas. Pueden ser nanometrajes, cortometrajes, videoclips y videos publicitarios, entre otros (ver sugerencias en la sección Recursos).

Para grabar sus videos, pueden usar las cámaras que tienen los celulares, tablet u otros dispositivos digitales. Para editarlos, es importante contar con *software* para la edición de videos, como Windows MovieMaker, Virtual Dub, Wax, Avidemux, VideoPad, Blender, ZS4 Video Editor, CinefxJahshaka, Lightworks, entre otros.

Al evaluar los guiones, cabe observar que presenten elementos innovadores y una variedad de tomas, ángulos y planos de filmación en el caso del video, y en el caso de la *performance*, que sea claramente expresiva.

Es necesario que cada estudiante registre sus experimentaciones, el desarrollo de las ideas y las reflexiones en torno a sus trabajos.

Es importante considerar el tiempo real con el que se cuenta para desarrollar las tomas y editar el video. Asimismo, las locaciones en que se grabará el documental o cortometraje; si estas no son suficientes, se les puede pedir a los estudiantes que realicen algunas tomas en sus casas o en algún otro espacio con el que cuenten. En el caso de trabajar en una *performance*, también es necesario sugerir un ensayo previo, el que puede realizarse en el mismo establecimiento.

Evaluación formativa

Los siguientes criterios de evaluación pueden ser utilizados para la evaluación formativa:

- Desarrollan un guion para su documental o *performance* a partir de un minirrelato y su propósito expresivo.
- En el video realizado se observan diferentes modos de trabajar con el lenguaje audiovisual.
- En la *performance* se observan diferentes maneras de trabajar y expresarse con el cuerpo.
- El video presenta una variedad de tomas, ángulos y planos de filmación.
- Los videos son originales en relación con el tratamiento del minirrelato y el uso del lenguaje audiovisual.
- La *performance* es original en relación con el tratamiento del minirrelato y del lenguaje corporal.
- El video o la *performance* genera sensaciones y emociones en los espectadores.

Recursos

Cámara, celular o tablet

Internet

Locaciones, vestuario y maquillaje en caso de ser necesario y dependiendo de la propuesta de los estudiantes.

Software para trabajar con videos e imágenes (estos son gratuitos y se pueden bajar de internet).

- Windows Movie Maker
- Virtual Dub
- Wax
- Avidemux
- VideoPad

Actividad de desempeño

4

Propósito

Presentan y evalúan sus creaciones audiovisuales y *performance* usando criterios de propósito expresivo, utilización de elementos del lenguaje audiovisual y corporal y la relación entre ellos.

Objetivos de Aprendizaje

OA 1

Crear obras y proyectos visuales y audiovisuales, con autonomía y proactividad para expresar sensaciones, emociones e ideas, a partir de la apreciación de referentes artísticos y culturales diversos. **(Eje Expresar y Crear)**

OA 2

Analizar e interpretar propósitos expresivos de obras visuales y audiovisuales, a partir de criterios estéticos, planteando posturas razonadas y mostrando flexibilidad para reelaborar sus ideas, puntos de vista y creencias. **(Eje Apreciar y Responder)**

Conocimientos esenciales

- Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.
-

Tiempo estimado: 2 horas pedagógicas

Desarrollo de la actividad

SITUACIÓN EXPERIENCIAL

Esta actividad constituye el cierre del módulo 3, y para llevarla a cabo el profesor inicia invitando a sus estudiantes a realizar una muestra sencilla en la que se expondrán y evaluarán los cortometrajes, documentales y/o *performance*. Para esto, cada grupo elaborará un breve texto explicativo de su trabajo. Para guiar la escritura se proponen las siguientes preguntas:

Conexión interdisciplinar
Lengua y Literatura
OA 4 Nivel 1 EM

- ▶ ¿Cuál es el tema y el propósito expresivo del cortometraje, documental o *performance*?
- ▶ ¿Por qué elegimos ese tema o problema social?
- ▶ ¿Cuál es el propósito expresivo?
- ▶ ¿Cómo expresamos nuestro propósito expresivo?
- ▶ ¿Qué elementos del lenguaje audiovisual utilizamos y cómo lo hicimos? O ¿qué elementos del lenguaje corporal utilizamos y cómo lo hicimos?

CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTO

A continuación, el o la docente presenta y explica las pautas de autoevaluación y evaluación entre pares, y motiva a sus estudiantes a revisar y plantear sus posturas sobre los criterios de evaluación que contienen, entregando la posibilidad de agregar criterios nuevos si es necesario. Para esto puede realizar las siguientes preguntas:

- ▶ ¿Pueden explicar cada uno de los criterios?
- ▶ ¿Les parecen suficientes o faltan algunos? ¿Cuáles?

Anotan los nuevos criterios en la pizarra, los comentan y votan indicando si desean incluirlos o no. Para finalizar, los agregan en la pauta de evaluación entre pares, la de autoevaluación y de evaluación del profesor.

PRÁCTICA GUIADA

Realizan el evento donde muestran y explican sus videos o *performances* para, luego, realizar la evaluación entre pares y la autoevaluación de su trabajo. Para esto pueden utilizar las siguientes pautas:

Pauta de autoevaluación				
Criterios para evaluar	Niveles de logro			
	Logrado	Medianamente logrado	Inicialmente logrado	No logrado
En mi texto expliqué el tema, el propósito expresivo y el uso de elementos del lenguaje audiovisual o lenguaje corporal.				
Existe coherencia entre el guion y el documental, cortometraje o <i>performance</i> .				
El propósito expresivo de mi video o <i>performance</i> es original y, en consecuencia, diferente a los de mis compañeros.				
La utilización de los elementos del lenguaje audiovisual en mi video o del lenguaje corporal en mi <i>performance</i> es original y, en consecuencia, diferente a la de mis compañeros.				
El propósito expresivo es coherente con la utilización de los elementos del lenguaje audiovisual o del lenguaje corporal.				
El video o la <i>performance</i> genera sensaciones, emociones e ideas en el público.				
Otro...				
Otro...				
Otro...				
Justifique su autoevaluación desde una postura personal, respaldando con ejemplos los criterios evaluados.				

Pauta de evaluación de pares				
Criterios para evaluar	Niveles de logro			
	Logrado	Medianamente logrado	Inicialmente logrado	No logrado
En el texto explican el tema, el propósito expresivo y el uso de elementos del lenguaje audiovisual o del lenguaje corporal.				
El propósito expresivo del video o <i>performance</i> es original y, en consecuencia, diferente al de los compañeros.				
La utilización de los elementos del lenguaje audiovisual en el video o del lenguaje corporal en la <i>performance</i> es original y, en consecuencia, diferente a la de los compañeros.				
El propósito expresivo es coherente con la utilización de los elementos del lenguaje audiovisual o del lenguaje corporal, según corresponda.				
El video o la <i>performance</i> genera sensaciones, emociones e ideas en el público.				
Otro...				
Otro...				
Otro...				
Justifique su evaluación a sus pares desde una postura personal, argumentando a partir de los aspectos evaluados.				

Pauta de evaluación para el profesor				
Criterios para evaluar	Niveles de logro			
	Logrado	Medianamente logrado	Inicialmente logrado	No logrado
En su texto explica el tema, el propósito expresivo y el uso de elementos del lenguaje audiovisual o corporal.				
Existe coherencia entre el guion y el documental, cortometraje o <i>performance</i> .				
El propósito expresivo del video o <i>performance</i> es original y, en consecuencia, diferente al de los compañeros.				
La utilización de los elementos del lenguaje audiovisual en el video o del lenguaje corporal en la <i>performance</i> es original y, en consecuencia, diferente a la de los compañeros.				
El propósito expresivo es coherente con la utilización de los elementos del lenguaje audiovisual o corporal, según corresponda.				
El video o la <i>performance</i> genera sensaciones, emociones e ideas en el público.				
Otro...				
Otro...				
Otro...				

TICKET DE SALIDA Para verificar los aprendizajes, se pueden utilizar como ticket de salida las siguientes preguntas:

- ▶ ¿Qué sensaciones, emociones e ideas generó mi trabajo en mis compañeros y compañeras?
- ▶ ¿Cómo se relacionan en mi trabajo el propósito expresivo, el minirrelato y el uso de elementos del lenguaje audiovisual o corporal?
- ▶ El texto que escribí, ¿da cuenta de mi trabajo?

Observaciones al docente

Para generar los nuevos criterios de evaluación que se incluirán en las pautas, se recomienda que el docente guíe el diálogo y fomente una actitud respetuosa entre el estudiantado. También, que se asegure de que los nuevos criterios son pertinentes con los aprendizajes que se evaluarán.

Para optimizar el tiempo al realizar las evaluaciones entre pares, el docente puede asignar a cada grupo uno o dos videos de otros grupos para evaluar, para luego compartir las evaluaciones en un plenario.

La presentación de los trabajos de video puede realizarse de manera presencial o en formato virtual, para lo cual el docente puede generar una presentación con todos los videos y subirlo a la página web del establecimiento, o bien, utilizar otro medio, como una conferencia virtual a través de alguna plataforma gratuita. En el caso de las *performances*, estas deben ser presentadas de manera presencial.

Se recomienda que cada estudiante lleve un registro de sus evaluaciones; esto le permite revisarlas y tener claridad acerca de lo que se debe mejorar. Asimismo, es importante que registren sus resultados para incluirlos en esta bitácora.

Recursos

Los videos de los estudiantes
Computador
Proyector multimedia

Visión panorámica

Grandes ideas

Las Artes Visuales son un medio para crear en múltiples dimensiones de la vida actual.

Las Artes Visuales permiten conocer y comprender culturas, contextos y visiones de mundo del pasado y el presente.

Objetivos de aprendizaje

OA 3

Diseñar y gestionar colaborativamente proyectos de difusión de obras visuales y audiovisuales propios, empleando diversidad de medios o TIC de acuerdo con los principios de la ética. **(Eje Comunicar y Difundir)**

Conocimientos esenciales

- Difusión de trabajos y proyectos de Artes Visuales y Audiovisuales: planificación y organización de muestras, selección de obras, diseño y elaboración de recursos para la difusión, presentaciones en diferentes formatos y medios, diseño y elaboración de material de difusión.
-

Tiempo estimado: 6 semanas (12 horas)

Propósito

En el módulo 4 de la asignatura Artes Visuales, niveles 1 y 2 de Educación Media, se espera que los estudiantes diseñen un proyecto de difusión para presentarlo en el establecimiento. Llevarán a cabo este trabajo a partir de las evidencias del proceso creativo, y de las obras y proyectos realizados durante el año.

