

Artes Visuales

Programa de Estudio
Séptimo Año Básico



**Artes Visuales
Educación Artística**

**Programa de Estudio
Séptimo Año Básico / NB5**



Artes Visuales / Educación Artística
Programa de Estudio Séptimo Año Básico / Nivel Básico 5
Educación Básica, Unidad de Curriculum y Evaluación
ISBN 956-7933-52-9
Registro de Propiedad Intelectual N° 116.657
Ministerio de Educación, República de Chile
Alameda 1371, Santiago
www.mineduc.cl
Primera Edición 2000
Segunda Edición 2004

Santiago, octubre de 2000

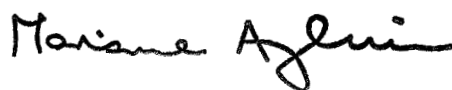
Estimados profesores:

EL PRESENTE PROGRAMA DE ESTUDIO de Séptimo Año Básico ha sido elaborado por la Unidad de Curriculum y Evaluación del Ministerio de Educación y aprobado por el Consejo Superior de Educación, para ser puesto en práctica, por los establecimientos que elijan aplicarlo, en el año escolar del 2001.

En sus objetivos, contenidos y actividades busca responder a un doble propósito: articular a lo largo del año una experiencia de aprendizaje acorde con las definiciones del marco curricular de Objetivos Fundamentales y Contenidos Mínimos Obligatorios de la Educación Básica, definido en el Decreto N°240, de junio de 1999, y ofrecer la mejor herramienta de apoyo a la profesora o profesor que hará posible su puesta en práctica.

Los nuevos programas para Séptimo Año Básico plantean objetivos de aprendizaje de mayor nivel que los del pasado, porque la vida futura, tanto a nivel de las personas como del país, establece mayores requerimientos formativos. A la vez, ofrecen descripciones detalladas de los caminos pedagógicos para llegar a estas metas más altas. Así, al igual que en el caso de los programas del nivel precedente, los correspondientes al 7º Año Básico incluyen numerosas actividades y ejemplos de trabajo con alumnos y alumnas, consistentes en experiencias concretas, realizables e íntimamente ligadas al logro de los aprendizajes esperados. Su multiplicidad busca enriquecer y abrir posibilidades, no recargar ni rigidizar; en múltiples puntos requieren que la profesora o el profesor discierna y opte por lo que es más adecuado al contexto, momento y características de sus alumnos y alumnas.

Los nuevos programas son una invitación a los docentes de 7º Año Básico para ejecutar una nueva obra, que sin su concurso no es realizable. Estos programas demandan cambios importantes en las prácticas docentes. Ello constituye un desafío grande, de preparación y estudio, de fe en la vocación formadora, y de rigor en la gradual puesta en práctica de lo nuevo. Lo que importa en el momento inicial es la aceptación del desafío y la confianza en los resultados del trabajo hecho con cariño y profesionalismo.



MARIANA AYLWIN OYARZUN
Ministra de Educación

Presentación	9
Objetivos Fundamentales Transversales y su presencia en el programa	13
Objetivos Fundamentales	15
Contenidos Mínimos	15
Cuadro sinóptico: Unidades, contenidos y distribución temporal	17
Unidad 1: El diseño en la naturaleza	19
Actividades de aprendizaje	20
Criterios y actividades de evaluación	29
Unidad 2: El diseño en la vida cotidiana	33
Actividades de aprendizaje	35
Criterios y actividades de evaluación	46
Unidad 3: El diseño en la fiesta	49
Actividades de aprendizaje	50
Glosario	57
Anexo 1: Sugerencias de indicadores específicos para la evaluación	61
Anexo 2: Sugerencias de elementos del entorno para la elaboración de diseños	63
Anexo 3: Guía de museos de Chile	65
Anexo 4: Fiestas que se celebran en Chile	69
1. A nivel nacional	69
2. A nivel regional	70
Bibliografía	77
Objetivos Fundamentales y Contenidos Mínimos Obligatorios Quinto a Octavo Año Básico	83

Presentación

LOS PROGRAMAS DE ARTES VISUALES de NB3 a NB6 buscan profundizar las experiencias y aprendizajes logrados en el primer ciclo, planteando una aproximación más sistemática al lenguaje propio del área.

Este proceso considera el conocimiento y la ejercitación gradual de los diversos elementos formales, técnicos y expresivos relacionados con la producción, contextualización y apreciación de las Artes Visuales, así como también el descubrimiento de la dimensión estética en el entorno natural y cultural.

Las temáticas tratadas en 6º Año Básico fueron: El Arte Colonial en Chile, enfocado al descubrimiento y valoración de la dimensión estética en el entorno, considerando el patrimonio artístico como referente para la expresión personal; y el color, centrado en la percepción de la naturaleza y en su utilización como medio de expresión personal y cultural.

Sobre la base de estas experiencias, en 7º Año Básico se aborda el diseño en sus diversas áreas (gráfico, textil, publicitario, industrial, muebles, interiores, otros), considerando especialmente las relaciones entre forma, función y dimensión estética. De este modo, se busca proporcionar al alumnado una visión multidisciplinaria del diseño como una actividad que responde a múltiples necesidades y, por lo tanto, que se da en diferentes ámbitos, modalidades y contextos.

El diseño es fruto de una creación cultural y como tal refleja, por una parte, las necesidades de distintas épocas, civilizaciones y grupos étnicos y, por otra, la capacidad de éstos para organizar, estructurar y dar significado a su entorno.

Una dimensión importante considerada en la incorporación del diseño como tema central en este nivel se refiere al hecho de que los alumnos y alumnas se encuentran inmersos en un ambiente sociocultural en el cual los objetos tienen una creciente presencia. Por lo tanto, afinar la percepción respecto de los elementos visuales empleados por el diseño puede contribuir a establecer una relación más lúcida y crítica con el mundo de los objetos y el consumo.

Por otra parte, el diseño ofrece un campo privilegiado para el desarrollo de la creatividad, pues plantea múltiples desafíos para resolver problemas con un cierto grado de originalidad, tanto en el ámbito de lo funcional como en su dimensión estética. En este sentido, es necesario tener presente que en Artes Visuales interesa profundizar especialmente en los aspectos estéticos del diseño, explorando las posibilidades de desarrollo de la percepción visual y la expresión personal y/o cultural.

Organización del programa

El programa está estructurado en tres unidades:

1. El diseño en la naturaleza.
2. El diseño en la vida cotidiana.
3. El diseño en la fiesta.

En la Unidad 1 la secuencia de trabajo se inicia descubriendo relaciones entre diseño y naturaleza, especialmente en cuanto a formas, estructuras y colores, como referentes para la creación en las diversas áreas de la expresión artística.

Para ello es necesario incentivar a los estudiantes a desarrollar la percepción visual. Ello,

con el objeto de descubrir en el entorno elementos naturales que sirvan de referentes para elaborar diseños. También, proporcionarles oportunidades para que reconozcan la presencia de la naturaleza en diseños tanto del presente como del pasado.

En la Unidad 2 se procura que los alumnos y alumnas adquieran mayor conciencia del diseño en la vida cotidiana como actividad que se orienta a solucionar problemas no sólo en forma eficiente, sino mejorando la calidad de vida más integralmente al incorporar la dimensión estética. Además, se propone conocer las principales características del diseño y relacionarlas con algunos estilos correspondientes a la producción artística de grandes civilizaciones de la historia universal.

La Unidad 3 propone descubrir el diseño como manifestación de la cultura y la identidad nacional, incorporando a la visión previamente adquirida por los estudiantes, elementos que permitan reconocer formas, materiales y colores propios del entorno local, regional o nacional. Se propone, asimismo, considerar, a través del diseño, algunas influencias culturales y tradiciones aportadas al país por los diversos grupos de inmigrantes.

Desde esta aproximación se enfoca el diseño en el contexto de las fiestas de la cultura tradicional (domésticas, locales y otras), que reflejan necesidades humanas de orden social, afectivo y espiritual. Descubrir la presencia del diseño en el contexto de las celebraciones implica motivar las posibilidades de creación y expresión a través de su lenguaje.

Orientaciones didácticas

La propuesta para el subsector busca promover una experiencia activa en relación con las artes visuales y el diseño, propiciando situaciones de aprendizaje en las cuales los estudiantes puedan ejercitar modos de conocer, interpretar y

recrear su experiencia personal y social, así como también aproximarse a otras culturas.

Los siguientes son los criterios generales que están presentes a lo largo del programa:

- Propiciar la experimentación de formas de pensamiento alternativas y complementarias (divergentes, convergentes, laterales, asociativas, etc.), como herramientas para la construcción de conocimiento y base para el desarrollo de un lenguaje visual.
- Favorecer el descubrimiento del entorno como fuente de inspiración y recursos para la creación en el ámbito del diseño.
- Considerar el aprendizaje y la incorporación de conceptos y de otros aspectos teóricos, como la historia del arte, no sólo como elementos necesarios para la apreciación y la reflexión, sino también como herramientas o recursos que favorecen y fundamentan la expresión.
- Reconocer y valorar las diferencias individuales del alumnado, por lo tanto, sus experiencias personales y culturales, las cuales, en alguna medida, condicionan sus modos de percibir y crear.
- Favorecer la apreciación, la producción y la reflexión artística, para desarrollar la imaginación creadora, el pensamiento reflexivo y el goce estético.
- Tener presente que el diseño supone un conjunto de procesos y etapas; estas últimas pueden ser descritas en los siguientes términos: descubrimiento, planificación, ejecución, evaluación. En la práctica, estos aspectos se encuentran interrelacionados y puede ocurrir que algunos de ellos se den simultáneamente.

Al hablar de descubrimiento se hace referencia a la etapa en que las alumnas y alumnos, a partir de diversas necesidades, intereses y motivaciones, imaginan y exploran las posibles soluciones y definen las tareas a realizar. Esta fase

corresponde a los bocetos, estudios de color, de forma, etc.

En la etapa de planificación los estudiantes organizan sus ideas, distribuyen las tareas, establecen plazos, prueban y seleccionan materiales, buscan información y reflexionan en torno a los conceptos y elementos formales propios de las Artes Visuales y el diseño.

El siguiente paso es la ejecución del proyecto durante el cual el alumnado aplica lo planificado, materializando su propuesta. Pintan, dibujan, modelan, construyen, etc.

Esta etapa es importante, pues permite a los estudiantes ejercitar realmente su capacidad creativa e imaginativa en un producto concreto. En este sentido será necesario cuidar que el trabajo de diseño no quede únicamente en etapa de planificación.

Finalmente, las alumnas y alumnos evalúan el proceso en sus diferentes etapas, lo que significa reflexionar acerca del nivel de logro de sus propósitos en relación a lo planificado y al trabajo realizado, el grado de satisfacción que éste les produjo y los aprendizajes logrados.

También puede ser interesante enfocar el trabajo de creación de diseños desde una perspectiva más experimental, es decir, comenzar por la realización de un objeto, por medio de croquis o modelado, para desde allí reflexionar y deducir cuáles fueron los pasos seguidos.

Para el desarrollo de cada unidad se proponen:

1. Aprendizajes esperados que se refieren a los contenidos propios de la unidad.
2. Ejemplos de actividades a través de los cuales se sugieren diversas situaciones de aprendizaje.
3. Indicaciones al docente que incluyen sugerencias y orientaciones metodológicas para el tratamiento de los contenidos.
4. Criterios y ejemplos para la evaluación: en ellos se proponen algunas actividades, criterios e indicadores.