El Objetivo de Aprendizaje de este módulo desarrolla habilidades propias del proceso de difusión de la disciplina de las artes visuales, considerando elementos de curaduría y de gestión.

A su vez, promueve actitudes del siglo XXI del ámbito Maneras de Pensar, como la creatividad y la innovación, y del ámbito Maneras de Trabajar, centrado aquí en la comunicación y el trabajo colaborativo. Asimismo, inspira actitudes como pensar con apertura hacia otros para valorar la comunicación como una forma de relacionarse con diversas personas y culturas, compartiendo ideas que favorezcan el desarrollo de la vida en sociedad, y trabajar colaborativamente en la generación, desarrollo y gestión, integrando diferentes ideas y puntos de vista.

Ruta de Aprendizaje

¿Cómo compartimos con otros nuestras creaciones?

●	Actividad de desempeño 1	Seleccionan trabajos realizados en actividades anteriores usando criterios estéticos para organizar una muestra de artes visuales.
●	Actividad de desempeño 2	Diseñan y planifican proyectos de difusión considerando aspectos de gestión, tipos de trabajos, espacios y recursos materiales.
●	Actividad de desempeño 3	Gestionan e implementan un proyecto para la muestra de artes visuales.
●	Actividad de desempeño 4	Presentan una muestra de artes visuales y la evalúan usando criterios estéticos y funcionales.

Actividad de desempeño

1

Propósito de la actividad

En esta actividad, los y las estudiantes cumplirán la función de curadores de arte, seleccionando obras y proyectos realizados por ellos mismos durante el año, y evaluándolos mediante la aplicación de criterios estéticos, para ser expuestos en una muestra de artes visuales.

Objetivos de Aprendizaje

OA 3

Diseñar y gestionar colaborativamente proyectos de difusión de obras visuales y audiovisuales propios, empleando diversidad de medios o TIC de acuerdo con los principios de la ética. (Eje Comunicar y Difundir)

Conocimiento esencial

Difusión de trabajos y proyectos de Artes Visuales y Audiovisuales: planificación y organización de muestras, selección de obras, diseño y elaboración de recursos para la difusión, presentaciones en diferentes formatos y medios, diseño y elaboración de material de difusión.

Tiempo estimado: 3 horas pedagógicas

Desarrollo de la actividad

SITUACIÓN EXPERIENCIAL

Conexión interdisciplinar
Responsabilidad Personal
y Social
OA 4 Nivel 1 y nivel 2 EM

El o la docente desafía a su curso a diseñar una feria de artes visuales y audiovisuales donde expondrán los trabajos realizados por ellos mismos durante el año.

Para tener un primer acercamiento al tema e investigar los conocimientos previos del estudiantado en relación con ferias de arte escolares y otras similares en espacios formales, dialogan con su docente sobre las características de estos espacios, analizan aquellos elementos más significativos y toman nota en sus bitácoras, guiados por las siguientes preguntas:

- ▶ ¿Qué características tienen los espacios físicos donde se realizan las ferias observadas?
- ▶ ¿Qué tipo de obras o proyectos se presentan?
- ▶ ¿Cómo están organizados los espacios de presentación?
- ▶ ¿Qué medios, recursos y materiales se utilizan en su montaje?
- ▶ ¿Qué recursos visuales y tecnológicos se emplean para promover la feria?
- ▶ ¿Qué podemos rescatar para organizar e implementar una feria similar en nuestro contexto?
- ▶ ¿Qué experiencias anteriores tienen en la organización de exposiciones?

El o la docente, en conjunto con sus estudiantes, realiza una síntesis de las respuestas y elaboran una infografía o afiche con los aspectos que les parecen más relevantes. Pueden registrar también esta información en sus bitácoras.

CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTO

Los alumnos dialogan acerca de sus experiencias en torno a la organización de exposiciones o ferias y hacen un listado de los aspectos que deben considerar para organizar la muestra. (Por ejemplo: construcción de stands, búsqueda de materiales, gestión de autorizaciones, diseño de afiches o volantes para difusión, organización de recorridos, presentaciones temáticas con modalidad de *pitch*, charlas informativas el día de la presentación, público que visitará la feria, selección de obras y proyectos por exhibir, etcétera).

Luego, se reúnen en grupos pequeños y conversan sobre los trabajos y proyectos visuales y audiovisuales que han desarrollado durante el año, sus características y las formas en que pueden ser expuestos. A continuación, apoyados por su docente, definen criterios para seleccionar las creaciones que expondrán. Para este proceso, responden las siguientes preguntas:

- ▶ ¿Cuál de mis trabajos me gustaría presentar al público?
- ▶ ¿Por qué?
- ▶ ¿Cuáles de los trabajos de mis compañeros deberían ser presentados en la muestra?
- ▶ ¿Por qué?

Para orientar este proceso el docente propone y explica algunos criterios estéticos, tales como:

- Sensaciones, emociones e ideas que genera el trabajo o proyecto.
- Tema y propósito expresivo.
- Uso de elementos del lenguaje visual o audiovisual, según corresponda.
- Relación entre el propósito expresivo y el uso de elementos del lenguaje visual o audiovisual, según corresponda.
- Relación entre el propósito expresivo y el contexto de la obra.

PRÁCTICA GUIADA

Los estudiantes proponen y acuerdan los criterios para la selección de trabajos y los consignan en sus bitácoras. A partir del listado de criterios, evalúan las obras y proyectos aplicando los criterios acordados, y seleccionan las mejor evaluadas para ser expuestas. Registran en un listado las obras escogidas, a quién o a quiénes pertenecen, sus características particulares y otros datos que sean relevantes para el cuidado de los trabajos y su posterior devolución.

TICKET DE SALIDA

Listado de criterios para evaluar los trabajos y proyectos de los estudiantes.

Orientaciones al docente

En la selección de imágenes o videos para ser observados por los y las estudiantes, se recomienda priorizar por los más relacionados con sus contextos. Para exhibir dichas imágenes se pueden construir presentaciones digitales, realizar visitas a centros comunitarios o culturales de su entorno o solicitar a los estudiantes que busquen en internet o en otros medios imágenes de espacios de difusión de artes visuales que les parezcan atractivos y que los compartan con el curso por medio de alguna red social. Al evaluar los trabajos y proyectos que serán seleccionados para la muestra se recomienda motivarlos para que sean respetuosos con sus compañeros y compañeras, y considerar que cada estudiante esté representado en la muestra, aunque sin obligar a aquellos que no quieran hacerlo.

Se recomienda que cada alumno lleve una bitácora personal para registrar sus aprendizajes, logros, dificultades, reflexiones en torno a sus trabajos y los de sus pares. También es importante que cada estudiante tenga su portafolio al momento de evaluar los trabajos y proyectos.

Para facilitar un ambiente de trabajo adecuado en la sala de clases, se sugiere monitorear los tiempos de diálogo y las instancias de retroalimentación que favorezcan la proactividad.

Evaluación formativa

Para orientar la evaluación formativa de esta actividad, se pueden utilizar algunos de los siguientes criterios para guiar el monitoreo del avance en los aprendizajes:

- Establecen una lista de criterios para evaluar los trabajos y proyectos de artes visuales.
- Evalúan los trabajos y proyectos de artes visuales aplicando los criterios acordados.
- Son respetuosos con sus compañeros al evaluar y seleccionar los trabajos y proyectos de artes visuales.

Recursos y sitios web

Material para elaborar presentación de espacios de difusión de artes visuales y audiovisuales:

- Dever, P. y Carrizosa, A. (s/f). *Manual básico de montaje museográfico de Colombia*. División de Museografía, Museo Nacional de Colombia. <https://www.museonacional.gov.co/el-museo/manuales-de-area/Documents/mmuseografia.pdf>
- Ministerio de Cultura de Colombia. (2012). *Museología, curaduría, gestión o museografía. Manual de producción y montaje para las artes visuales*. Ministerio de Cultura. <https://www.iber museos.org/wp-content/uploads/2020/04/manual-artes-visuales-mincultura-col.pdf>
- Consejo Nacional de las Culturas y las Artes (2014). *Herramientas para la mediación artística*. <https://www.cultura.gob.cl/redcultura/wp-content/uploads/sites/69/2022/08/b-mediacion-arti%CC%81stica.pdf>
- Cruz, D. (2016). Ambrosi I Etchegaray, ganador del concurso público para el Pabellón de la Feria de las Culturas Amigas 2016. <https://www.archdaily.cl/cl/782724/ambrosi-etchegaray-ganador-del-concurso-publico-para-el-pabellon-de-la-feria-de-las-culturas-amigas-2016>
- UNESCO, (1995). Organizar el espacio de exposición. *Museum Internacional*, XLVII, 1, 3-60. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000102167_spa?posInSet=1&queryId=91131178-303c-4dae-9b50-cffd0d9896b5

Material del alumno

- Bitácora
- Portafolio con trabajos y proyectos de artes visuales

Actividad de desempeño 2

Propósito de la actividad

En esta actividad, de manera colaborativa, los y las estudiantes diseñan y planifican proyectos de difusión, considerando los siguientes elementos: propósito de la muestra, obras y proyectos para exhibir, tamaño y tipo de espacio, público, medios, soportes, procedimientos y tecnologías involucradas, montaje, planificación del proceso, recursos humanos y materiales requeridos y medios de difusión de la muestra. Para esto deberán considerar la distribución e instalación de las obras en un espacio del establecimiento y la relación de la muestra con el público.

Objetivos de Aprendizaje

OA 3

Diseñar y gestionar colaborativamente proyectos de difusión de obras visuales y audiovisuales propios, empleando diversidad de medios o TIC de acuerdo con los principios de la ética. **(Eje Comunicar y Difundir)**

Conocimiento esencial

Difusión de trabajos y proyectos de Artes Visuales y Audiovisuales: planificación y organización de muestras, selección de obras, diseño y elaboración de recursos para la difusión, presentaciones en diferentes formatos y medios, diseño y elaboración de material de difusión.

Tiempo estimado: 3 horas pedagógicas

Desarrollo de la actividad

SITUACIÓN EXPERIENCIAL

Conexión interdisciplinar
Responsabilidad Personal
y Social
OA 4 Nivel 1 y nivel 2 EM

Los estudiantes visitan el lugar donde se desarrollará la muestra y toman medidas, elaboran croquis y toman fotografías de los espacios, anotando los datos en sus bitácoras. El docente los invita a retomar algunas de las preguntas de la actividad anterior, relacionándolas ahora con el contexto donde se desarrollará la muestra. Por ejemplo:

- ▶ ¿Qué características tiene el espacio físico donde se realizará la muestra?
- ▶ ¿Qué fortalezas y dificultades presenta en relación con el tamaño, la iluminación, la posibilidad de instalación de las obras y el recorrido del público?
- ▶ ¿Cómo se podrían organizar los espacios para la muestra?
- ▶ ¿Qué medios, recursos y materiales se deberían utilizar para efectuar el montaje de las obras?
- ▶ ¿Dónde o con quiénes podemos conseguirlos?
- ▶ ¿Cómo generar un espacio para mostrar los trabajos audiovisuales y las *performances*?
- ▶ ¿Qué recursos visuales y tecnológicos se pueden emplear para promover la exhibición?

Al finalizar, hacen una síntesis de las respuestas y la consignan en sus bitácoras.

CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTO

Para que los y las estudiantes conozcan y comprendan los elementos que intervienen en el diseño de una muestra de artes visuales, el profesor los invita a realizar una lluvia de ideas indicando las posibles tareas que se deben llevar a cabo, los recursos que se necesitan y los roles que se deben cumplir dentro del proyecto. Para esto se pueden formular las siguientes preguntas:

- ▶ ¿Qué tareas se deben desarrollar para realizar la muestra? ¿Quiénes deben encargarse de ellas?
- ▶ ¿Qué recursos se necesitan? ¿Es factible conseguirlos?, ¿cómo?

Se hace una síntesis de las respuestas, que se anota en las bitácoras y en la pizarra. Esto se puede complementar con la búsqueda de información en internet, entrevistas a profesionales del área o a personas que han organizado muestras o ferias de otras actividades, entre otras alternativas.

Luego, el curso se organiza y se reparten los roles y las tareas que se deben cumplir para la ejecución de una muestra de artes visuales, para lo cual pueden apoyarse en las definiciones que se presentan en el siguiente cuadro.

Tipo de grupo	Tareas por realizar
COORDINACIÓN GENERAL Realizan la coordinación general del proyecto, gestionando la comunicación y el trabajo entre los diferentes grupos.	▶ Definen un nombre para la muestra. ▶ Monitorean y evalúan todo el proceso, apoyándose en el diseño previo y una carta Gantt. ▶ Dialogan con su docente y con las autoridades del establecimiento para gestionar acuerdos y cooperaciones que permitan llevar la muestra a cabo.
CURADORÍA El curador trabaja junto con el grupo de coordinación general, profundizando en el propósito de la muestra y su coherencia con el resto de los aspectos estéticos involucrados en la exhibición.	▶ Trabajan en conjunto con el equipo de investigación y redacción de textos, definiendo lineamientos conceptuales y redactando los textos que incluirá la muestra. ▶ Confeccionan un plano de la muestra, considerando las obras, los textos, el tipo de montaje, el audio y los posibles recorridos.
INVESTIGACIÓN Y REDACCIÓN DE TEXTOS CURATORIALES Investigan y recopilan antecedentes de las obras seleccionadas.	▶ Elaboran las fichas para cada obra que se presentará en la exposición. ▶ Trabajan en conjunto con el equipo curatorial, redactando los textos que se incluirán en la muestra. ▶ Realizan el diseño de los contenidos y los textos que se incluirán en el catálogo de la muestra.
GESTIÓN Y PRODUCCIÓN Gestionan los recursos y permisos necesarios para implementar el proyecto en el establecimiento.	▶ Trabajan en conjunto con el equipo de montaje en la puesta en escena de la muestra. ▶ Trabajan con el equipo de mediación para producir y activar las actividades de vinculación con el medio. ▶ Se encargan de implementar la inauguración de la muestra, incluyendo el programa del evento y el catering.
RECURSOS Recolección, solicitud y distribución de los materiales.	▶ Recolectan material reciclable para ser utilizado en el montaje, por ejemplo, papeles, cartones, textiles, plásticos y madera, entre otros. ▶ Solicitan recursos de instituciones relacionadas con el establecimiento o presentes en el contexto escolar o familiar. ▶ Distribuyen los recursos de acuerdo con las necesidades de los otros grupos.
REGISTRO Llevar a cabo el registro fotográfico y audiovisual de todo el proyecto de difusión.	▶ Registran cada obra seleccionada para incluirla en el catálogo. ▶ Llevan a cabo el registro del proceso de montaje. ▶ Registran la puesta en escena final de la muestra y la interacción con el público. ▶ Registran la inauguración de la exhibición.
MONTAJE Diseñan y llevan a cabo el montaje de toda la exposición.	▶ Diseñan el montaje de la muestra en colaboración con el equipo de coordinación general y la curadoría. ▶ Hacen la puesta en escena de la muestra, preparando las paredes, revisando la iluminación, instalando equipos, textos y fichas, y montando las obras en el espacio asignado, entre otros.
MEDIACIÓN Y EDUCACIÓN Establecen el vínculo con el medio, gestionando, diseñando y aplicando estrategias de mediación artística para acercar la muestra a la comunidad.	▶ Contactan a artistas y profesionales del mundo de las artes para que den charlas en el establecimiento, vinculadas con el propósito de la muestra. ▶ Llevan a cabo las visitas mediadas para toda la comunidad educativa.

Tipo de grupo	Tareas por realizar
DISEÑO EDITORIAL Elaboran todos los diseños que se incluirán en la muestra.	▶ Diseñan los títulos, textos y cédulas presentes en la muestra. ▶ Diseñan los elementos para la campaña comunicacional de la muestra: logotipo, tipografía y afiche. ▶ Realizan el diseño del catálogo de la muestra. ▶ Imprimen los diseños para ser ocupados en la muestra.
COMUNICACIONES Se encargan de todas las comunicaciones con la comunidad en general, para que puedan asistir y visitar la muestra.	▶ Diseñan la campaña de comunicaciones para la muestra. ▶ Definen los elementos que se incorporarán en la campaña: lema, afiche, textos, fotografías y videos de la muestra. ▶ Entrevistan, apoyados por el equipo de registro, a los participantes de la muestra para incluirlos en un video promocional. ▶ Crean un video promocional en conjunto con el equipo de registro, para difundirlo en redes sociales y en la página web del establecimiento.

PRÁCTICA GUIADA

Para guiar el desarrollo de ideas para el proyecto, el profesor sugiere que conformen equipos de tareas, y les pide que elijan un jefe de grupo y un secretario para anotar las conclusiones y aspectos importantes del trabajo. Luego, los invita a diseñar la muestra de artes visuales, considerando elementos como: propósito de la muestra, obras y proyectos por exhibir, tamaño y tipo de espacio, público, medios, soportes, procedimientos y tecnologías involucradas, montaje, recursos humanos y materiales requeridos, medios de difusión de la muestra.

Los estudiantes desarrollan ideas para diseñar el proyecto por medio de bocetos, planos, perspectivas o representaciones tridimensionales, utilizando medios análogos y/o digitales y un texto en el que se especifican los recursos necesarios y las maneras de obtenerlos.

Asimismo, planifican las actividades que desarrollarán, los recursos materiales que necesitan, las tareas de los y las estudiantes y los tiempos, usando una carta Gantt como la siguiente:

Carta Gantt proyecto muestra de artes visuales						
Integrante/s		Curso	Año			
Nombre del proyecto				Tiempo		
N°	Actividad	Encargado/s	Recurso/s	Semana 1	Semana 2	Semana 3
1						
2						
3						
4						

Para finalizar, evalúan sus ideas con el profesor y sus compañeros, considerando: propósito de la muestra, obras y elementos incluidos para ser expuestos, tipo de montaje y público específico, entre otros aspectos. Pueden guiarse por la siguiente pauta:

PAUTA DE EVALUACIÓN FORMATIVA DE IDEAS PARA EL PROYECTO DE UNA MUESTRA DE ARTES VISUALES

Los puntajes están relacionados con el nivel de logro de los objetivos planteados. Es importante argumentar las evaluaciones.

Escala sugerida:

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

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

Si el estudiantado o el o la docente consideran que faltan criterios para evaluar el proyecto, pueden agregarlos a la pauta.

Perfeccionan el proyecto en caso de ser necesario y exponen sus diseños mejorados frente al curso y al docente. Luego, los evalúan, considerando las relaciones entre los propósitos y los aspectos estéticos, los aspectos del proceso y los criterios, incluyendo los que los propios estudiantes planteen. Finalmente, seleccionan un proyecto, o una combinación de los proyectos para implementar.

TICKET DE SALIDA Presenta sus ideas mejoradas considerando la evaluación de sus pares y los comentarios del profesor.

Orientaciones al docente

Al evaluar las ideas para los proyectos es importante que el o la docente vaya monitoreando y guiando a cada grupo, en especial en el caso de que surjan conflictos entre estudiantes. Asimismo, se recomienda aconsejar al estudiantado que, al desarrollar sus proyectos, consideren criterios como la factibilidad, que se distribuyan las tareas y que nombren un coordinador o responsable.

Para la selección del proyecto que se implementará, se recomienda que cada representante exponga el proyecto de su grupo al curso, teniendo en cuenta el resultado de la aplicación de la pauta de evaluación formativa. Luego, por medio de una votación abierta o de otra forma que el curso defina, se elegirá el proyecto o una combinación de algunos de ellos.

Se recomienda que cada estudiante lleve un registro de sus reflexiones, tome nota de diferentes aspectos del proyecto y dibuje los bocetos, entre otras acciones.

Evaluación formativa

Para orientar la evaluación formativa de esta actividad, se pueden utilizar algunos de los siguientes criterios para guiar el monitoreo del avance en los aprendizajes:

- Seleccionan un proyecto factible de ser implementado.
- Desarrollan la propuesta para la exposición considerando todos los aspectos requeridos.
- Se organizan en grupos de trabajo, cuidando de cubrir todas las necesidades.
- Se relacionan respetuosamente con sus pares.

Recursos y sitios web

Estudiantes

- Bitácora

Docente

- Lugar para desarrollar la exposición
- Permisos necesarios

Actividad de desempeño

3

Propósito

En esta actividad se espera que los estudiantes gestionen e implementen el proyecto de la muestra de artes visuales, cumpliendo con los roles y tiempos asignados, ajustándose a lo planteado en el proyecto y resolviendo dificultades de manera flexible y respetuosa.