Orientaciones generales para la evaluación

En el trabajo de expresión, apreciación y reflexión artística se involucran tres dimensiones complementarias que son fundamentales:

- Manifestación de sentimientos, emociones y vivencias, las que otorgan un carácter personal, tanto al proceso creativo como a la obra.
- Desarrollo de habilidades y destrezas para la aplicación y comprensión de procedimientos técnicos.
- Aprendizajes específicos de conceptos y conocimientos relacionados con las Artes Visuales.

Estas dimensiones se encuentran presentes en cada una de las unidades del programa, en mayor o menor medida, dependiendo de la orientación que se le dé al enfoque de los contenidos. Por ejemplo, en algunas actividades lo importante será la manifestación de sentimientos y experiencias personales, primando por sobre el aprendizaje de conceptos y el desarrollo de habilidades o destrezas técnicas y viceversa.

Es también importante tener en cuenta que estas dimensiones pueden darse tanto en el plano de la expresión como de la apreciación y la reflexión artística.

En consecuencia, la evaluación en el contexto de las Artes Visuales debe considerar la necesidad de generar espacios y modalidades que permitan la interrelación y ponderación adecuada de las dimensiones señaladas.

La elaboración de diseños, como ya se señaló anteriormente, supone un conjunto de etapas. En este nivel, es importante privilegiar las modalidades e instrumentos de evaluación que permitan obtener una visión lo más adecuada posible de estas etapas. Por lo tanto, en la evaluación se deben considerar equilibradamente tanto el proceso como el producto final.

Con este propósito, al finalizar cada unidad se proponen criterios y sugerencias de actividades para la evaluación. Estos son complementados

en el Anexo 1 en el cual se incluyen indicadores en relación a diferentes niveles de logro.

Un instrumento útil para evaluar los procesos de creación artística es la carpeta u otro tipo de registro (bitácora, bloc, portafolio), a través del cual se puede obtener información significativa, considerando aspectos cualitativos y cuantitativos. La carpeta y los registros visuales constituirán la base para evaluar el proceso de diseño realizado por los estudiantes.

El registro por medio de la carpeta contribuye no solamente a una evaluación final más informada sino, particularmente, a realizar evaluaciones formativas permanentes que permitan detectar y corregir errores durante el proceso.

Es importante que en la evaluación se consideren las diferencias individuales en cuanto a habilidades y destrezas técnicas. Esto implica valorar el esfuerzo y compromiso con el trabajo así como también los logros reales, lo cual significa no solamente preocuparse del alumno o alumna con algún tipo de dificultad, sino también tener en cuenta los progresos y aportes de aquellos que presentan mayores condiciones y destrezas en el área.

Para evaluar el aprendizaje de conceptos, habilidades, destrezas y técnicas, es necesario considerar las evaluaciones formativas que se hayan realizado previamente.

Como modalidad complementaria de evaluación se sugiere utilizar estrategias e instrumentos que permitan tanto la autoevaluación como la coevaluación, ya sea por medio de cuestionarios, pautas de observación y análisis o producción de textos a través de los cuales los estudiantes fundamenten y/o argumenten en relación a su propio trabajo o al de otros.

También es aconsejable informar al alumnado, con la debida anticipación, acerca de los criterios generales de evaluación, dando a conocer los aspectos que se evaluarán junto a sus respectivas ponderaciones.

En cuanto a los aspectos a evaluar, éstos se organizan para todas las unidades a partir de indicadores generales propios del subsector que permiten dar cuenta de la presencia de las dimensiones fundamentales mencionadas con anterioridad. Para estos indicadores generales se ofrecen sugerencias de criterios en cuanto a su ponderación.

Indicadores generales

- Interés y motivación por la creación e investigación artística.
- Habilidad para percibir, registrar, discriminar e interpretar elementos visuales.
- Habilidad para expresar ideas y sentimientos visualmente.
- Habilidad para aplicar y relacionar conceptos en la expresión, la apreciación y la reflexión artística.
- Habilidad técnica.
- Habilidad para trabajar cooperativamente.

Relación con otros subsectores

Los Objetivos Fundamentales y Contenidos Mínimos Obligatorios planteados en Artes Visuales para el Séptimo Año Básico permiten la integración temática y conceptual, especialmente con Educación Tecnológica, Educación Musical, Estudio y Comprensión de la Sociedad, Estudio y Comprensión de la Naturaleza, y Matemáticas.

Objetivos Fundamentales Transversales y su presencia en el programa

LOS OBJETIVOS FUNDAMENTALES TRANSVERSALES (OFT) definen finalidades generales de la educación referidas al desarrollo personal y la formación ética e intelectual de alumnos y alumnas. Su realización trasciende a un sector o subsector específico del currículum y tiene lugar en múltiples ámbitos o dimensiones de la experiencia, que son responsabilidad del conjunto de la institución escolar, incluyendo, entre otros, el proyecto educativo y el tipo de disciplina que caracteriza a cada establecimiento, los estilos y tipos de prácticas docentes, las actividades ceremoniales y el ejemplo cotidiano de profesores y profesoras, administrativos y los propios estudiantes. Sin embargo, el ámbito privilegiado de realización de los OFT se encuentra en los contextos y actividades de aprendizaje que organiza cada sector y subsector, en función del logro de los aprendizajes esperados de cada una de sus unidades.

Desde la perspectiva señalada, cada sector o subsector de aprendizaje, en su propósito de contribuir a la formación para la vida, conjuga en un todo integrado e indisoluble el desarrollo intelectual con la formación ético-social de alumnos y alumnas. De esta forma se busca superar la separación que en ocasiones se establece entre la dimensión formativa y la instructiva. Los programas están contruidos sobre la base de contenidos programáticos significativos que tienen una carga formativa muy importante, ya que en el proceso de adquisición de estos conocimientos y habilidades los estudiantes establecen jerarquías valóricas, formulan juicios morales, asumen posturas éticas y desarrollan compromisos sociales.

Los Objetivos Fundamentales Transversales definidos en el marco curricular nacional (Decreto N° 40 y 240), corresponden a una explicitación ordenada de los propósitos formativos de la Educación Básica en tres ámbitos: *Formación Ética, Crecimiento y Autoafirmación Personal*, y *Persona y Entorno*; su realización, como se dijo, es responsabilidad de la institución escolar y la experiencia de aprendizaje y de vida que ésta ofrece en su conjunto a alumnos y alumnas. Desde la perspectiva de cada sector y subsector, esto significa que no hay límites respecto a qué OFT trabajar en el contexto específico de cada disciplina; las posibilidades formativas de todo contenido conceptual o actividad debieran considerarse abiertas a cualquier aspecto o dimensión de los OFT.

El presente programa de estudio ha sido definido incluyendo los Objetivos Transversales más afines con su objeto, los que han sido incorporados tanto a sus objetivos y contenidos, como a sus metodologías, actividades y sugerencias de evaluación. De este modo, los conceptos (o conocimientos), habilidades y actitudes que este programa se propone trabajar integran explícitamente gran parte de los OFT definidos en el marco curricular de la Educación Básica.

El programa de Artes Visuales para 7° Año Básico aborda y refuerza especialmente los siguientes OFT:

En relación a la *Formación Ética*:

- Respetar y valorar las ideas y creencias distintas de las propias y reconocer el diálogo como fuente permanente de humanización,

de superación de diferencias y de aproximación a la verdad.

En relación con el *Crecimiento y Autoafirmación Personal*:

- Desarrollar el pensamiento reflexivo y metódico y el sentido de crítica y autocrítica.
- Promover el interés y la capacidad de conocer la realidad, utilizar el conocimiento y seleccionar información relevante.
- Ejercitar la habilidad de expresar y comunicar las opiniones, ideas, sentimientos y convicciones.
- Desarrollar la capacidad de resolver problemas, la creatividad y las capacidades de autoaprendizaje.

En relación con la *Persona y su Entorno*:

- Proteger el entorno natural y promover sus recursos como contexto de desarrollo humano.
- Reconocer y valorar las bases de la identidad nacional en un mundo cada vez más globalizado e interdependiente.
- Desarrollar la iniciativa personal, el trabajo en equipo y el espíritu emprendedor, y reconocer la importancia del trabajo como forma de contribución al bien común, al desarrollo social y al crecimiento personal, en el contexto de los procesos de producción, circulación y consumo de bienes y servicios.

Objetivos Fundamentales

- Conocer y experimentar con elementos fundamentales del diseño en el plano y el volumen.
- Apreciar el diseño y los estilos correspondientes a diversas épocas y culturas.

Contenidos Mínimos

- Elementos fundamentales del diseño y reconocimiento de sus diversas áreas en la vida cotidiana (gráfico, textil, publicitario, industrial, muebles, interiores, otros).
- Experimentación con diversas técnicas y materiales en alguna(s) de esta(s) área(s).
- Apreciación del diseño de objetos en diversas épocas y culturas. Por ejemplo: utensilios, transportes, vestuario, mobiliario.
- Diseño e identidad cultural: manifestaciones del diseño en Chile. Artesanía, mobiliario, vestuario, gráfica (revistas, publicidad), del presente y el pasado.

Unidades, contenidos y distribución temporal

Cuadro sinóptico

Unidades		
1 El diseño en la naturaleza	2 El diseño en la vida cotidiana	3 El diseño en la fiesta
Contenidos		
<ul style="list-style-type: none"> • Descubrimiento del entorno natural como referente de distintas áreas del diseño. • Percepción y registro de formas, estructuras y colores del entorno natural empleados en el ámbito del diseño. • Aplicación de formas, estructuras y colores del entorno natural en la elaboración de diseños en el plano y/o el volumen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento de las principales áreas del diseño en la vida cotidiana. • Investigación sobre el diseño de objetos en diversas épocas y culturas. • Reconocimiento y registro de diseños que dan cuenta de nuestra identidad, en diferentes épocas, regiones y ámbitos socioculturales. • Diseño de objetos simples que respondan a necesidades personales, domésticas, comunitarias, laborales, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Apreciación de manifestaciones del diseño en rituales, fiestas religiosas, carnavales, celebraciones, etc. • Diseño y elaboración de máscaras, vestuario, objetos y otros elementos para la celebración de festividades propias del entorno cultural.
Distribución temporal		
Tiempo estimado: 10 a 12 semanas	Tiempo estimado: 14 a 16 semanas	Tiempo estimado: 10 a 12 semanas



Unidad 1

El diseño en la naturaleza

Contenidos

- Descubrimiento del entorno natural como referente de distintas áreas del diseño.
- Percepción y registro de formas, estructuras y colores del entorno natural empleados en el ámbito del diseño.
- Aplicación de formas, estructuras y colores del entorno natural en la elaboración de diseños en el plano y/o el volumen.

Aprendizajes esperados

- Descubren formas, estructuras y colores del entorno natural y las asocian a diversas modalidades del diseño.
- Reconocen el diseño en objetos y otros elementos del entorno cultural.
- Emplean formas, estructuras y colores del entorno natural en la elaboración de diseños en el plano y el volumen.

Orientaciones didácticas

Esta primera unidad busca sensibilizar a los estudiantes para que, a través de diversos medios, establezcan relaciones entre el diseño y las formas, estructuras y colores de la naturaleza. El incentivar en ellos el descubrimiento de los elementos propios del entorno natural permite motivar la experiencia de diseño de sus propias creaciones.

En segundo término, se considera la incorporación de algunos elementos teóricos y conceptuales en relación al diseño y su dimensión estética, para ser comprendidos y reconocidos por los alumnos y alumnas como elementos de un lenguaje visual específico.

Se proponen también situaciones de aprendizaje que permitan estimular el descubrimiento de las formas, estructuras y colores del entorno natural para ser utilizados como fuente de inspiración o referente en la creación de diseños destinados a resolver necesidades de diversa índole, no sólo desde la perspectiva puramente funcional, sino también desde su dimensión estética, es decir, reforzando los aspectos de significación y evocación.

Las actividades y ejemplos sugeridos se organizan considerando las etapas descritas como propias del proceso de diseño: descubrimiento, planificación, ejecución y evaluación.

Actividades de aprendizaje

Actividad 1

Reconocer en objetos, materiales e imágenes del entorno cultural cotidiano, formas, estructuras y colores relacionados con la naturaleza.

Ejemplo A

- Recorrer el entorno inmediato y registrar por medio de bocetos o diversas técnicas de impresión, objetos y elementos encontrados que presenten relación con formas, estructuras y colores propios de la naturaleza.
- Reflexionar a partir de los registros y descubrimientos realizados, intentando establecer relaciones entre naturaleza y diseño.
- Presentar los resultados al curso por medio de un mural u otro recurso visual creado por el alumnado.

INDICACIONES AL DOCENTE: El propósito de esta actividad es permitir un descubrimiento visual del entorno, ejercitar la percepción y entregar elementos para la reflexión, considerando especialmente la relación del diseño con la naturaleza.

Es deseable que la profesora o profesor guíe la reflexión hacia aspectos tales como el descubrimiento de relaciones entre formas orgánicas y artificiales, la eficiencia, simpleza o complejidad de las estructuras naturales, las cualidades del color en la naturaleza y el entorno cultural, el tipo de materiales y el efecto visual que éstos producen.

Se sugiere consultar en el **Anexo 2, Sugerencias de elementos del entorno para la elaboración de diseños** ejemplos de elementos de la naturaleza sugerentes para la actividad.

Para la presentación del mural al curso se recomienda montar los trabajos sobre pliegos de papel u otro tipo de soporte que permita lograr las dimensiones necesarias.

En cuanto a la interpretación de conceptos tales como forma y estructura el docente puede acudir a las definiciones proporcionadas en el **Glosario** que acompaña este programa.

Ejemplo B

- Registrar, por medio de dibujos, imágenes u otros recursos gráficos, algunas formas, estructuras y colores tanto del entorno natural como del entorno cultural que presenten semejanzas entre sí, por ejemplo: las relaciones existentes entre una mano, una garra, un rastrillo, un tenedor, unas pinzas, etc. Algunos ejemplos interesantes se pueden encontrar en la pintura de artistas tales como Gustav Klimt, Max Ernst, Salvador Dalí, Roberto Matta, Tatiana Alamos, Mario Carreño, Roser Bru y diseños del Art Nouveau.
- Reflexionar en grupos acerca de las relaciones entre el diseño y la naturaleza, ilustrándolas por medio de ejemplos obtenidos del registro previo.

INDICACIONES AL DOCENTE: Es conveniente que cada estudiante realice su propio registro, pues así se logra abarcar un universo mayor de relaciones que enriquecen el trabajo grupal.

También es aconsejable que el docente oriente la actividad de modo que la observación no recaiga únicamente en las formas decorativas de algunos objetos. Para apoyar este tipo de actividades se recomienda consultar el **Anexo 2, Sugerencias de elementos del entorno para la elaboración de diseños**.

Esta actividad puede complementarse con algún juego que facilite el compartir los descubrimientos con el curso, por ejemplo: crear adivinanzas, descubrir las diferencias y semejanzas entre objetos, u otros inventados por los estudiantes.

Ejemplo C

- Obtener información general (histórica, teórica, etc.) acerca del diseño buscando, por ejemplo, el significado de la palabra en el diccionario, a través de textos, videos, softwares, búsqueda en Internet u otros medios.
- Compartir la información obtenida con el curso.

- Descubrir en un espacio de la vida cotidiana (cocina, baño, dormitorio, sala de clases, otro) objetos que se relacionen con formas, estructuras y colores de la naturaleza.
- Reproducir, por medio de bocetos, uno o más objetos en los que se pueda apreciar la presencia de formas, estructuras y/o colores de la naturaleza.

INDICACIONES AL DOCENTE: Esta actividad permite comenzar por una conceptualización del tema, para luego realizar descubrimientos visuales basados en la experiencia.

Puede ser necesario que el docente aporte información complementaria acerca del diseño, su historia, las áreas en que se divide, etc. Sin embargo, serán las alumnas y alumnos quienes analicen y sistematicen la información obtenida. Esta puede obtenerse a partir del **Glosario** y de la revisión de la **Bibliografía**, especialmente en las revistas allí sugeridas. Un artista interesante de analizar en este aspecto es Antonio Gaudí.

Ejemplo D

- Analizar información recibida acerca del diseño y sus diversas áreas.
- Seleccionar un objeto de interés personal y realizar una pequeña investigación centrada en las relaciones entre el objeto y las formas, estructuras y colores de la naturaleza. Algunos objetos a partir de los cuales se puede trabajar son: balones, patines, bicicletas, automóviles, aviones, helicópteros, entre otros.
- Presentar al curso los resultados de la investigación por medio de un trabajo plástico en plano o volumen.

INDICACIONES AL DOCENTE: Esta actividad se sugiere en el caso de que las condiciones del entorno inmediato hagan imposible la búsqueda de información por parte de los estudiantes. Si bien será el docente quien proporcione la información inicial, es aconsejable que se entregue por medio de imágenes y/u objetos que permitan al alumnado relacionar los aspectos teóricos con la realidad visual a la que éstos se refieren. El ejemplo anterior puede ser complementado con éste y viceversa.

También se pueden utilizar textos ilustrados, diapositivas, videos, softwares, Internet, visitas a industrias u oficinas de diseño, entrevistas a diseñadores, etc.

Actividad 2

Observar y registrar formas, estructuras y colores de la naturaleza que puedan considerarse como referentes para la elaboración de diseños.

Ejemplo A

- Observar diversas formas, estructuras y colores del entorno natural, que puedan relacionarse con objetos diseñados, tales como: cuadrúpedos/mesa, caracol/audífono, oruga/ruedas de máquinas, etc.
- Comentar acerca de lo observado y registrar, por diversos medios, algunas formas, estructuras y colores que sean de especial interés para los alumnos y alumnas.
- Montar una exposición en el aula con los registros realizados.

INDICACIONES AL DOCENTE: Los registros pueden realizarse por medio de dibujos, colecciones de objetos, impresiones, fotografías, videos producidos por los propios estudiantes, presentaciones en computador u otros medios.

Es importante en esta actividad considerar las diferencias individuales, pues a algunos estudiantes les puede interesar explorar las relaciones de formas, mientras que a otros el color, etc.

Para reforzar esta actividad sería conveniente realizar una visita a algún museo de historia natural o complementar la observación con material de apoyo (textos, imágenes, diapositivas, videos, softwares, Internet, colecciones, etc.), así como con ejemplos tomados de la historia del arte y de estilos del diseño como el Art Nouveau y el Zoomorfismo (ver **Glosario**).

También se recomienda procurar una integración con el subsector Estudio y Comprensión de la Naturaleza, pues las formas, estructuras y colores del mundo de los microorganismos y otros elementos tales como células, elementos químicos, etc. pueden enriquecer la experiencia visual del alumnado.

Ejemplo B

- Descubrir algunas características del color en la naturaleza que podrían ser utilizadas en el ámbito del diseño. Por ejemplo: en el camuflaje de mamíferos, reptiles e insectos; en el color de las flores; en las diferencias de color entre animales; en el color de los insectos; la variación de matices y tonos en un mismo elemento natural, etc.
- Registrar lo observado por medio de bocetos en color, fotografías, videos, muestrarios u otros medios.
- Seleccionar alguno de los elementos registrados y tomarlo como referente para realizar una creación en el plano.
- Montar una exposición en el aula con los registros y trabajos realizados.

INDICACIONES AL DOCENTE: Es deseable que esta actividad se realice a partir de la experiencia directa en el entorno natural; de no ser posible, se puede obtener información por diversos medios (textos, videos, softwares, Internet, etc.). En este sentido es importante considerar los intereses, conocimientos y experiencias previas del alumnado como un importante recurso.

En cuanto al uso de la fotografía y el video se sugiere utilizar estos elementos técnicos tanto en cuanto medios para registrar lo percibido como también en su dimensión de medios de expresión visual y audiovisual.

El montar una exposición en el aula constituye una instancia adecuada para ejercitar la coevaluación y el juicio crítico ante el trabajo propio.

En esta actividad es aconsejable buscar instancias de integración con el subsector Estudio y Comprensión de la Naturaleza.

Ejemplo C

- Seleccionar una parte de un elemento natural y ampliarla por medio del dibujo, como si se la viese a través de una lupa o un microscopio.

Por ejemplo: panales de abejas, nidos de pájaros, cortezas de árboles, alas de mariposas, piel de animales, escamas de peces, plumajes de pájaros, insectos, caracoles y otros moluscos, flores, frutas, minerales, etc.

- Realizar una creación en el plano por medio de la repetición de la parte ampliada previamente, (a modo de patrón o módulo). Ejemplos de este tipo de trabajo pueden encontrarse en tejidos indígenas, la obra de Maurits Cornelis Escher y Henri Matisse.
- Montar una exposición en el aula con los registros y trabajos realizados.

INDICACIONES AL DOCENTE: Para facilitar esta actividad es recomendable utilizar una lupa, microscopio u otro instrumento que permita observar y ampliar detalles.

Si se cuenta con una cámara fotográfica cuyos lentes permitan realizar acercamientos (zoom o macro), ésta puede constituirse en un recurso muy adecuado como apoyo a las observaciones.

También se puede trabajar a partir de fotografías e ilustraciones de revistas y textos científicos, softwares, videos, etc. El software puede usarse para la búsqueda de imágenes visuales sugerentes o como medio de presentación de los registros realizados a modo de carpeta computacional.

Para ejecutar la repetición de un mismo elemento se pueden utilizar timbres o plantillas creados por los estudiantes.

La exposición en el aula puede ser aprovechada como instancia de coevaluación y reflexión grupal en torno al tema de las relaciones arte/diseño/naturaleza. Es importante también cuidar que al terminar la actividad se recojan los materiales y el espacio utilizado quede limpio y ordenado.

Para obtener datos acerca de la obra de Maurits Cornelis Escher es conveniente consultar la **Bibliografía** sugerida.

Ejemplo D

- Observar y registrar, por medio del dibujo, calco o técnicas de impresión, estructuras de elementos de la naturaleza que presenten un interés especial desde la perspectiva del diseño. Por ejemplo: la nervadura de las hojas, la distribución de las ramas de los árboles, esqueletos de insectos, pájaros, peces y otros animales, cristales, fósiles, etc.
- Establecer comparaciones entre las estructuras del entorno natural y el entorno cultural. Buscar referencias en la historia del arte y el diseño.
- Registrar por escrito las similitudes y diferencias encontradas.
- Realizar una carpeta de registros.
- Diseñar por medio del dibujo, (bocetos, esquemas), un objeto que incorpore estructuras naturales.

INDICACIONES AL DOCENTE: El propósito de esta actividad es permitir un descubrimiento visual de las estructuras y patrones orgánicos de crecimiento de los vegetales, y ejercitar la percepción y la capacidad de establecer relaciones, considerando especialmente la relación del diseño con la naturaleza.

La observación puede hacerse de forma directa o a través de láminas, videos, diapositivas o softwares adecuados.

Una manera de concretar esta actividad puede ser la realización de placas de cerámica o arcilla en las cuales se impriman los elementos encontrados. El sentido de diseñar un objeto es ejercitar, por una parte, la capacidad creativa y, por otra, algunas destrezas relacionadas con el dibujo.