Objetivos de Aprendizaje

OA 3

Diseñar y gestionar colaborativamente proyectos de difusión de obras visuales y audiovisuales propios, empleando diversidad de medios o TIC de acuerdo con los principios de la ética. **(Eje Comunicar y Difundir)**

Conocimiento esencial

Difusión de trabajos y proyectos de Artes Visuales y Audiovisuales: planificación y organización de muestras, selección de obras, diseño y elaboración de recursos para la difusión, presentaciones en diferentes formatos y medios, diseño y elaboración de material de difusión.

Tiempo estimado

3 horas pedagógicas

Desarrollo de la actividad

SITUACIÓN EXPERIENCIAL

Por medio de una presentación análoga o digital, cada grupo presenta al curso el proyecto generado en la actividad de desempeño anterior. A partir de esto, en equipos pequeños, los y las estudiantes proponen mejoras o ajustes al proyecto, considerando aspectos como el propósito de la muestra, la selección de las obras, la utilización del espacio, los medios, soportes, procedimientos y tecnologías involucradas, tipo de montaje, tipo de público, cronograma del proceso, recursos, campaña de difusión y roles, entre otros factores. A partir de las sugerencias recibidas, se mejora el proyecto original y se expone el proyecto definitivo al curso.

Conexión interdisciplinar
Responsabilidad Personal
y Social
OA 5 Nivel 1 y nivel 2 EM

Los y las estudiantes, guiados por su docente, gestionan el proceso de preproducción de la muestra, estableciendo roles y tareas que se irán desarrollando de manera paralela. Para esto, lo ideal es que cada cual se inscriba libremente en el grupo en el que desee participar.

A continuación, se presenta un modelo con los roles y las tareas por desarrollar.

Tipo de grupo	Tareas por realizar	Integrantes
Coordinación general Realiza la coordinación general del proyecto, gestionando la comunicación y el trabajo entre los diferentes grupos.	▶ Definen un nombre para la muestra. ▶ Monitorean y evalúan todo el proceso, apoyándose en el diseño previo y en una carta Gantt. ▶ Dialogan con su docente y con las autoridades del establecimiento para gestionar acuerdos y cooperaciones que permitan llevar a cabo la muestra.	- - - - -
Curadoría El curador trabaja junto con el grupo de coordinación general, profundizando en el propósito de la muestra y su coherencia con el resto de los aspectos estéticos involucrados en la exhibición.	▶ Seleccionan las obras que participarán en la muestra, en coherencia con el propósito general de la exhibición. ▶ Trabajan en conjunto con el equipo de investigación y redacción de textos, definiendo los lineamientos conceptuales y redactando los textos que se incluirán en la muestra. ▶ Realizan un plano de la muestra, considerando las obras, los textos, el tipo de montaje, el audio y los posibles recorridos.	- - - - - -
Investigación y redacción de textos curatoriales Investigan y recopilan antecedentes en torno a las obras seleccionadas.	▶ Elaboran las fichas para cada obra presente en la exposición. ▶ Trabajan en conjunto con el equipo curatorial, redactando los textos que se incluirán en la muestra. ▶ Realizan el diseño de los contenidos y los textos que se incluirán en el catálogo de la muestra.	- - - - -

Tipo de grupo	Tareas por realizar	Integrantes
Gestión y producción Gestionan los recursos y permisos necesarios para implementar el proyecto en el establecimiento.	▶ Trabajan, en conjunto con el equipo de montaje, en la puesta en escena de la muestra. ▶ Trabajan con el equipo de mediación para producir e impulsar las actividades de vinculación con el medio. ▶ Se encargan de gestionar la inauguración de la muestra, encargándose del programa del evento y del <i>catering</i>.	- - - - -
Recursos Recolección, solicitud y distribución de los materiales	▶ Recolectan material reciclable para ser utilizado en el montaje, por ejemplo: papeles, cartones, textiles, plásticos y madera, entre otros. ▶ Solicitan recursos de instituciones relacionadas con el establecimiento o presentes en el contexto escolar o familiar del estudiantado. ▶ Distribuyen los recursos de acuerdo con las necesidades de los otros grupos.	- - - -
Registro Llevan a cabo el registro fotográfico y audiovisual de todo el proyecto de difusión.	▶ Hacen el registro de cada obra seleccionada para incluirla en el catálogo. ▶ Llevan a cabo el registro del proceso de montaje. ▶ Realizan entrevistas a los participantes de la muestra, en colaboración con el equipo de comunicaciones. ▶ Registran la puesta en escena final de la muestra y la interacción con el público. ▶ Hacen el registro de la inauguración de la muestra. ▶ Registran las actividades de vinculación con el medio.	- - - - - -
Montaje Diseñan y llevan a cabo el montaje de toda la exposición.	▶ Diseñan el montaje de la muestra en colaboración con el equipo de coordinación general y curadoría. ▶ Realizan la puesta en escena de la muestra, arreglando las paredes, revisando la iluminación, instalando equipos, textos y fichas, y montando las obras en el espacio asignado, entre otros preparativos.	- - - -
Mediación y educación Establecen el vínculo con el medio, gestionando, diseñando y aplicando estrategias de mediación artística para acercar la muestra a la comunidad.	▶ Contactan a artistas y profesionales del mundo de las artes para que den charlas en el establecimiento, vinculadas con el propósito de la muestra. ▶ Organizan talleres vinculados con las metodologías de producción de obras presentes en la muestra. ▶ Llevan a cabo las visitas mediadas para toda la comunidad educativa.	- - - -

Tipo de grupo	Tareas por realizar	Integrantes
Diseño editorial Elaboran todos los diseños que se incluirán en la muestra.	▶ Diseñan los títulos, textos y fichas presentes en la muestra. ▶ Diseñan los elementos para la campaña de comunicaciones de la muestra: logotipo, tipografía y afiche. ▶ Elaboran el diseño del catálogo de la muestra. ▶ Imprimen los catálogos para ser ocupados en la muestra.	- - - -
Comunicaciones Se encargan de todas las comunicaciones con la comunidad en general, para que puedan visitar y asistir a las actividades de mediación de la muestra.	▶ Diseñan la campaña de comunicaciones para la muestra. ▶ Definen los elementos que se incorporarán en la campaña: lema, afiche, textos, fotografías y videos de la muestra. ▶ Entrevistan, apoyados por el equipo de registro, a los participantes de la muestra para incluirlos en un video promocional. ▶ Crean un video promocional en conjunto con el equipo de registro, para difundirlo en las redes sociales y en la página web del establecimiento.	- - - - -

En la etapa de implementación y producción del proyecto, los estudiantes colaboran entre ellos para cumplir con las tareas definidas en la etapa de preproducción, considerando el tiempo, los recursos y los permisos que han sido propuestos. El o la docente puede ayudarles en algunos aspectos, por ejemplo, en gestionar los permisos de las autoridades escolares, en procurar que el equipo de coordinación general organice a los equipos, entre otras posibilidades. Pueden apoyarse en la siguiente carta Gantt.

CARTA GANTT PARA LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO

Tareas	Grupo encargado	Semana 1	Semana 2	Semana 3

TICKET DE SALIDA Muestra de obras lista para ser inaugurada.

Orientaciones al docente

Producir una muestra o exposición involucra la realización de muchas acciones simultáneamente, por esto se recomienda al docente que supervise en forma permanente el trabajo de sus estudiantes, ofreciéndoles apoyo concreto cuando sea necesario.

Se aconseja que el o la docente apoye a los grupos para que en el montaje reutilicen materiales que tengan a mano, sin tener que gastar dinero, por ejemplo, usar cajas de cartón para armar los paneles, conseguir donaciones o préstamos y aprovechar el mobiliario existente de manera creativa. Si piensan producir material en papel para la difusión, pueden hacerlo a mano, recortando o dibujando. Pueden enmarcar los trabajos con restos de cartulinas o cartones, o ponerlos sobre un papel que contraste, incluso el papel de diario puede generar efectos muy atractivos.

Antes de la inauguración, pueden registrar en video el proceso con sus celulares, lo que será útil para el momento de la evaluación posterior y también como registro *backstage* de la producción de la muestra.

Evaluación formativa

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

- Gestiona las tareas y los roles asignados en sus planificaciones, aportando al trabajo colaborativo.
- Implementa sus proyectos de difusión, para luego compartirlos con la comunidad.
- Trabaja colaborativamente manteniendo una actitud de apoyo y respeto con sus compañeros.
- Aporta con ideas y soluciones creativas en el desarrollo de las diversas tareas.
- Trabaja de manera autónoma buscando soluciones frente a los problemas.

Recursos

Materiales de los estudiantes

- Textos explicativos de las obras
- Obras
- Otros materiales dependen del proyecto y del rol asignado.

Materiales del docente

- Espacios
- Permisos
- Computadores, proyectores, material de iluminación, tarima, plintos, mesas y sillas, entre otros.

Actividad de desempeño

4

Propósito de la actividad

Esta actividad consiste en la implementación, por parte de los y las estudiantes, del proyecto de la muestra de artes visuales. Para ello, realizan el montaje y la difusión de la muestra en la comunidad educativa y entre otras personas a las que deseen invitar. Inaugurarán la exhibición y conversarán con el público. Finalmente, autoevaluarán su participación.

Objetivos de Aprendizaje

OA 3

Diseñar y gestionar colaborativamente proyectos de difusión de obras visuales y audiovisuales propios, empleando diversidad de medios o TIC de acuerdo con los principios de la ética. (Eje Comunicar y Difundir)

Conocimiento esencial

Difusión de trabajos y proyectos de Artes Visuales y Audiovisuales: planificación y organización de muestras, selección de obras, diseño y elaboración de recursos para la difusión, presentaciones en diferentes formatos y medios, diseño y elaboración de material de difusión.

Tiempo estimado: 3 horas pedagógicas

Desarrollo de la actividad

SITUACIÓN EXPERIENCIAL

En la etapa de preproducción, cada estudiante se hace cargo de su tarea y coopera con los otros ya sea en actividades de montaje o difusión.

Durante la inauguración, los y las estudiantes se sitúan cerca de sus obras para explicarlas y responder las preguntas del público.