INDICACIÓN GENERAL EN RELACIÓN A LAS ACTIVIDADES 3 Y 4

A continuación se presentan las actividades 3 y 4, con sus respectivos ejemplos. Si bien éstos se enuncian de modo simple, por el hecho de constituir instancias de proyección y elaboración de diseños, es muy importante considerar para su desarrollo todos los procesos y etapas involucradas que se señalan previamente en las orientaciones didácticas:

descubrimiento-planificación-ejecución-evaluación

Es también importante utilizar un sistema de registro del proceso por medio de una carpeta, bloc o bitácora de trabajo, el cual facilitará no solamente una evaluación del producto final, sino también realizar evaluaciones formativas que permitan descubrir y corregir errores durante el proceso.

Actividad 3

Realizar diseños en el plano, aplicando formas y/o colores observados en la naturaleza.

Ejemplo A

- Diseñar a partir de elementos observados en el entorno natural etiquetas para identificar o clasificar elementos tales como cuadernos, libros, alimentos, etc.

INDICACIONES AL DOCENTE: En este caso es importante estimular y permitir la expresión personal y la diversidad, pues de un mismo elemento pueden surgir múltiples posibilidades.

Se sugiere emplear materiales tales como lápices de color, plumones, scriptos y lápices a tinta así como también la utilización de otros recursos técnicos como softwares, técnicas de impresión, etc.

Para motivar la actividad es adecuado mostrar ejemplos de diseño gráfico del pasado, los que se pueden obtener de revistas antiguas, textos, etc. (Para mayores referencias, ver **Bibliografía**).

Ejemplo B

- Diseñar una portada para un libro acerca de la naturaleza, utilizando como referente formas y colores observados en ella.

INDICACIONES AL DOCENTE: Lo importante en esta actividad es que se utilicen elementos naturales que permitan evocar y reconocer el tema del libro, cuidando de que no se caiga en relaciones obvias. Para su ejecución es aconsejable utilizar la técnica del collage, intervenido con lápices de color o scriptos u otra de similares características, así como también impresión de texturas o formas naturales. Una modalidad de trabajo adecuada pueden ser los collages con elementos orgánicos al modo de los tapices realizados por la artista nacional Violeta Parra.

Ejemplo C

- Diseñar elementos gráficos para aplicar en papelería (esquelas, sobres, carpetas, tapas de cuadernos, bolsas de compras, etc.), utilizando como referente formas y colores observados en el entorno natural.

INDICACIONES AL DOCENTE: Esta actividad se orienta a que el alumnado pueda ejercitar algunos principios de composición gráfica junto a la incorporación de formas y colores tomados del entorno natural; por esto es recomendable contar con ejemplos de papelería para ser analizados previamente y utilizados como referencia evitando la copia.

La producción de esta papelería puede hacerse por medio de impresiones a partir de una matriz de moltopren (bandeja de plumavit).

Ejemplo D

- Diseñar un motivo para ser aplicado en una prenda de vestir (polera, delantal, etc.), tomando como referente formas y colores de la naturaleza.

INDICACIONES AL DOCENTE: Es importante estimular la reflexión en cuanto al valor de la originalidad en la elaboración de los diseños, pues en este campo existe un amplia gama de figuras estereotipadas que es preferible que no sean copiadas por los estudiantes. En relación con la perspectiva masculina y femenina, se recomienda revisar bibliografía y revistas en las que se pueda obtener información actualizada.

Para la ejecución es aconsejable utilizar materiales adecuados como pinturas para género, anilinas, tinturas vegetales, u otros que sean indelebles y no tóxicos.

Las técnicas de impresión ejercitadas en 6º Año Básico pueden ser aprovechadas en esta oportunidad.

Actividad 4

Aplicar características de las formas y estructuras observadas en la naturaleza como referente para la creación de diseños en volumen.

Ejemplo A

- Seleccionar una estructura tomada de algún elemento de la naturaleza, (mineral, planta, animal) para expresarse plásticamente en el volumen, por medio de materiales tales como cartón, alambre, palitos de madera o papel maché.

INDICACIONES AL DOCENTE: Para explorar ideas se sugiere recurrir a los registros realizados en las actividades anteriores. Esta actividad puede ser enfocada tanto individual como grupalmente.

Es necesario tener presente que su sentido es la expresión y creación personal a través del lenguaje visual, no la reproducción o copia de estructuras, por lo tanto, es muy importante el proceso de creación que realicen los estudiantes.

Para estimular la creatividad se pueden presentar ejemplos de esculturas u obras de arquitectura que utilicen como referentes las estructuras naturales como, por ejemplo, en el ámbito nacional, esculturas de Lily Garafulic, Francisca Núñez, Federico Assler, Iván Daiber. Y, entre los artistas consagrados universalmente, las esculturas de Pablo Picasso o Joan Miró, casas y edificios del arquitecto Antonio Gaudí, objetos del movimiento Art Nouveau, el Diseño Biomórfico, etc. Para mayor información ver **Glosario y Bibliografía**.

Ejemplo B

- Diseñar un modelo de silla, mesa, perchero, repisa, lámpara, recipiente, caja u otro objeto, a partir de la utilización de estructuras propias de la naturaleza.

INDICACIONES AL DOCENTE: Se recomienda enfocar esta actividad como un pequeño proyecto. Los objetos pueden ser realizados a escala (maqueta) o en tamaño real, de acuerdo a las posibilidades con que se cuente.

Para la confección se sugiere aprovechar materiales reciclados (trozos de tela, cartones, envases, etc.) u otros tales como plasticina, yeso o papel maché.

Es importante guiar al alumnado en este proceso con el fin de que el trabajo no sea una imitación de formas naturales como por ejemplo: una silla pera, una fuente hoja, un florero caracol, etc. sino una creación personal.

Ejemplo C

- Diseñar y construir un móvil, tomando como referente formas y estructuras de la naturaleza.

INDICACIONES AL DOCENTE: Para introducir esta actividad se sugiere mostrar algunos ejemplos de móviles realizados por artistas como Alexander Calder u otros provenientes de artesanías propias del país como los de Isla de Pascua o aquellos producidos por algunas culturas orientales (China, Japón, India, etc.).

Es necesario realizar bocetos previos, considerando los materiales a emplear y la distribución de los elementos que compondrán el móvil, para evitar problemas en la ejecución.

Se recomienda cuidar que los materiales a emplear sean livianos y flexibles, así como también que en su recolección se tenga cuidado de no dañar el entorno natural. En este sentido se sugiere: alambre delgado, ramitas, palos de maqueta, varitas plásticas, hilo de pescar, cartulina, papel volantino, hojas secas encoladas, etc. Es también importante cuidar que se mantengan relaciones de armonía y proporción entre los elementos y formas utilizados.

Ejemplo D

- Expresarse plásticamente por medio de un volumen construido a partir de elementos del entorno natural (piedras, ramas secas, esqueletos de animales, conchas, etc.).

INDICACIONES AL DOCENTE: Para la realización de esta actividad se recomienda guiar a las alumnas y alumnos hacia la percepción en las formas naturales de aspectos tales como unidad y variedad, simetría y asimetría, complejidad o sencillez, etc.

La búsqueda de materiales para la ejecución del volumen debe enfocarse a partir de la preservación del entorno natural. Por lo tanto, será necesario cuidar que los elementos elegidos por los estudiantes se obtengan de lo que la propia naturaleza desecha.

Esta actividad se diferencia del ejemplo A por el tipo de materiales empleados, en este caso el objetivo es crear a partir de elementos preexistentes y aprovechar lo que el entorno ofrece.

Criterios y actividades de evaluación

Para evaluar los aprendizajes de esta primera unidad es necesario considerar situaciones o actividades que permitan una síntesis de las diferentes dimensiones del trabajo de expresión, apreciación y reflexión artística involucradas en ella:

- Manifestación de sentimientos, emociones y vivencias, las que otorgan un carácter personal, tanto al proceso creativo como a la obra.
- Desarrollo de habilidades y destrezas necesarios para la aplicación y comprensión de procedimientos técnicos.
- Aprendizajes específicos de conceptos.

Una forma adecuada para facilitar la evaluación de los procesos consiste en la revisión de los registros realizados por los estudiantes durante las actividades, pues éstos permiten visualizar con mayor claridad los descubrimientos, logros y dificultades, tanto individuales como grupales. Para esto es aconsejable el uso de carpetas o portafolios, como se sugiere en las orientaciones generales para la evaluación y en las indicaciones generales para las actividades 3 y 4 de esta unidad.

Es también importante que el docente mantenga un registro permanente durante el desarrollo de las actividades, esto puede realizarse por medio de una pauta de observación o lista de cotejos que comprenda aspectos relevantes que puedan facilitar tanto la evaluación formativa como la calificación por medio de conceptos o notas.

A continuación se sugieren algunos ejemplos de actividades e indicadores generales, cuyas especificaciones se entregan en el **Anexo 1, Sugerencias de indicadores específicos para la evaluación.**

Criterios de ponderación

- (+++) = Muy relevante
- (++) = Relevante
- (+) = Menos relevante

Estos criterios son una guía para el docente, sin embargo, será éste quien decida los diferentes niveles de relevancia de un indicador, pudiendo incorporar otros u expresarlos en términos distintos, por ejemplo: puntaje, porcentajes, etc.

Ejemplos y actividades de evaluación

Contenido

Descubrimiento del entorno natural como referente de distintas áreas del diseño.

Actividades

- a) Carpeta que contenga los registros de investigaciones y descubrimientos en relación al entorno natural como referente del diseño.

Indicadores generales:

- Interés y motivación por la creación e investigación artística (+++).
- Habilidad para percibir, registrar, discriminar e interpretar elementos visuales (++)
- Habilidad para aplicar y relacionar conceptos en la expresión, la apreciación y la reflexión artística (++)
- Habilidad técnica (dibujo, pintura, otros) (++)

- b) Realizar un análisis visual, por medio del dibujo, de la presencia de formas, estructuras y colores de la naturaleza en una serie de objetos pertenecientes a diferentes áreas del diseño.

Indicadores generales:

- Habilidad para percibir, registrar, discriminar e interpretar elementos visuales (formas, estructuras y colores) (+++)
- Interés y motivación por la creación e investigación artística (++)
- Habilidad técnica (++)

- c) Señalar, por escrito o por otros medios, diferencias entre objetos diseñados y aquellos creados por la naturaleza en cuanto a sus formas, estructuras y colores.

Indicadores generales:

- Habilidad para percibir, registrar, discriminar e interpretar elementos visuales (formas, estructuras y colores) (+++)
- Habilidad para aplicar y relacionar conceptos en la expresión, la apreciación y la reflexión artística (++)

Contenido

Percepción y registro de formas, estructuras y colores del entorno natural para ser empleados en el ámbito del diseño.

Aplicación de formas, estructuras y colores del entorno natural en la elaboración de diseños en el plano y/o el volumen.

Actividades

- a) Carpeta que contenga los registros, investigaciones y proyectos de diseño en torno al tema.

Indicadores generales:

- Interés y motivación por la creación e investigación artística (+++).
- Habilidad para percibir, registrar, discriminar e interpretar elementos visuales (++)
- Habilidad para expresar ideas y sentimientos visualmente (++)
- Habilidad para aplicar y relacionar conceptos en la expresión, la apreciación y la reflexión artística (++)
- Habilidad técnica (dibujo, pintura, otros) (++)

- b) Diseñar un proyecto de modificación de un objeto aplicando formas, estructuras y/o colores del entorno natural.

- c) Diseñar un objeto útil para el uso personal o comunitario a partir de formas, estructuras y colores del entorno natural.

Indicadores generales:

- Habilidad para aplicar y relacionar conceptos en la expresión, la apreciación y la reflexión artística (+++).
- Habilidad para expresar ideas y sentimientos visualmente (++)
- Interés y motivación por la creación e investigación artística (++)
- Habilidad para percibir, registrar, discriminar e interpretar elementos visuales (formas, estructuras y colores) (++)
- Habilidad técnica (dibujo, pintura, otros) (+)
- Habilidad para planificar, ejecutar y evaluar un proyecto de diseño (++)



Unidad 2

El diseño en la vida cotidiana

Contenidos

- Reconocimiento de las principales áreas del diseño en la vida cotidiana.
- Investigación sobre el diseño de objetos en diversas épocas y culturas.
- Reconocimiento y registro de diseños que dan cuenta de nuestra identidad, en diferentes épocas, regiones y ámbitos socioculturales.
- Diseño de objetos simples que respondan a necesidades personales, domésticas, comunitarias, laborales, etc.

Aprendizajes esperados

- Reconocen las principales áreas del diseño en la vida cotidiana.
- Identifican algunas características fundamentales del diseño a través de la observación de objetos domésticos.
- Reconocen y caracterizan diseños representativos de diversas localidades y regiones de Chile.
- Aplican conceptos básicos del diseño, tales como forma, estructura y funcionalidad, en la elaboración de diseños simples.

Orientaciones didácticas

Esta unidad busca sensibilizar al alumnado frente a diseños del entorno, para descubrir en ellos la estrecha relación entre diseño, estética y vida cotidiana. Es importante señalar que nuestra experiencia del entorno está estrechamente relacionada e influenciada por el diseño. De esta forma se espera que los estudiantes sean capaces de reconocer, a través de su mundo inmediato, la influencia e importancia que el diseño ha adquirido en el diario vivir.

Por otra parte, es necesario contextualizar los procesos y productos del diseño, ya que las relaciones entre forma y función son consecuencia de factores culturales y sociales. Es, por lo tanto, fundamental conocer algunas características y elementos del diseño en diversas culturas, descubriendo el valor estético que pueden alcanzar estas manifestaciones.

Para lograr estos objetivos es muy importante la aplicación de conceptos básicos del diseño en recreaciones, intervenciones, etc., de modo que los alumnos y alumnas puedan emplearlos en la elaboración de objetos simples, aplicando la observación, investigación y la propia inventiva.

Entre las características del diseño que pueden escogerse para un análisis de los objetos, es recomendable elegir las más conocidas, como por ejemplo: forma, función y estructura, sin olvidar la cualidad que hace que el diseño sea considerado en el campo de las Artes Visuales, esto es, su condición de objeto estético en el cual la relación entre forma y función es importante. Para el análisis de esta última característica es recomendable el intercambio de opiniones entre los estudiantes, orientándolos a descubrir las variables estéticas de líneas, colores, formas, armonía, ritmo y equilibrio (entre otros conceptos), lenguaje que en parte ya fue abordado en el Programa de Estudio de Artes Visuales para NB3.

Lo que interesa es que los alumnos y alumnas puedan establecer relaciones entre la dimensión estética de un objeto y su funcionalidad, por ejemplo:

- Es muy útil, pero es poco interesante estéticamente, produce desagrado.
- Es interesante y novedoso en sus formas, pero no cumple adecuadamente la función para la que fue diseñado.
- ¿Es un objeto más interesante estéticamente, mientras más útil es?

Actividades de aprendizaje

Actividad 1

Reconocer algunas áreas del diseño en la vida cotidiana, por ejemplo: diseño gráfico, textil, publicitario, industrial, muebles, otros.

Ejemplo A

- Realizar por grupos un inventario, por medio de dibujos, imágenes u otros medios, para ejemplificar áreas del diseño descubiertas a través de la observación del entorno cotidiano.
- Seleccionar del inventario un ejemplo de cada área del diseño, comparando y comentando en grupo las características de algunos diseños, correspondientes a diversas áreas.
- Expresarse artísticamente a partir de la recreación de uno de los ejemplos seleccionados.

INDICACIONES AL DOCENTE: Debido a que las áreas del diseño abarcan un amplio espectro, es conveniente acotar los aspectos a ser investigados. Por ejemplo, se puede limitar la investigación al diseño gráfico y textil o tomar solamente el área industrial, etc.

Para el trabajo de expresión artística es necesario motivar la recreación, a través de la fantasía e imaginación, destacando algún elemento del artefacto o acudiendo a ejemplos tomados de la historia del arte.

Resulta interesante, para el caso del diseño gráfico, señalar el carácter serial que se puede encontrar en las decoraciones arquitectónicas, en la cerámica y en los tejidos de diversas épocas y culturas tales como las civilizaciones precolombinas; la cerámica mesopotámica; la pintura egipcia o ejemplos más contemporáneos, como las obras serigráficas de Andy Warhol, representante del Pop Art, o los diseños de textiles para vestuario de la diseñadora inglesa Mary Quant en la década de 1960.

Es muy importante señalar que no se trata de copiar, sino de dar cuenta de lo aprendido. En relación al inventario grupal es conveniente sugerir un orden, como por ejemplo: primero determinar cuáles son las áreas posibles y luego intentar reconocer las principales características del diseño en cada una de éstas. Considerando en el diseño gráfico: el plano, la letra, la composición, etc.; en el diseño textil: el color, las texturas, etc.; en el diseño publicitario: relaciones de color, imagen y texto, impacto visual, etc.; en el diseño industrial: la máquina, los engranajes, etc.

Es necesario cuidar que los grupos estén formados equitativamente por alumnas y alumnos con el fin de lograr un enfoque que conjugue la mirada femenina con la masculina.

Ejemplo B

- Realizar por grupos una pequeña muestra, a manera de exposición, con objetos o elementos que representen una de las áreas del diseño.
- Comparar y comentar en grupo la muestra, destacando algunas semejanzas y diferencias entre los diseños de cada área.

INDICACIONES AL DOCENTE: Solicitar a los estudiantes que seleccionen y traigan a la clase objetos simples, los cuales serán agrupados por su tendencia o pertenencia a un área determinada. Esto permitirá analizar sus características y hacer un análisis comparativo.

Procurar que el alumnado coopere con objetos diversos, intentando que éstos no se repitan y puedan cubrir las diversas áreas. Por ejemplo: revistas, afiches, planchas, relojes, anteojos, lápices, zapatos, carteras, estuches, etc.

Se puede plantear dos experiencias complementarias, como las siguientes:

- a) El universo escolar, como espacio generador de objetos: interruptor, chapas, lámparas, etc., u objetos transportables, como: estuches, lápices, etc.
- b) El universo de la casa o de las vitrinas del comercio, espacios en los que se pueden encontrar objetos interesantes y novedosos. Para esto se puede dibujar o recortar de revistas de decoración, catálogos de tiendas u otros medios.

En ambos casos será necesario indicar las claves utilizadas para la selección, tales como: la forma, el color y la estructura de los diseños.

Para la realización de la muestra es necesario preocuparse de la presentación y así conocer y ejercitar nociones básicas de exhibición de diseño. No se trata sólo de mostrar las cosas sino cuidar la ambientación, lo espacial, las relaciones entre los objetos y las áreas, la forma, el color, las texturas, etc.

En el caso de los objetos traídos por los estudiantes es necesario tener presente lo siguiente:

- Cautelar que los objetos no se extravíen, identificando al propietario/a.
- Educar en los valores de la honestidad, lo cual implica cuidar la propiedad ajena.
- Estar atento a la seguridad tanto de los objetos como de los peligros derivados de su manipulación.
- Crear condiciones adecuadas para su mantención y exhibición.

Si no es posible la visión directa de suficientes ejemplos, se pueden utilizar imágenes de revistas, diapositivas, videos, softwares, visitas a Internet u otros medios como, por ejemplo, observar vitrinas, ir a una feria, etc.

Ejemplo C

- Detectar necesidades de los estudiantes, relacionadas con alguna(s) área(s) del diseño previamente identificadas, y explicitarlas por medio de dibujos, diagramas, y/o por escrito.
- Idear un diseño básico que responda a las necesidades del alumnado en alguna de las áreas seleccionadas.
- Elaborar el diseño, utilizando diversos recursos: dibujos, esquemas, maquetas, etc.

INDICACIONES AL DOCENTE: Las necesidades de los estudiantes se entienden relacionadas con su entorno sociocultural inmediato, esto es, con la realidad concreta en que viven. Desde esta perspectiva, se sugiere utilizar lo que alumnas y alumnos consideren como necesidad propia y con los elementos que tengan a mano.

Esta actividad va dirigida a la recreación de diseños existentes, es decir: medios de difusión, como diarios o carteles, vestuario especial en relación con el clima o labores propias de la región, herramientas, artículos para la pesca o la caza, menaje doméstico, muebles, etc.

En su realización es recomendable orientar a los estudiantes para que respeten las diversas etapas del desarrollo de un proyecto de diseño, como por ejemplo:

1. Elaboración de un proyecto por medio de dibujos, diagramas, fundamentación escrita, etc., enmarcado en un área del diseño.
2. Fabricación y producción del diseño (en el caso de que el producto sea relativamente complejo, puede quedar a nivel de prototipo o maqueta solamente).
3. Realización de la campaña publicitaria, para difundir o comercializar el producto, (etiquetas, publicidad, logotipo, isotipo, etc.). Si existieran los medios en el establecimiento educacional, sería muy conveniente culminar esta campaña publicitaria con un spot que cubra la radio, prensa y televisión, (para este último caso puede diseñarse un video publicitario).

En esta actividad es importante establecer relaciones con el subsector de Educación Tecnológica.

Actividad 2

Descubrir en diseños de la vida cotidiana algunas de sus características fundamentales, estableciendo relaciones entre forma, función y dimensión estética.

Ejemplo A

- Observar la relación forma/función y las características estéticas en algunos objetos reconocidos por su excelencia en el diseño, como por ejemplo: el clip, las tijeras, la corchetera, el martillo, el paraguas, la "citroneta", el auto «escarabajo», el helicóptero, etc.
- Seleccionar uno de ellos y analizar, por medio de croquis y/o por escrito, la relación entre forma y función.
- Comentar en grupo las características estéticas del diseño seleccionado.
- Proponer modificaciones al diseño seleccionado a través del dibujo o por otros medios, fundamentando las modificaciones en cuanto a si se busca mejorar su dimensión estética, su función o ambas.

INDICACIONES AL DOCENTE: Al escoger ejemplos emblemáticos del diseño (como los sugeridos), ya sea observando el entorno inmediato o en ejemplos tomados de la historia del arte, se facilita una mejor comprensión de las relaciones forma/función que debe poseer un diseño logrado. Para el caso

de objetos relacionados con excepcionales características de inventiva, imaginación, capacidad de adelantarse en el tiempo, etc., se sugiere motivar al alumnado con la figura de Leonardo da Vinci y sus inventos, en su contexto histórico y la relación con el presente. Esto se puede hacer a través de una pequeña investigación en libros de arte, historia, Internet, softwares especializados o por otros medios. En relación con la dimensión estética es importante que el alumnado descubra las características que definen al diseño en esta perspectiva, esto es, reconociendo las cualidades de forma, color, las relaciones entre los componentes como: equilibrio, armonía; su vinculación con obras de arte, etc.

Por otra parte, se puede intentar un ejercicio de imaginación, relacionando los objetos creados por Leonardo con el arte contemporáneo, u objetos del presente con objetos de ciencia ficción. En este último caso es posible acudir a los cómics o historietas, lo que también sirve para relacionar características del diseño gráfico con la historia del arte como, por ejemplo, obras de Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Robert Rauschenberg, entre otros artistas. En éstos el cómic actúa como referente inmediato en la obra artística, al incorporar sus secuencias de escenas, temas, textos, técnicas de grabado, etc. (ver **Bibliografía**).