Por último, mediados por su docente, realizan la posproducción del montaje de la muestra, para lo cual ejecutan acciones como devolver las obras a cada estudiante, limpiar el espacio de la exhibición, pintar y arreglar las paredes del lugar. En esta etapa es importante redistribuir los equipos de manera que todos los grupos apoyen al equipo de montaje. Para desmontar las obras, evalúan su estado y el estado de los medios, recursos y tecnologías que se utilizaron (computadores, data, parlantes, iluminación, entre otros), las paredes y el suelo del espacio expositivo. Una vez lista esta etapa, se reparten las tareas con la mediación de su docente. Al final, todos colaboran con la posproducción, limpiando y devolviendo a sus respectivos dueños las obras, así como los medios, recursos y tecnologías que se usaron.

Para evaluar la participación de los estudiantes en la muestra, pueden escribir un informe personal de su experiencia en el diseño, la gestión e implementación de la muestra.

Luego, exponen sus reflexiones finales y, con la orientación del o de la docente, elaboran una conclusión y evaluación general del proceso de diseño, gestión e implementación de la exposición.

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

TICKET DE SALIDA

Participación en la gestión e implementación de la muestra e informe final desarrollado.

Orientaciones al docente

Se recomienda al o a la docente apoyar a los grupos durante la producción y la posproducción, cautelando que se cumpla con todos los pasos recomendados.

Si se cuenta con los recursos, se sugiere realizar un registro fotográfico o en video de la muestra, que se pueda compartir en las plataformas digitales del establecimiento y/o por otros medios. Este registro será útil para el momento de la evaluación.

Evaluación formativa

Para la evaluación formativa se sugiere utilizar pautas como las que se proporcionan a continuación, en las que se consideran indicadores pertinentes.

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

Pauta de evaluación formativa de la muestra				
	0	1	2	3
El propósito de la muestra es claro, novedoso, coherente con la selección y montaje de las obras.				
Se evidencia que se analizaron las características de los espacios para realizar la muestra, considerando aspectos como el tamaño, emplazamiento, accesibilidad, tipo de público, recorridos, viabilidad y sensaciones que se desea generar.				
En el montaje se evidencia que se consideraron los tamaños de las obras, el color, la iluminación, los textos de los estudiantes y la cédula.				
Los medios, soportes materiales, procedimientos y tecnologías son coherentes con el propósito de la muestra.				
La propuesta incluye el diseño de una campaña de difusión del proyecto, considerando lema, afiche, redes sociales y público objetivo.				
La muestra consideró todos los aspectos involucrados y los aspectos planteados por los estudiantes y/o el docente.				
Aspectos planteados por los estudiantes y/o el docente:				

Si el estudiantado y/o el o la docente consideran que faltan aspectos para evaluar el proyecto, pueden agregarlos a la pauta.

Recursos

Materiales de los estudiantes

- Textos explicativos de las obras
- Obras
- Los otros materiales dependen del proyecto y del rol asignado
- Material de aseo

Materiales del docente

- Espacios
- Permisos
- Computadores, proyectores, material de iluminación, tarima, plintos, mesas y sillas, entre otros.

Módulos Electivos de la Asignatura

Módulo Electivo 1
**Aprendizaje Basado
en Proyectos**

Módulo Electivo 2
**Aprendizaje Basado en
Resolución de Problemas**

Módulo Electivo 1

Aprendizaje Basado en Proyectos

Visión panorámica

Gran idea

Las Artes Visuales permiten conocer y comprender culturas, contextos y visiones de mundo del pasado y el presente.

Objetivos de aprendizaje

OA 1

Crear obras y proyectos visuales y audiovisuales, con autonomía y proactividad para expresar sensaciones, emociones e ideas, a partir de la apreciación de referentes artísticos y culturales diversos. **(Eje Expresar y Crear)**

OA 2

Analizar e interpretar propósitos expresivos de obras visuales y audiovisuales, a partir de criterios estéticos, planteando posturas razonadas y mostrando flexibilidad para reelaborar sus ideas, puntos de vista y creencias. **(Eje Apreciar y Responder)**

Conocimientos esenciales

- Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.
 - Lenguaje visual: elementos y conceptos como: línea, forma, color, textura, volumen.
 - Conceptos: propósitos expresivos, elementos simbólicos, elementos sintácticos, elementos semánticos.
-

Tiempo estimado: 6 semanas (12 horas)

Proyecto ABP

Expresando nuestras miradas sobre la sociedad a través de las artes visuales

Este proyecto tiene como objetivo la creación de obras visuales a partir de visiones personales sobre la sociedad y referentes de la historia de las artes visuales de nuestro país.

Para iniciar, los estudiantes dialogan acerca de sus posturas personales frente a algunos problemas sociales presentes en sus territorios, reflexionando sobre sus posibles causas, soluciones y consecuencias para las personas. Para finalizar el diálogo, explican cómo estos problemas los afectan desde el punto de vista emocional.

Luego, a partir de los problemas planteados y para tener un marco referencial, observan y analizan críticamente obras de artistas chilenos que han obtenido el Premio Nacional de Artes Plásticas y que han expresado de diversas maneras sus propias visiones acerca de la sociedad, como Camilo Mori, José Balmes y Roser Bru. Es muy recomendable que los y las estudiantes puedan observar obras de estos artistas de forma directa o en espacios públicos cercanos al establecimiento.

A continuación, inician su proyecto visual a partir de la información obtenida, definiendo un problema social, una obra referente y la manera en que abordarán el trabajo, definiendo propósitos expresivos, recursos disponibles y aplicando elementos del lenguaje visual. Para esto, desarrollan ideas para su obra visual, que son retroalimentadas por su docente y compañeros. Mejoran sus ideas a partir de estos comentarios y las implementan. Finalmente, presentan sus proyectos por medio de una exposición en algún espacio del establecimiento, o de forma virtual a través de la página web del liceo o en redes sociales.

Problema central

Ampliar los espacios sociales de participación para que jóvenes y adultos expresen sus percepciones, emociones y visiones personales acerca de los problemas sociales locales, nacionales o globales. En este sentido, las artes visuales proporcionan una oportunidad tanto de expresar las visiones personales, como de conocer y adherir a la mirada de los artistas visuales de nuestro país.

Propósito

Expresar percepciones, emociones y visiones personales sobre problemas sociales a través de las artes visuales y valorar cómo lo han hecho los artistas nacionales.

Objetivos de Aprendizaje

OA 1

Crear obras y proyectos visuales y audiovisuales, con autonomía y proactividad para expresar sensaciones, emociones e ideas, a partir de la apreciación de referentes artísticos y culturales diversos. **(Eje Expresar y Crear)**

OA 2

Analizar e interpretar propósitos expresivos de obras visuales y audiovisuales, a partir de criterios estéticos, planteando posturas razonadas y mostrando flexibilidad para reelaborar sus ideas, puntos de vista y creencias. **(Eje Apreciar y Responder)**

Preguntas

- ▶ ¿Cómo los artistas chilenos han expresado sus visiones de la sociedad y qué problemas plantean en sus obras?
- ▶ ¿Qué materiales, procedimientos y soportes han utilizado?
- ▶ ¿Qué temas y propósitos expresivos han planteado y cómo han utilizado el lenguaje visual para representarlos?
- ▶ ¿Cómo se puede expresar a través de las artes visuales la visión personal acerca de un problema social?
- ▶ ¿Qué medios, materiales, procedimientos y soportes se pueden utilizar?, ¿cómo?
- ▶ ¿Cómo se pueden usar los elementos del lenguaje visual para expresar el propósito expresivo?

Tipo de proyecto

Proyecto intradisciplinario

Producto

Obra de artes visuales donde se exprese una visión personal frente a un problema social.

Habilidades y actitudes para el siglo XXI

HABILIDADES Maneras de Pensar: creatividad, innovación y pensamiento crítico.

ACTITUDES Trabajar de manera autónoma y proactiva, desarrollar un método de trabajo y el interés por aprender y explorar sus posturas personales frente a su comunidad, el país y la humanidad.

Etapas

- ETAPA 1** En esta etapa, los y las estudiantes aprecian estéticamente obras de artistas nacionales que abordan problemas sociales, aplicando criterios como: tema, propósito expresivo, materiales, procedimientos y soportes, uso del lenguaje visual y símbolos. Seleccionan una de ellas como referente para su creación.
- ETAPA 2** Los y las estudiantes definen el problema social que desean abordar como tema de su obra, y formulan un propósito expresivo. A partir de este desarrollan ideas para sus proyectos por medio de bocetos, *collages*, textos o representaciones tridimensionales utilizando la obra valorada como referente.
- ETAPA 3** En esta etapa los estudiantes experimentan con los materiales, procedimientos y soportes seleccionados.
- ETAPA 4** De manera autónoma, los y las estudiantes planifican y desarrollan sus proyectos.
- ETAPA 5** Por último, comparten con sus compañeros y con la comunidad escolar sus trabajos de forma directa a través de una exposición, o de forma virtual por medio de alguna plataforma digital. Para terminar, realizan la evaluación final y una actividad de metacognición.

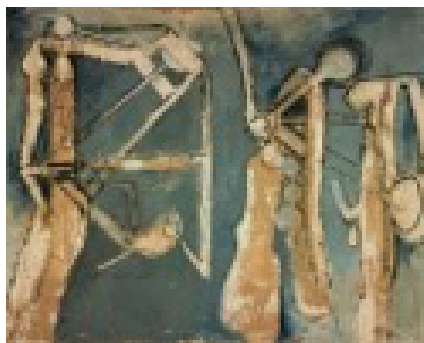
Cronograma semanal

- ETAPA 1** El estudiantado, con ayuda del o de la docente, aprecian estéticamente obras de artistas nacionales que han obtenido el Premio Nacional de Artes Plásticas y que abordan problemas sociales. En este proceso aplican criterios como: tema, propósito expresivo, materiales, procedimientos y soportes, uso del lenguaje visual y símbolos.