Ejemplo B

- Reconocer diversos tipos y estilos de sillas.
- Reconocer la dimensión social de la silla, por ejemplo: la banca del colegio, el sitial, la butaca adosada al auto o al avión, la silla de espera, etc.
- Realizar un inventario de sillas con dibujos o recortes de imágenes obtenidas de revistas, diccionarios, galerías, museos, Internet, etc.
- Seleccionar sillas, considerando distintos diseños y estilos.
- Observar dos o tres tipos de sillas bajo diversos criterios como, por ejemplo:
Comodidad-Dimensión estética-Estilo
- Diseñar una silla propia.

INDICACIONES AL DOCENTE: Para esta actividad interesa que sean resaltadas algunas características correspondientes al diseño de las sillas. Por ejemplo, mostrar a los alumnos y alumnas imágenes de sillas de diseños clásicos, como son las que reúnen ciertos aspectos ergonómicos avanzados, o modelos tomados de la historia del diseño como la silla Wassily de Marcel Breuer. También resultan más cercanas a los estudiantes las sillas de su entorno inmediato; en este sentido será importante destacar la producción artesanal de su zona, con énfasis en los materiales. Un ejemplo puede ser Chimbarongo y el trabajo en mimbre. Es importante comentar el sentido o significado de la silla de paja, la cual es el resultado de necesidades inmediatas, pero también señala una condición sociocultural determinada o apunta a algunos aspectos etnográficos o sociológicos.

Para los diseños ideados por los alumnos y alumnas es recomendable realizar modelos a escala para lograr su representación tridimensional.

El objeto seleccionado, la silla, puede ser reemplazado por otro de similares características.

Ejemplo C

- Realizar en grupos un muestrario por medio de dibujos, imágenes etc., de diversos útiles escolares, tales como: distintos tipos de lápices, sacapuntas, reglas, gomas, estuches utilizados por el alumnado.
- Seleccionar en grupo los útiles escolares mejor logrados en cuanto a la relación forma, función y estética.
- Recrear el diseño de un útil escolar escogido por los estudiantes, por medio de dibujos, esquemas y otras técnicas. Se puede plantear como un proyecto.

Ejemplo D

- Realizar en grupos un muestrario de herramientas utilizadas en el entorno del alumnado, tales como: palas, azadones, rastrillos, bombas de agua, bombas eólicas, balanzas, barómetros, etc., empleando dibujos, imágenes u otros medios.
- Seleccionar la herramienta mejor lograda en cuanto a la relación forma, función y estética.
- Diseñar una herramienta simple y útil para el entorno, por medio de dibujos, esquemas y otras técnicas. Se puede plantear como un proyecto.

INDICACIONES AL DOCENTE: También es conveniente, en la medida de lo posible, solicitar al alumnado que lleve al establecimiento algunos objetos de la vida cotidiana, como por ejemplo: sacacorchos, espumadores, coladores, tazas, envases, llaves diversas (francesa, caimán, etc.) para analizar, en común, sus características de diseño, reflexionando sobre los mejor logrados así como también acerca de los menos logrados.

Solicitar que, por grupo, ordenen diversos universos de diseños, por ejemplo: elementos de cocina, herramientas, artículos de escritorio, etc.

Otra posibilidad es comparar objetos de ayer y de hoy, estableciendo categorías de: objetos en desuso (que ya se utilizan poco o simplemente ya no se usan), como el dedal, el huso, la piedra de moler, el chanco de limpieza, etc., y de objetos que han sido reemplazados por modelos actualizados, como la calculadora de los años 60, su relación con el ábaco y con las versiones actuales de calculadoras. En este caso se plantea la actividad como una arqueología del objeto, bajo variables de obsolescencia, de tiempo (no ha desaparecido la función del objeto, pero éste ha cambiado en su diseño, tamaño y mecanismo). Es también importante considerar los cambios en la percepción que se tiene de los objetos, por ejemplo: un objeto como el televisor puede ser hoy considerado interesante estéticamente.

Ejemplo E

- Identificar diseños que respondan a necesidades poco comunes, ya sea del entorno o de imágenes obtenidas de la historia del diseño.
- Escoger uno de estos diseños, observarlo y analizarlo en su función, forma y estética, por medio de dibujos y/o por escrito.
- Diseñar un objeto que responda a estas necesidades, siguiendo los ejemplos analizados.

INDICACIONES AL DOCENTE: Esta actividad requiere de una investigación previa. Se recomienda solicitar al alumnado que aporte con dibujos o láminas. El docente puede mostrar algunos ejemplos. Sería conveniente investigar por medio de libros, Internet u otros medios.

Algunos ejemplos podrían ser: zapatos diversos de acuerdo al clima y/o a las tradiciones locales de diferentes países, distintos sombreros, diseños para personas discapacitadas, cubiertos, tijeras u otros implementos para personas zurdas, sillas o mesas con formas escultóricas, lámparas de materiales y/o formas no tradicionales, etc.

En esta actividad es importante incluir consideraciones en relación a la ergonometría incorporada al diseño (ver **Glosario**).

Para encontrar ejemplos actualizados se sugiere revisar revistas especializadas.

Ejemplo F

- Identificar características del diseño gráfico a partir de análisis de revistas, volantes, afiches, etc., que alumnas y alumnos aporten.
- Reconocer en algunos ejemplos características del diseño gráfico y publicitario, por medio de preguntas tales como:
 - ¿Cuál es el mensaje?
 - ¿Cómo atrae al espectador?
 - ¿Cómo es la composición de los elementos?
- Diseñar un afiche, un volante, etc.

INDICACIONES AL DOCENTE: Para esta actividad se pueden aplicar las investigaciones sobre las características de las áreas del diseño, realizadas en la Actividad 1. También es muy importante la relación entre diseño gráfico y obras de la historia del arte, tales como las de Toulouse Lautrec, artista postimpresionista y precursor del cartelismo; obras del periodo Art Nouveau, Arts and Crafts, de la Bauhaus, etc., (lo que es posible consultar en el **Glosario**); o en obras más contemporáneas, como Pop Art, Op Art, etc., ello para ser investigado en libros, Internet, softwares, etc.

Actividad 3

Investigar y comparar el diseño de objetos de uso cotidiano, utilizados en diversas épocas, culturas y civilizaciones.

Ejemplo A

- Investigar acerca de algunos objetos utilizados, por ejemplo, en Egipto, Mesopotamia, Grecia, Roma, Europa Medieval, etc., registrándolos a través de dibujos u otros medios.
- Comparar en términos de su diseño los objetos seleccionados con objetos actuales que cumplan las mismas funciones; ello, por medio del dibujo, imágenes, etc.
- Montar una pequeña exposición con la comparación de objetos del pasado y del presente, por medio de imágenes o pequeñas maquetas, que den cuenta de sus diferencias.
- Analizar en grupo sus similitudes y diferencias.

INDICACIONES AL DOCENTE: Se recomienda que la selección de los objetos de las otras culturas permita una comparación con los conocidos por el alumnado como, por ejemplo, útiles de aseo, monedas, joyas, juguetes, muebles, etc. Para realizar esta actividad es conveniente consultar en libros de historia, libros de arte, revistas, Internet, softwares, etc. Se puede tomar un solo objeto y hacer un registro histórico de él de modo similar a lo realizado con la silla en el Ejemplo B de la Actividad 2, incluso se puede tomar dicho ejercicio como punto de partida.

Las culturas y civilizaciones señaladas se pueden reemplazar por otras acerca de las cuales se posea suficiente información, esto se puede hacer comparando, por ejemplo, las culturas regionales de Chile.

Ejemplo B

- Registrar y recrear vasijas de cerámica de las distintas épocas de la civilización griega o romana, estableciendo un orden cronológico y estilístico por medio del dibujo u otros recursos.
- Comparar vasijas de distintas civilizaciones en relación con: diseño, volumetría, ornamentación y uso.
- Exponer al curso los resultados obtenidos.

INDICACIONES AL DOCENTE: Para esta actividad es necesario investigar en diversas fuentes de la historia del arte, textos de historia, Internet u otros medios, escogiendo las imágenes más representativas. No se pretende una ubicación exacta en lo histórico temporal sino que, por medio de las imágenes recopiladas, los estudiantes se aproximen visualmente a la época para que descubran el valor que el diseño ha tenido en la historia. Si es posible se recomienda realizar una tabla compara-

tiva con algunos objetos de las distintas épocas de la civilización griega y otra entre algunas civilizaciones de la época antigua como, por ejemplo, entre Egipto y Micenas, Creta y Mesopotamia, o entre Grecia y Roma.

Se pueden seleccionar otras culturas o civilizaciones de acuerdo a la información y recursos con que se cuente.

Ejemplo C

- Seleccionar un área del diseño (gráfico, textil, publicitario, industrial, muebles, interiores, otros) e investigar algunas de sus manifestaciones en una cultura. Por ejemplo: un tipo de diseño textil americano precolombino, objetos utilitarios medievales, mobiliario europeo de alguna época específica, etc.
- Expresarse artísticamente, por medio de pintura, collage u otras técnicas, a partir de los resultados obtenidos en la investigación. Por ejemplo, recreando una situación de la época o cultura a la que pertenece el área estudiada.

INDICACIONES AL DOCENTE: El sentido de esta actividad es que los estudiantes comprendan el diseño como actividad relacionada con un contexto sociocultural y como expresión de las necesidades específicas de personas que habitan un espacio y un tiempo determinados. Se recomienda ejemplificar con diseños tomados del ámbito nacional.

El trabajo de investigación desarrollado se potenciará por medio de la expresión plástica. En este aspecto es importante rescatar el aspecto lúdico de la expresión; jugar a imaginarse otra época u otras costumbres.

Ejemplo D

- Seleccionar un objeto de uso cotidiano perteneciente a alguna de las áreas del diseño e investigar su historia. Cuándo y dónde aparece, qué formas adopta en diferentes culturas y épocas, cómo varían sus materiales, etc.
- Rediseñar el objeto, proyectándolo en el futuro o imaginando una cultura diferente.
- Organizar una feria en el establecimiento, para divulgar los objetos, apoyándose con folletos o carteles en los cuales se fundamente la calidad del nuevo diseño y su utilidad.

INDICACIONES AL DOCENTE: Esta actividad se orienta, por una parte, a incentivar en los estudiantes la investigación artística y, por otra, proporciona oportunidades de ejercitar la imaginación y la creatividad en la ejecución de un producto. El docente procurará apoyar especialmente en los aspectos relacionados con soluciones técnicas y problemas de construcción, cuidando que se empleen materiales y herramientas que no constituyan fuentes de peligro o intoxicaciones, así como también considerando no afectar el medioambiente.

Algunos objetos interesantes a investigar pueden ser: relojes, peines, adornos para el cabello, insignias, cofres o maletas, cajas, vasijas, botellas, copas u otros significativos para las alumnas y alumnos.

Actividad 4

Investigar áreas del diseño en el ámbito local, regional y nacional, tanto del presente como del pasado.

Ejemplo A

- Recolectar material gráfico (revistas, volantes, carteles, tarjetas de saludo, postales, invitaciones a fiestas, avisos en diarios, etc.) proveniente del pasado en el ámbito local, regional y/o nacional.
- Analizar las características que este material presenta en cuanto a formas, colores, composición (cantidad de elementos, distribución en el espacio), mensaje, etc. y realizar por escrito una síntesis de ellas.
- Crear un diseño gráfico para una portada de revista, volante, aviso, invitación, tarjeta de saludo o cartel.
- Montar una exposición para exhibir el material recolectado y los diseños realizados por los estudiantes.