Para esto:

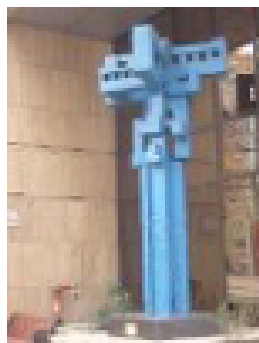
- Observan las obras y las comentan desde el punto de vista de sus primeras impresiones, describiendo las sensaciones, emociones e ideas que les generan.
- Identifican los problemas sociales presentes en las obras y dialogan sobre sus posturas personales frente a estos, reflexionando acerca de sus posibles causas, soluciones y consecuencias para las personas. Para finalizar el diálogo explican cómo estos problemas los afectan desde el punto de vista emocional.
- A continuación, identifican los medios expresivos utilizados en las obras (pintura, escultura, fotografía o instalación).
- A partir de esta primera observación y la clasificación de los medios expresivos, los estudiantes, en grupos pequeños, seleccionan a un artista y una de sus obras para apreciarla estéticamente, describiendo su propósito expresivo, tema, materiales, procedimientos y soportes, así como el uso de elementos del lenguaje visual y simbólicos.
- Investigan en diferentes fuentes de información acerca del artista y la obra seleccionada, registrando la información en sus bitácoras por medio de un texto explicativo en el que:
 - explican las sensaciones, emociones e ideas que les genera la obra.
 - interpretan el propósito expresivo.
 - describen el uso de materiales, procedimientos y soportes.
 - analizan el uso de elementos del lenguaje visual y simbólicos.
 - explican las razones de la selección de la obra.

Pintura



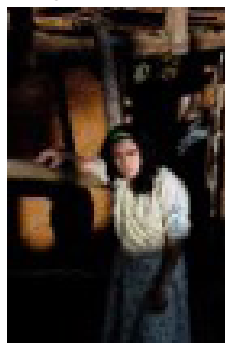
Roberto Matta
Tres Figuras

Escultura



Marta Colvin
Himno del trabajo

Fotografía



Paz Errázuriz
La luz que me ciega

Instalación



Bernardo Oyarzún
Werken

** <https://www.artistasvisualeschilenos.cl/>

ETAPA 2 En esta etapa los estudiantes desarrollan ideas para sus proyectos de arte por medio de bocetos, *collages*, textos o representaciones tridimensionales, utilizando la obra apreciada como referente. Para esto:

- Revisan sus explicaciones de las razones que los llevaron a seleccionar la obra, constatando si estas tienen relación con las sensaciones, emociones e ideas que les generaron, el problema social que el artista aborda, los materiales, procedimientos y soportes utilizados, las maneras de trabajar los elementos del lenguaje visual y simbólicos, u otras razones.
- Comparten sus obras y explicaciones en grupos pequeños a partir de preguntas como:
 - ¿Tengo mayor claridad sobre las razones que me llevaron a elegir la obra?
 - ¿Qué elementos de los mencionados tenemos en común y cuáles no?
 - Al crear nuestros propios proyectos de artes visuales, ¿cuáles elementos de la obra estudiada incluiríamos y cuáles no? (por ejemplo, el tema, el propósito expresivo, el soporte, los materiales y procedimientos, algunos aspectos de uso de los elementos del lenguaje visual o elementos simbólicos).
- Plantean un propósito expresivo para su proyecto.
- Desarrollan ideas originales por medio de bocetos, *collages*, textos o representaciones tridimensionales para su trabajo de arte, considerando el propósito expresivo y aquellos aspectos del referente que incluirán en su proyecto.
- Proponen materiales, procedimientos y soporte de su proyecto de acuerdo con los materiales disponibles en sus contextos y aquellos que pueden ser reciclados.

En grupos pequeños exponen y justifican las ideas de sus proyectos. Luego, junto a su docente, evalúan las ideas utilizando criterios como: originalidad, relación con el referente, propósito expresivo, coherencia entre propósito expresivo, materiales, procedimientos, soportes y elementos del lenguaje visual y simbólicos. Para esto pueden utilizar la siguiente pauta:

Pauta para evaluar ideas			
	Logrado	Por lograr	No logrado
Justifica la o las ideas para su proyecto y las relaciona con el referente investigado.			
La o las ideas planteadas son originales y diferentes a las de sus compañeros.			
El propósito expresivo es atractivo y coherente con la o las ideas planteadas.			
La propuesta de soportes, materiales y procedimientos en el proyecto es original y coherente con el propósito expresivo.			
El uso de los conceptos y elementos del lenguaje visual es coherente con el propósito expresivo.			
El uso de los conceptos y elementos del lenguaje visual es original y diferente al de sus compañeros.			
Fortalezas del planteamiento de ideas:			
Elementos que se deben mejorar:			

Ajustan sus ideas de acuerdo con los resultados de la evaluación.

ETAPA 3 En esta etapa los estudiantes experimentan con los materiales, procedimientos y soportes encontrados y seleccionados. Para esto:

- Investigan en libros o en internet sobre los procedimientos que utilizarán para realizar sus proyectos, consignando en sus bitácoras aquellos aspectos que consideren importantes y que pueden ser un aporte a sus experimentaciones y al proyecto.
- Experimentan con los materiales, procedimientos y soportes seleccionados, indagando sus características y buscando diferentes o nuevas posibilidades de utilizarlos (por ejemplo, al usar acrílico pueden constatar que este permite realizar transparencias, pero también se puede mezclar con otros materiales como maicillo para lograr texturas).

- En grupos pequeños, comentan los resultados de las experimentaciones considerando criterios como las posibilidades y dificultades que se presentan para su uso, las posibilidades de combinar con otros materiales o procedimientos, y la coherencia con la o las ideas planteadas.

ETAPA 4 De manera autónoma, el estudiantado planifica y desarrolla sus proyectos. Para planificarlos se puede utilizar una carta Gantt, considerando las tareas, recursos y tiempos, como la siguiente:

Carta Gantt para planificar el proyecto			
Integrante/s		Curso	Año
Nombre del proyecto:			
	Encargado	Actividad	Recursos (materiales y herramientas)
Semana 1			
Semana 2			

Desarrollan sus proyectos de forma autónoma, basándose en sus ideas, utilizando los materiales, procedimientos y soportes seleccionados, consultando al profesor cuando tengan dificultades.

ETAPA 5 En esta etapa comparten con sus compañeros y con la comunidad escolar sus trabajos de forma directa a través de una exposición, o de forma virtual por medio de alguna plataforma digital, y realizan la evaluación final que consiste en una actividad de metacognición, autoevaluación y evaluación entre pares.

Para finalizar, realizan la actividad de metacognición acerca del proyecto. Para desarrollarla, los estudiantes pueden conversar en grupos pequeños, supervisados por su docente y respondiendo preguntas como:

- ▶ ¿Qué de nuevo he aprendido de las relaciones entre las artes visuales y los problemas sociales?
- ▶ ¿Qué me aportó el proyecto a nivel de aprendizajes y de expresión de emociones?
- ▶ ¿Qué pienso acerca de la creación de obras sobre problemas sociales contingentes?
- ▶ ¿Qué fue lo que más me gustó del proyecto?
- ▶ ¿Qué podría mejorar?
- ▶ ¿Cómo solucionamos los problemas relacionados con los materiales?
- ▶ ¿Qué cambiaría y qué mantendría?
- ▶ Al recomendar este proyecto a otros, ¿qué les diría?

Evaluación formativa

Se recomienda que los estudiantes realicen una bitácora que contenga el registro de las actividades desarrolladas durante el proceso del proyecto. El registro de cada una de las fases del proyecto se constituye en la evidencia necesaria para realizar evaluaciones formativas por parte del profesor y de sus pares. Para los desempeños específicos de cada producto o evidencia, se sugiere utilizar pautas de evaluación, como las que se proponen en los módulos obligatorios de este mismo Programa, que permitan a los alumnos y al profesor constatar avances, fortalezas y elementos por mejorar del proyecto.

Evaluación sumativa

Para evaluar sumativamente, se aconseja al docente considerar tanto los resultados como cada una de las fases del proyecto. Para esto último, podrán utilizar las pautas aplicadas en la evaluación formativa y una pauta de evaluación de los productos del proyecto. Se recomienda que los estudiantes autoevalúen su trabajo y evalúen el de otros grupos.

Difusión final

Se propone realizar una presentación a la comunidad educativa, en lo posible de manera directa por medio de una exposición. Si esto no es factible, se puede hacer una exposición virtual por medio de la página web del establecimiento o a través de redes sociales.

Recursos

Recursos materiales

- Bitácoras
- Computadores o celulares para investigar
- Materiales para desarrollar los proyectos (estos dependen de los proyectos planteados).

Recursos bibliográficos

Premios Nacionales de Artes Plásticas

- | | | |
|-------------------------|-------------------------|--------------------------|
| • 1944 Pablo Burchard | • 1982 Mario Carreño | • 2009 Federico Assler |
| • 1947 Pedro Reszka | • 1985 Israel Roa | • 2011 Gracia Barrios |
| • 1950 Camilo Mori | • 1990 Roberto Matta | • 2013 Alfredo Jaar |
| • 1953 José Perotti | • 1993 Sergio Montecino | • 2015 Roser Bru |
| • 1956 Jose Caracci | • 1995 Lily Garafulic | • 2017 Paz Errázuriz |
| • 1959 Benito Rebolledo | • 1997 Sergio Castillo | • 2019 Eduardo Vilches |
| • 1964 Samuel Román | • 1999 José Balmes | • 2021 Francisco Gazitúa |
| • 1967 Laureano Guevara | • 2001 Rodolfo Opazo | • 2023 Cecilia Vicuña |
| • 1970 Marta Colvin | • 2003 Gonzalo Díaz | • 2025 Alejandro Mono |
| • 1974 Ana Cortés | • 2005 Eugenio Dittborn | González |
| • 1979 Carlos Pedraza | • 2007 Guillermo Núñez | |

Recursos ABP (Aprendizaje basado en proyectos)

AZIZ, C. Y PETROVICH, F. (2016). *Red Lab Sur: Innovaciones educativas que conectan*.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4771>

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, UCE (2019). *Metodología de aprendizaje basado en proyectos*. <https://www.curriculumnacional.cl/portal/Curso/Tecnico-Profesional/3-Medio-TP/140166:Metodologia-de-aprendizaje-basado-en-proyectos>

EDUCARCHILE, (s/f). *¿Qué es ABP?* <https://www.educarchile.cl/innovaciones-educativas/aprendizaje-basado-en-proyectos-interdisciplinarios-abp>

Páginas web de arte chileno

- <https://www.artistasvisualeschilenos.cl/>
- <http://www.memoriachilena.gob.cl/>
- <https://www.pauta.cl/ocio/quienes-ganadores-premio-nacional-artes-plasticas-chile-lista>

Módulo Electivo 2

Aprendizaje Basado en Resolución de Problemas

Visión panorámica

Gran idea

Las Artes Visuales permiten conocer y comprender culturas, contextos y visiones de mundo del pasado y el presente.