INDICACIONES AL DOCENTE: Es aconsejable realizar esta actividad en forma grupal, cuidando de que los grupos estén compuestos equitativamente por alumnas y alumnos. El objetivo específico es permitir a los estudiantes comprender que el diseño es un producto cultural, por lo tanto, manifestación de necesidades, creencias, condicionantes geográficas y climáticas, etc., en este caso, propias de su localidad, región o país.

Es posible recopilar material en bibliotecas, museos, librerías, locales de cambio de revistas, ferias artesanales, anticuarios, Internet, así como en los hogares de alumnos y alumnas.

En la realización del diseño se busca privilegiar la creatividad, utilizando los elementos gráficos a la manera del pasado, pero evitando la copia, vale decir reciclándolos o recreándolos.

En el montaje de la exposición es importante cuidar la coherencia temática, gráfica y estética del conjunto. Con ello el alumnado se sensibilizará con respecto al diseño y distribución espacial de imágenes, en la perspectiva del diseño de interiores.

Una variación de este ejemplo puede consistir en dividir el curso en dos grupos: uno investiga en relación al pasado y otro, al presente para luego comparar los resultados obtenidos por ambos grupos.

Ejemplo B

- Investigar acerca del vestuario de uso cotidiano (doméstico, laboral, etc.) del pasado que se pueda observar en el patrimonio artístico nacional y universal.
- Comparar la información obtenida con el vestuario actual y propuestas de vestuario futuristas (trajes espaciales, vestuario deportivo, etc.) en cuanto a formas, colores, texturas, variaciones de corte, confección, tipo de materiales, etc.
- Disfranzarse con vestuario de diferentes épocas y crear pequeñas dramatizaciones en grupo relativas a la época correspondiente.

INDICACIONES AL DOCENTE: Para obtener información se sugiere observar pinturas, grabados y dibujos de diferentes épocas, consultar bibliografía, revistas y softwares especializados. Si no se cuenta con piezas originales, los disfraces se pueden confeccionar con materiales de desecho o alternativos (papel de envolver, diarios, papel crepé o volantín, restos de tela, etc.). Es importante también incentivar a niñas y niños a establecer relaciones con los contenidos de NB4.

Algunos aspectos a considerar al momento de establecer comparaciones pueden ser: cuellos, solapas, largo y ancho de pantalones y faldas, flexibilidad o rigidez de las telas, diferencias entre las prendas usadas por mujeres y hombres, tipos de corte, etc.

Para ilustrar se puede recurrir a imágenes, láminas o diapositivas de la pintura costumbrista nacional, por ejemplo, obras de los pintores José Gil de Castro, Mauricio Rugendas, Pedro Lira, Arturo Gordon, Aurora Mira, Juan Francisco González, Camilo Mori, entre otros.

Ejemplo C

- Obtener información acerca de artesanías propias de algunas localidades o regiones del país, tanto del presente como del pasado, para analizar su diseño de acuerdo al contexto en el cual presta sus funciones, considerando sus formas, materiales y colores.
- Registrar los resultados de la investigación ilustrando un mapa por medio de dibujos, láminas, fotografías, representaciones a escala u otros medios.

INDICACIONES AL DOCENTE: En esta actividad se deberán privilegiar las manifestaciones locales, como por ejemplo: juguetes (trompos, emboques, muñecas, etc.), utensilios domésticos (fuentes, morteros, cedazos, artesas, canastos, cajas, etc.) y otros significativos para las alumnas y alumnos. Para ilustrar esta actividad se puede recurrir a revistas u otros medios de prensa, por ejemplo: Revista Icarito y Revista Vivienda y Decoración, visitar ferias y muestras artesanales regionales, también se sugiere el uso del computador u otros elementos técnicos. Es importante motivar a los estudiantes a establecer relaciones con lo aprendido en NB3 acerca del arte indígena chileno y americano. Como método de obtención de información se sugiere privilegiar la posibilidad de entrevistar a artesanas y artesanos locales, interrogándoles acerca del modo en que han aprendido su oficio, cómo

obtienen sus diseños, etc. Si no se cuenta con esta posibilidad se recomienda conseguir videos de programas de televisión tales como *Tierra Adentro* o *Al Sur del Mundo* en los cuales se puede encontrar abundante información y entrevistas.

Actividad de síntesis

Crear diseños de objetos simples que respondan a intereses del alumnado.

INDICACIONES AL DOCENTE: Esta actividad ofrece a las alumnas y alumnos, la posibilidad de sintetizar en el diseño de un objeto los aprendizajes logrados en el desarrollo de la unidad. Sólo tiene como límite la inventiva e imaginación de los estudiantes, se pueden recoger todas las ideas viables (posibles de ser ejecutadas) que sean propuestas, de acuerdo a los intereses y necesidades de alumnas y alumnos.

Los intereses se pueden categorizar de acuerdo a las siguientes pautas:

- Sociales
- Recreativos
- Escolares
- Domésticos
- Comunitarios
- Personales
- Otros

Para el desarrollo de esta actividad es necesario recordar y seguir las etapas indicadas para la elaboración de proyectos: descubrimiento, planificación, ejecución y evaluación.

En este sentido se recomienda iniciar el trabajo a partir de un proyecto de diseño previo, en base a dibujos, croquis, diagramas, y con las medidas del objeto. Es muy importante el seguimiento por parte de la profesora o profesor de cada paso o fase en la creación de un diseño.

Se sugiere también insistir en la originalidad de los diseños (que no sean meras copias) y en la utilización de materiales no tradicionales, por ejemplo, usar aquellos que se encuentren a la mano o provenientes de la región: totora, mimbre, cáñamo, tejidos diversos como lana en telar, algas en las zonas costeras, tejidos en crin de caballo en la comunidad de Rari o Panimávida, cueros en la región de Aysén, láminas de madera, madera de cactus secos en el Norte Chico, etc.

La actividad puede desarrollarse tanto individual como grupalmente y en ambos casos será necesario registrar el proceso por medio de una carpeta, bitácora u otro sistema así como procurar que los grupos estén formados equitativamente por niñas y niños.

Esta actividad puede permitir también establecer relaciones con el subsector de Educación Tecnológica.

Criterios y actividades de evaluación

Para la evaluación de esta unidad, al igual que en la primera, es adecuado revisar los registros realizados por el alumnado como producto de las actividades, tanto individuales como grupales, recogidas en carpetas o portafolios.

Igualmente se insiste en el registro que el docente debiera mantener permanentemente, por medio de una pauta de evaluación o lista de cotejos, que comprendan tanto la evaluación formativa como la calificación.

Se sugiere centrarse en los contenidos de esta unidad, para hacer una evaluación que considere ejemplos de actividades, indicadores generales y criterios de ponderación. Para una mayor especificación de indicadores se sugiere consultar el **Anexo 1, Sugerencias de indicadores específicos para la evaluación.**

Criterios generales de ponderación

- (+++) = Muy relevante
- (++) = Relevante
- (+) = Menos relevante

Estos criterios son una guía para el docente, sin embargo, será éste quien decida los diferentes niveles de relevancia de un indicador, pudiendo incorporar otros u expresarlos en términos distintos, por ejemplo: puntaje, porcentajes, etc.

Ejemplos de actividades de evaluación

Contenidos

Reconocimiento de las principales áreas del diseño en la vida cotidiana.

Investigación sobre el diseño de objetos en diversas culturas y civilizaciones.

Actividades

- a) Carpeta que contenga registros de las investigaciones en torno a las principales áreas del diseño y al diseño de objetos del pasado y del presente, a través de diversos medios de representación visual.

Indicadores generales:

- Interés y motivación por la creación e investigación artística (+++).
- Habilidad para percibir, registrar, discriminar e interpretar elementos visuales (diversas áreas del diseño, diseños del presente y del pasado, de culturas y civilizaciones diferentes) (++)

- Habilidad para aplicar y relacionar conceptos en la expresión, la apreciación y la reflexión artística (++).
 - Habilidad técnica (dibujo, pintura, otros) (+).
- b) Realizar un inventario que diferencie con ejemplos, por medio del dibujo y por escrito, algunas áreas del diseño en la vida cotidiana.

Indicadores generales:

- Habilidad para percibir, registrar, discriminar e interpretar elementos visuales (áreas del diseño) (+++).
 - Interés y motivación por la creación e investigación artística (++).
 - Habilidad técnica (dibujo, pintura, otros) (+).
- c) Realizar un análisis comparativo entre diversos objetos de la vida cotidiana, señalando relaciones entre forma, función y dimensión estética, por escrito o por otros medios.

Indicadores generales:

- Habilidad para aplicar y relacionar conceptos en la expresión, la apreciación y la reflexión artística (+++).
- Habilidad para percibir, registrar, discriminar e interpretar elementos visuales (forma, estructura, funcionalidad) (++).
- Interés y motivación por la creación e investigación artística (++).
- Habilidad técnica (dibujo, pintura, otros) (+).

Contenido

Diseño de objetos simples que respondan a necesidades personales, domésticas, comunitarias, laborales, etc.

Actividades

- a) Carpeta que registre las etapas del proceso de diseño a través de diversos medios de representación visual.

Indicadores generales:

- Interés y motivación por la creación e investigación artística(+++).
- Habilidad para expresar ideas y sentimientos visualmente (+++).
- Habilidad para percibir, registrar, discriminar e interpretar elementos visuales (++)

- Habilidad para aplicar y relacionar conceptos en la expresión, la apreciación y la reflexión artística (++).
 - Habilidad técnica (dibujo, pintura, otros) (+).
- b) Aplicar conceptos básicos (forma, estructura, funcionalidad) en el diseño o recreación de un objeto de uso doméstico.
- c) Diseñar un objeto de acuerdo a características propias de la localidad o región.

Indicadores generales:

- Habilidad para aplicar y relacionar conceptos en la expresión, la apreciación y la reflexión artística (en un proyecto de diseño) (+++).
- Habilidad para percibir, registrar, discriminar e interpretar elementos visuales (forma, estructura, funcionalidad) (++).
- Habilidad para expresar ideas y sentimientos visualmente (++).
- Interés y motivación por la creación e investigación artística (++).
- Habilidad técnica (+).
- Habilidad para planificar, ejecutar y evaluar un proyecto de diseño (++).



Unidad 3

El diseño en la fiesta

Contenidos

- Apreciación de manifestaciones del diseño en rituales, fiestas religiosas, carnavales, celebraciones, etc.
- Diseño y elaboración de máscaras, vestuario, objetos y otros elementos necesarios para la celebración de festividades propias del entorno cultural.

Aprendizajes esperados

- Identifican áreas del diseño en festividades de diferentes épocas, regiones y ámbitos socioculturales.
- Aprecian elementos utilizados en la celebración de festividades tales como: trajes típicos, adornos, objetos, etc.
- Realizan diseños de elementos necesarios para la celebración de festividades.

Orientaciones didácticas

Esta unidad se orienta a descubrir las posibilidades que ofrece la celebración de diferentes festividades para la creación en el campo del diseño así como también apreciar sus manifestaciones en Chile y otros países.

Está enfocada como una unidad que abarca los aprendizajes y competencias generales logradas en el desarrollo de las unidades anteriores y, también, como una oportunidad para los estudiantes de explorar el ámbito de las expresiones culturales relacionadas con la tradición y la trascendencia, reconociendo las fiestas y celebraciones como instancias de reunión y creación colectiva.

Es importante en esta unidad promover la reflexión crítica en relación a fiestas y celebraciones “importadas,” tales como la Navidad con nieve y ambiente invernal, el “día de brujas” o “Halloween” o los cambios producidos en fiestas tradicionales como, por ejemplo, las Fiestas Patrias con adornos de plástico y los cumpleaños con piñatas.