Objetivos de aprendizaje

OA 2

Analizar e interpretar propósitos expresivos de obras visuales y audiovisuales, a partir de criterios estéticos, planteando posturas razonadas y mostrando flexibilidad para reelaborar sus ideas, puntos de vista y creencias. **(Eje Apremiar y Responder)**

Conocimientos esenciales

- Procedimientos análogos y digitales para la creación y expresión visual y audiovisual: gráfica, pintura, escultura, fotografía, video y cine.
 - Lenguaje visual: elementos y conceptos como: línea, forma, color, textura, volumen.
 - Conceptos: propósitos expresivos, elementos simbólicos, elementos sintácticos, elementos semánticos.
 - Difusión de trabajos y proyectos de Artes Visuales y Audiovisuales: planificación y organización de muestras, selección de obras, diseño y elaboración de recursos para la difusión, presentaciones en diferentes formatos y medios, diseño y elaboración de material de difusión.
-

Tiempo estimado: 6 semanas (12 horas)

Resolución de problemas

Valorando la pintura mural en Chile

Propósito

En este módulo electivo se busca que, aplicando estrategias de resolución de problemas, los estudiantes profundicen su comprensión de un fenómeno de las artes visuales de Chile: los murales, manifestación estética que podemos encontrar a lo largo de todo el país, respondiendo la pregunta: ¿Cómo aportar al desarrollo de la valoración estética de los murales presentes en los espacios públicos de nuestro territorio?

Como producto, se espera que los y las estudiantes presenten propuestas para que otras personas puedan valorar desde el punto de vista estético y comunicacional los murales que se encuentran en su contexto local y también los que existen a nivel nacional. El Objetivo de Aprendizaje de este módulo desarrolla las habilidades que permiten al estudiantado apreciar estéticamente e interpretar propósitos expresivos de murales presentes en las diferentes ciudades y regiones del país, de manera de comprenderlos con mayor profundidad y valorar sus significados.

El Objetivo de Aprendizaje del módulo desarrolla las actitudes del siglo XXI del ámbito Maneras de Pensar y Trabajar, incentivando el desarrollo del pensamiento crítico mediante la apreciación estética.

Por medio de la resolución de problemas, se busca que los y las estudiantes propongan ideas para lograr que las personas valoren murales presentes en sus contextos o en el país, desarrollen el razonamiento orientado a la solución de un problema y la colaboración ante un objetivo común. Finalmente, se promueve el pensar con apertura a distintas perspectivas y contextos.

Título

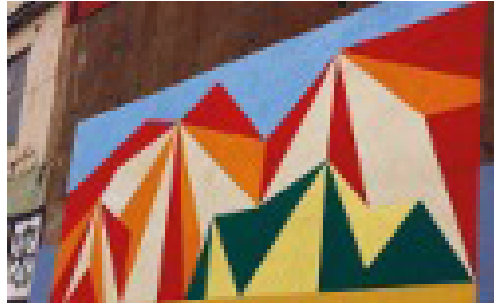
Valorando estéticamente la pintura mural en Chile

Preparación

Para contextualizar a los estudiantes en la situación que se planteará y para que se familiaricen con la resolución de problemas y su sistema de trabajo, intercambian ideas y experiencias sobre murales presentes en sus contextos cotidianos y en diferentes ciudades del país.

Con este fin, pueden observar directamente los murales en lugares cercanos al establecimiento, espacios públicos o a través de presentaciones, revistas, libros u otros medios disponibles.

Valparaíso



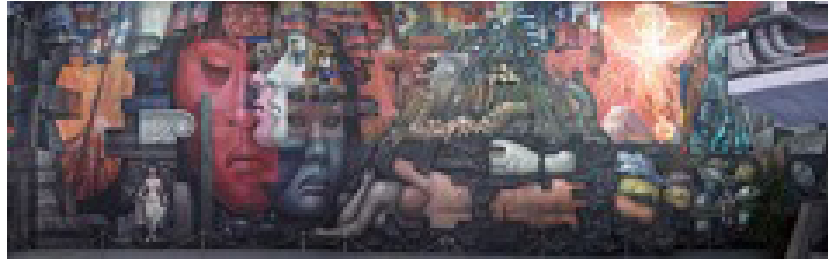
“Mural N° 12” Ramón Vergara Grez

Santiago



“Tres rostros rodeados de ramas”
de Mono González

Concepción



“Presencia de América Latina” de Jorge González Camarena

Cuaderno pedagógico Arte Público y Muralismo MINCAP

Luego, organizados en grupos pequeños, dialogan acerca de ellos, guiados por preguntas como:

- ▶ **¿Cuáles son nuestras primeras impresiones frente a los murales que estamos observando?**
- ▶ **¿Son todos sobre el mismo tema?**
- ▶ **¿Qué importancia tienen los asuntos tratados en ellos para nosotros y para la sociedad?**
- ▶ **¿Quiénes los realizan?**
- ▶ **¿Por qué creen ustedes que los crean?**
- ▶ **¿Qué valor les atribuimos?**
- ▶ **¿Qué piensan las personas acerca de ellos y qué efectos les generan?**

Presentación del problema

En este contexto, se sintetizan las respuestas a las preguntas anteriores por algún medio y se define la pregunta de este módulo: ¿Cómo el arte refleja a la sociedad chilena de los siglos XX y XXI? A partir de esta pregunta se establece el problema por resolver: ¿Cómo aportar a la valoración estética de los murales presentes en nuestros espacios públicos?

Para indagar en los conocimientos de los estudiantes acerca de murales presentes en los espacios públicos y como una manera de acercarse al problema, organizados en grupos pequeños, los y las estudiantes responden y comentan las siguientes preguntas:

- ▶ **¿Por qué hay tantos murales en calles, edificios y espacios públicos?**
- ▶ **¿Qué sensaciones, emociones e ideas nos provocan?**
- ▶ **¿Qué nos llama la atención de ellos?, ¿por qué?**
- ▶ **¿Tienen los murales algún significado?**
- ▶ **¿Es fácil comprenderlos?, ¿por qué?**
- ▶ **Si tuviéramos la oportunidad de realizar un mural, ¿qué temas abordaríamos, y qué colores, formas y texturas utilizaríamos?**
- ▶ **¿Son importantes los murales para las personas en Chile?**
- ▶ **¿Por qué algunos están mal conservados, rayados, sucios?**
- ▶ **¿Por qué algunos son borrados?**

Posibles soluciones

En esta fase se busca que los estudiantes inicien la resolución del problema y propongan posibles soluciones, lo que puede hacerse a partir de la pregunta: ¿Cómo resolvemos el problema?

Para esto, en grupos pequeños, los y las estudiantes analizan el problema: Aportar al desarrollo de la valoración estética de murales presentes en nuestros espacios públicos y explicarlo en sus propias palabras, lo que puede apoyarse con las siguientes preguntas:

- ▶ **Si estuviéramos frente a una persona que no conoce los murales, ¿cómo se los explicaríamos?**
- ▶ **¿Cómo explicaríamos y comunicaríamos a otros el aporte de los murales a la vida de un barrio o ciudad?**

Luego, pueden seleccionar algunos murales, estudiarlos y analizarlos estéticamente, determinando los aspectos que los hacen valiosos, como por ejemplo: las sensaciones, emociones e ideas que generan, el manejo procedimental, el tratamiento creativo del tema, el uso del lenguaje visual y elementos simbólicos y su adecuación al contexto, entre otros. Pueden registrar sus apreciaciones o comunicarlas por medio de un texto crítico.

Para profundizar en la comprensión del problema, se recomienda que los estudiantes reconozcan lo que saben y lo que necesitan saber para resolverlo. En esta etapa se recomienda que completen una tabla como la que se presenta a continuación:

Problema			
Lo que sé del problema	¿Qué necesito para resolverlo?	¿Qué dificultades podría enfrentar para resolverlo?	¿Cómo solucionaría las dificultades?
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-

Investigación

Esta fase busca que, a partir del listado de necesidades definido en la etapa anterior, el estudiantado indague, seleccione y comparta información para resolver el problema y determinen las mejores soluciones para ello.

Para profundizar en el conocimiento de los murales es importante investigar sobre ellos de manera directa, en internet, libros, revistas o entrevistas a personas que puedan tener información sobre los murales y sus creadores. Por ejemplo, para evidenciar la importancia de la presencia de murales en las ciudades chilenas, pueden revisar y analizar artículos en diferentes fuentes de internet, como diarios digitales, páginas especializadas en artes visuales y urbanismo, radios y turismo, y luego comentar la información recabada a partir de preguntas como:

- ▶ ¿De qué tipo de medio proviene el artículo?
- ▶ ¿Es un medio confiable que aporta información importante acerca de los murales?
- ▶ ¿Cuáles son las principales ideas planteadas en estos artículos?
- ▶ ¿Es posible concluir sobre la importancia de la presencia de murales en el territorio nacional?
- ▶ ¿Aportan fundamentos al problema que planteamos?

Para determinar las maneras de compartir con un público más amplio en torno a la importancia y el valor de los murales, los estudiantes investigan en diferentes medios para difundir el conocimiento de artes visuales, entre los que se pueden considerar folletos, textos explicativos, actividades de expresión, visitas guiadas, redes sociales y páginas web, entre otros.

Al seleccionar un medio de difusión que permita al público valorar los murales, los y las estudiantes pueden considerar preguntas como:

- ▶ ¿Cómo podemos brindar información a las personas que observan los murales para que los conozcan más y puedan valorarlos?
- ▶ ¿Qué información tenemos que darles?
- ▶ ¿Qué otros antecedentes podríamos entregar para que se valoren los murales?
- ▶ ¿Qué medio usaríamos?
- ▶ ¿Cómo lo haríamos para que fuera comprensible para diferentes tipos de personas?
- ▶ Si pudiéramos interactuar directamente con el público, ¿qué información y preguntas les haríamos?, ¿cómo comunicaríamos nuestras propias apreciaciones y valoración de los murales?

Medios escritos de difusión



Fuente:

1. Catálogo del Museo de Arte precolombino, 2. Libro Editorial Ocho libros, 3. Cartel Servicio País MINCAP, 4. Cuaderno pedagógico MINCAP.

Evaluación

Para evaluar las posibles soluciones es importante que, en forma conjunta, se establezcan algunos criterios de evaluación, tales como:

- La solución resuelve el problema.
- La solución responde la pregunta que generó el problema: ¿Cómo aportar al desarrollo de la valoración estética de los murales presentes en los espacios públicos de nuestro país?
- ¿Es una solución posible de realizar?
- La solución es original e innovadora en relación con las de sus pares.
- La solución permite al espectador valorar estéticamente los murales.

Comunicación

Los resultados de sus soluciones son comunicados al curso, por medio de presentaciones en las que se sugiere comunicar tanto el proceso como los resultados utilizando alguna de las siguientes posibilidades: afiche, infografía, video, folleto, presentación digital e informe, entre otros.

Orientaciones al docente

La resolución de este problema requiere el apoyo del docente en cada una de sus fases. Se recomienda que el o la docente acompañe el trabajo con preguntas, más que con instrucciones o información suplementaria, a fin de que los estudiantes trabajen de manera creativa y aprovechen los conocimientos que tengan para ir resolviendo el problema y para que busquen, seleccionen y analicen nueva información para mejorar sus soluciones.

Al seleccionar murales para ser observados y estudiados por el estudiantado, se puede sugerir que comiencen con aquellos presentes en sus entornos cercanos, para después ir ampliándose a otros territorios cercanos y al país.

Para trabajar las habilidades disciplinares en la resolución de este problema y motivar a los estudiantes a ser flexibles al compartir sus ideas y a respetar las ideas de otros, es importante explicarles que al analizar e interpretar obras de arte no hay una respuesta única, y que estas pueden ser diversas. También es relevante que, frente a los textos críticos sobre murales, los y las estudiantes tengan claro que se pueden producir divergencias.

Para generar criterios de evaluación, es clave que el profesor guíe el diálogo y fomente una actitud respetuosa entre sus estudiantes.

Es recomendable el uso de computadores y celulares para la búsqueda de información, y disponer con antelación de un listado de sitios web para ser utilizados en esta etapa.

La presentación de los trabajos puede realizarse de manera presencial o en formato virtual. En este segundo caso, el docente puede generar una presentación con todas las soluciones y subirlo a la página web del establecimiento, o bien, utilizar otro medio como una conferencia virtual a través de alguna plataforma gratuita.

Recursos

Muralismo en Chile

www.cultura.gob.cl/publicaciones/arte-publico-y-muralismo/

Medios de difusión de las artes visuales

Folletos

- www.museodelprado.es/el-prado-efimero/folletos
- www.precolombino.cl/biblioteca/guia-sala-textil/

Páginas web

www.disenio.uc.cl/memorias/pdf/memoria_dno_uc_2017_1_ANDREU_URZUA_J.pdf

Referencias

Bibliografía

Glosario

Bibliografía

ACASO, M. (2008). *Lenguaje visual*. Paidós.

AGUIRRE, I. (2005). *Teorías y prácticas en educación artística*. Octaedro.

ANTÚNEZ DEL CERRO, N., AVILÉS VALDÉS, N. Y ZAPATERO GUILLÉN, D. (2008). *El arte contemporáneo en la educación artística*. Enaida.

ASSOCIACIÓ DE PROFESSIONALS DE LA GESTIÓ CULTURAL DE CATALUNYA (2011). *Guía de buenas prácticas de la gestión cultural*. Barcelona: Associació de Professionals de la Gestió Cultural de Catalunya. <https://oibc.oei.es>

AZIZ, C. Y PETROVICH, F. (2016). *Red Lab Sur*.
<http://redlab.lidereseducativos.cl/recursos/teoria-de-accion/>

DEVER, P. Y CARRIZOSA, A. (S/F). *Manual básico de montaje museográfico*. División de Museografía Museo Nacional de Colombia. www.museoscolombianos.gov.co

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

EFLAND, A. (2003). *La educación en el arte posmoderno*. Paidós.

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

EISNER, E. (2002). *What can education learn from the arts*. Discurso John Dewey. Stanford University.

ERRÁZURIZ, L.H. (2006). *Desarrollo de la sensibilidad estética: un desafío pendiente en la educación chilena*. Universidad Católica.
<https://www.memoriachilena.gob.cl/archivos2/pdfs/MC0054996.pdf>

FREEDMAN, K. (2006). *Enseñar la cultura visual*. Octaedro.

GARDNER, H. (1982). *Arte, mente y cerebro*. Paidós.

GARDNER, H. (1990). *Educación artística y desarrollo humano*. Paidós.

GRAEME, F. (2003). *Arte, educación y diversidad cultural*. Paidós

GUASH, A. (2016). *El arte en la era global*. Alianza.

HARGREAVES, D. (2002). *Infancia y educación artística*. Morata.

HERNÁNDEZ, F. (2000). *Educación y cultura visual*. Octaedro.

HERNÁNDEZ, F. (2007). *Espigadoras de la cultura visual*. Octaedro.

HUERTA, R. (2007). *Espacios estimulantes. Museos y educación artística*. Universitat de Valencia.

MINISTERIO DE CULTURA: COLOMBIA. (2012). *Museología, curaduría, gestión o museografía. Manual de producción y montaje para las artes visuales*. Ministerio de Cultura.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5024408>

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, UCE (2019). *Metodología de aprendizaje basado en proyectos*. <https://www.curriculumnacional.cl/portal/Curso/Tecnico-Profesional/3-Medio-TP/140166:Metodologia-de-aprendizaje-basado-en-proyectos>

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, UCE. (2019). *¿Qué es ABP?* <https://www.curriculumnacional.cl/portal/Secciones/ABP-Chile-aprende-por-proyectos/134607:Que-es-ABP>

MINISTERIO DE LAS CULTURAS, LAS ARTES Y EL PATRIMONIO (2011). *Guía: Introducción a la gestión e infraestructura de un centro cultural comunal*. Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. www.cultura.gob.cl

MINISTERIO DE LAS CULTURAS, LAS ARTES Y EL PATRIMONIO (2012). *Herramientas para la gestión cultural local*. Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. www.redcultura.cl

MINISTERIO DE LAS CULTURAS, LAS ARTES Y EL PATRIMONIO (2018). *Gestión patrimonial en sitios de memoria*. Salesianos. www.cultura.gob.cl

NORDONE, M. (2010). Arte comunitario: criterios para su definición. *Revista Miríada*.
<https://link.curriculumnacional.cl/https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5024408.pdf>

SHOLETTE, G.; BASS, C. Y SOCIAL PRACTICE QUEENS (EDS.) (2018). *Art as Social Action: An Introduction to the Principles and Practices of Teaching Social Practice Art*. Skyhorse

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

Glosario

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

MEDIOS EXPRESIVOS DE LAS ARTES VISUALES

- **Tradicionales:** corresponden a los lenguajes análogos utilizados históricamente por los artistas, diseñadores y arquitectos:
 - **Medios gráficos:** dibujo, pintura, grabado, ilustración, fotografía, *collages*, planos vista y perspectivas.
 - **Medios tridimensionales:** escultura, *ready-made*, instalación, maqueta y modelo.
- **Digitales:** corresponden a aquellos lenguajes artísticos o de diseño que se encuentran mediados por un dispositivo tecnológico (computador, pantalla, tablet, *software* de edición, entre otros):
 - **Medios gráficos:** dibujo, pintura, ilustración, fotografía y *collage* digital.
 - **Medios tridimensionales:** escultura digital (impresión 3D).
 - **Audiovisuales:** video, video arte, cortometraje, nanometraje y animación, entre otros.
 - **Programables:** diseño web, aplicaciones y diseño de juegos, entre otros.

Movimientos de cámara: Los movimientos de la cámara se clasifican de acuerdo con su desplazamiento.

- **Sin desplazamiento (cámara fija):**
 - **Panorámica horizontal:** un movimiento de rotación de izquierda a derecha o de derecha a izquierda.
 - **Panorámica vertical:** movimiento de rotación que va de arriba abajo y viceversa.
 - **Panorámica de balanceo:** movimiento de cámara subjetivo, que va de derecha a izquierda, siguiendo el movimiento de un sujeto u objeto de acuerdo con su trayectoria.
- **Con desplazamiento:**
 - **Travelling:** desplazamiento de la cámara variando la posición de su eje, moviéndose sobre una vía (riel, grúa, automóvil u otra). Existen muchos tipos de *travelling*: de avance (la cámara se desplaza de un plano lejano hacia uno cercano, centrando la atención en la escena); de retroceso (la cámara se desplaza desde un foco cercano a uno lejano); lateral (la cámara acompaña de forma paralela la acción); de acompañamiento (la cámara acompaña el desplazamiento de la acción sobre un eje, horizontal o vertical); circular (la cámara se desplaza en 360°, rodeando a la acción).

- **Grúa:** la cámara se mueve sobre una grúa y puede hacer variados tipos de movimientos sobre el eje vertical, realizando articulaciones con giros y otros desplazamientos, lo cual otorga una riqueza visual en torno a las perspectivas y a la distancia respecto de la acción.
- **Cámara en mano:** el camarógrafo u operador traslada la cámara y se desplaza con ella, siguiendo la acción o formando parte de ella. Se utiliza en planos subjetivos. También se puede hacer el movimiento apoyándose en un sistema estabilizador de cámara.

Nanometraje: audiovisual que presenta en pocos segundos una situación puntual que se resuelve de una manera rápida, sorpresiva e inesperada. Es un formato reconocido por adolescentes y que fácilmente se puede subir a las redes sociales.

Performance: También llamado arte de acción, es un medio de expresión visual donde el o los artistas expresan sus emociones o ideas frente a diferentes temas buscando sorprender al público por su temática o estética. Este tipo de acciones están vinculadas a la improvisación, al arte conceptual y a los *happenings* (manifestaciones artísticas que contemplan la participación del público). A su vez, este involucra cuatro elementos básicos: el tiempo, el espacio, el cuerpo o la presencia del artista y la relación entre el creador y el público.

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

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

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

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

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

- **Sonido diegético o sincrónico:** donde la fuente de origen del sonido está representada en el video. Estas fuentes pueden ser sonido ambiente, acciones o diálogo entre personajes en una escena particular.
- **Sonido extradiegético o asincrónico:** la fuente de origen de los sonidos no se encuentra representada en el video. Estas fuentes pueden ser efectos sonoros, música incidental, una voz en *off* de un narrador o narradora.

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

Sinopsis: Breve reseña de la historia que se presenta en libros, obras de teatro o películas, cuyo objetivo es informar al lector o espectador sobre su argumento.

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

Storyboard: Es un guion gráfico que permite relatar historias. Se elabora a partir de imágenes presentadas de manera secuencial y que representan el relato con el objetivo de poder comprender los tipos de planos de la producción audiovisual.

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

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