Tomando en cuenta que Chile en las distintas etapas de su historia ha acogido a diversos grupos de inmigrantes, se sugiere considerar las fiestas y celebraciones incorporadas en la tradición nacional como producto del mestizaje cultural, así como también valorar aquellas propias de las diferentes colonias residentes en el país.

La unidad se organiza a partir de dos actividades generales orientadas al descubrimiento, investigación y sistematización de las manifestaciones del diseño en rituales, fiestas religiosas, carnavales, celebraciones locales y domésticas. Finaliza con una actividad de síntesis por medio de la cual se busca dar unidad a los aprendizajes del año favoreciendo, además, el trabajo colaborativo y permitiendo la expresión de las diferentes capacidades e intereses de alumnas y alumnos. Esta actividad de síntesis puede ser utilizada como instancia de evaluación final.

Para ejemplificar se sugiere privilegiar el uso de obras visuales del patrimonio nacional y ejemplos tomados directamente del entorno sociocultural de los estudiantes. También fuentes tales como videos y documentales, textos de información turística, etc.

Actividades de aprendizaje

Actividad 1

Identificar y registrar áreas del diseño en fiestas y celebraciones significativas en el entorno (familia, escuela, grupo de pares, barrio, comuna, pueblo, etc.).

Ejemplo A

- Comentar en grupos experiencias en relación a fiestas y celebraciones.
- Identificar y registrar, por medio de un listado, elementos utilizados en fiestas y

celebraciones (invitaciones, máscaras, sombreros, vestuario, guirnaldas, manteles, servilletas, adornos, otros) tanto del presente como del pasado.

- Recolectar ejemplos de algunos de estos elementos para analizar y comparar sus características visuales (forma, color, textura, materiales, etc.).
- Diseñar y confeccionar elementos para celebrar una fiesta temática, por ejemplo: la fiesta de los colores, la fiesta del futuro, la fiesta de la ecología, etc.

INDICACIONES AL DOCENTE: Esta actividad considera las experiencias de los estudiantes en relación al tema de la fiesta como referente principal para la comprensión del rol del diseño en este tipo de manifestaciones culturales.

Es importante que el diseño y la confección de los elementos necesarios para celebrar la fiesta se ajusten a los pasos previamente planteados para la elaboración de proyectos de diseño: descubrimiento, planificación, ejecución y evaluación. En cuanto a los materiales a emplear, privilegiar el aprovechamiento de los recursos cercanos y el reciclaje, cuidando de que no sean peligrosos para la salud.

Ejemplo B

- Investigar, por diversos medios, acerca de las celebraciones y fiestas más importantes del entorno (familia, escuela, grupo de pares, barrio, comuna, pueblo, etc.).
- Identificar y registrar por medio de dibujos, fotografías, láminas, videos, etc., los principales elementos utilizados en estas fiestas (vestuario, sombreros, máscaras, maquillaje, adornos, etc.).
- Recrear, a escala o tamaño real, algún elemento relacionado con las fiestas que presente especial interés para las alumnas y alumnos.

INDICACIONES AL DOCENTE: Se debe cautelar que la investigación se focalice en los aspectos relacionados directamente con la presencia de las áreas del diseño en la fiesta y no se extienda demasiado a otros tópicos.

Un medio de obtener información es la pintura costumbrista como, por ejemplo, la obra de Juan Mauricio Rugendas, Manuel Antonio Caro, Rafael Correa, Fray Pedro Subercaseaux, Arturo Gordon, Marcos Bontá e Israel Roa. En cuanto a artistas más contemporáneos se puede recurrir a la obra de Carmen Silva y Tatiana Alamos.

El **Anexo 4, Fiestas que se celebran en Chile** puede ser de mucha utilidad.

Ejemplo C

- Recolectar información, por diversos medios, acerca de cómo se celebran efemérides, acontecimientos, fiestas religiosas, agrícolas, estacionales, etc. en diferentes países y culturas, especialmente americanas.
- Registrar por medio de dibujos, láminas, fotografías, etc., áreas del diseño en las celebraciones identificadas.
- Realizar un informe escrito estableciendo relaciones de semejanza y diferencia con el modo en que se celebran las mismas festividades en el entorno cercano.
- Recrear algún elemento que presente especial interés para las alumnas y alumnos.
- Realizar una exhibición de la información recolectada y los elementos confeccionados por los estudiantes.

INDICACIONES AL DOCENTE: Esta actividad pretende ampliar la mirada del alumnado hacia manifestaciones de otras culturas y, al mismo tiempo, identificar manifestaciones y modos de celebrar propios de su entorno sociocultural.

Para obtener información se puede recurrir a bibliografía, softwares, videos y programas de televisión abierta o TV cable (Al Sur del Mundo, Discovery Channel y People & Arts, entre otros), sitios web como el de la revista National Geographic o Icarito, así como también al **Anexo 4**.

Actividad 2

Investigar áreas del diseño presentes en fiestas y celebraciones religiosas, populares, folclóricas en el ámbito regional y nacional, tanto del presente como del pasado.

Ejemplo A

- Seleccionar artesanías utilizadas en festividades de algunas localidades o regiones del país, tanto del presente como del pasado, considerando sus formas, materiales, colores y elementos decorativos.
- Recrear en volumen y a escala el objeto escogido.
- Presentar los resultados al curso, explicando las razones de la elección y las características del diseño.

INDICACIONES AL DOCENTE: En esta actividad se deberán privilegiar las manifestaciones locales, como por ejemplo: máscaras, joyas, instrumentos musicales, estandartes e insignias, etc. Para la

recreación a escala de un objeto, pueden utilizarse medios plásticos como papel maché, greda, yeso, alambre, o el material original cuando sea posible.

Para ilustrar esta actividad se puede revisar bibliografía, por ejemplo: Revista Icarito y Revista Vivienda y Decoración, así como también visitar ferias y muestras artesanales regionales. También pueden utilizarse videos o documentales de televisión como los sugeridos para los ejemplos anteriores.

Ejemplo B

- Registrar diseños de trajes típicos y otros complementos de vestuario, de la localidad o región, a través de dibujos, fotografías u otros medios.
- Investigar acerca de la variedad de diseños textiles propios de la zona, o empleados en el vestuario típico, como: telas, tejidos a escala u otros medios.
- Diseñar vestuario típico y sus complementos.

INDICACIONES AL DOCENTE: En esta actividad se pretende privilegiar las manifestaciones locales, las cuales a menudo se encuentran expresadas en la artesanía regional, como por ejemplo: vestuario, mantas, ponchos, chamantos, fajas, etc.

En caso de que las condiciones lo permitan es muy recomendable cerrar la actividad con la confección, a escala, de los trajes diseñados por los estudiantes.

Aunque esta actividad se orienta a la observación e investigación del vestuario local, se presta también para realizar comparaciones con el diseño de vestuario de otros países. Para la investigación, es conveniente indagar en enciclopedias, revistas, libros, softwares, Internet u otras fuentes.

Ejemplo C

- Observar pinturas del patrimonio nacional en las que se representen fiestas populares, folclóricas, religiosas, estacionales, etc.
- Identificar y registrar, por medio de un listado e imágenes, las fiestas más representadas en la obras observadas.
- Aprender características del uso de formas, colores y técnicas empleadas en las obras observadas.
- Expresarse artísticamente, recreando alguna de las obras observadas que presenten interés para el alumno o alumna.

INDICACIONES AL DOCENTE: Por medio de esta actividad el alumnado podrá obtener información acerca de las fiestas más importantes a nivel nacional, identificar aquellas que han perdurado en el tiempo y reconocer similitudes y diferencias en cuanto a los objetos y otros elementos como trajes y decoración, utilizados en ellas tanto en el presente como en el pasado.

Para la expresión plástica es recomendable dar libertad en cuanto al empleo de técnicas, por ejemplo: pintura con diversos materiales, collage, técnicas mixtas, etc.

Algunos pintores cuya obra puede ser útil en esta investigación visual son: Juan Mauricio Rugendas, Manuel Antonio Caro, Rafael Correa, Fray Pedro Subercaseaux, Arturo Gordon, Marcos Bontá, Aurora Mira, Camilo Mori e Israel Roa.

Ejemplo D

- Observar representaciones de diferentes festividades y celebraciones en la artesanía local, regional y nacional, como por ejemplo: figuras de las loceras de Talagante, cerámica de Quinchamalí, bordados de Isla Negra, retablos y representaciones a escala en madera de la zona de Villarrica, etc.
- Registrar las características de algunas de estas artesanías por medio de dibujos, imágenes y descripción escrita.
- Representar tridimensionalmente, por medio de maquetas u otra técnica apropiada, el ambiente y actividades propias de fiestas populares, religiosas, folclóricas, enfatizando la representación de vestuario, mobiliario y objetos.

INDICACIONES AL DOCENTE: La artesanía regional y nacional ofrece numerosos ejemplos de representación de fiestas tales como el 18 de Septiembre, el Cuasimodo, la celebración de San Pedro, etc., lo que permite a los estudiantes obtener información de carácter visual y no solamente bibliográfica. Una fuente adecuada para obtener información al respecto son los museos regionales o locales que se indican en el **Anexo 3, Guía de museos de Chile**. Otra fuente importante a considerar son las entrevistas y/o visitas a talleres de artesanas y artesanos. Algunas técnicas apropiadas para la representación tridimensional pueden ser: modelado con papel maché, pasta de sal, arcilla o plasticina, pues permiten incorporar el color al volumen.

Ejemplo E

- Participar en celebraciones locales, regionales o nacionales a modo de un reportero gráfico.
- Registrar los elementos de diseño utilizados en la fiesta por medio de dibujos, fotografías u otros medios.
- Realizar un reportaje periodístico acerca del acontecimiento.

INDICACIONES AL DOCENTE: En esta actividad es muy importante que los estudiantes centren la atención en la percepción y registro de los objetos y otros elementos utilizados en la celebración y

no se dispersen en detalles de tipo anecdótico. Un buen apoyo para la elaboración del reportaje puede consistir en realizar análisis grupales de artículos periodísticos en general para identificar aspectos como: diagramación, uso de imágenes, etc.

Para mayor información acerca de fiestas a nivel regional y local se puede consultar el **Anexo 4, Fiestas que se celebran en Chile**.

Actividades de síntesis

Diseñar y confeccionar los elementos necesarios para la celebración de una fiesta, incorporando, además, elementos para su producción: ambientación, música, comida, etc.

INDICACIONES AL DOCENTE:

- El curso deberá seleccionar un tema para la fiesta, esto se puede hacer por medio de votación o sorteo de propuestas del alumnado.
- Las alumnas y alumnos se agruparán de acuerdo a sus intereses y habilidades, cuidando que sea éste el criterio que prime y no el de amistad.
- Cada grupo identificará las necesidades que deberá resolver y preparará un proyecto, estableciendo responsabilidades, funciones, plazos, etc. Cuando sea pertinente, se recomienda incentivar que los estudiantes se repartan equitativa y libremente los papeles y labores que la actividad requiera.
- Los proyectos se coevaluarán entre los grupos, considerando su coherencia y factibilidad. El profesor o profesora entregará orientaciones para mejorar la calidad de los proyectos y facilitar su implementación.
- Durante el proceso de preparación y producción de la fiesta cada grupo llevará un registro o bitácora, el cual formará parte de los aspectos considerados en la evaluación final. También debe cuidarse que los materiales empleados no sean tóxicos o dañen el medio ambiente, ojalá se aproveche material de desecho.
- Después de celebrada la fiesta se debe realizar una evaluación de los aspectos logrados y no logrados. Esta puede hacerse a través de una pauta a responder individualmente o en grupo, o a través de una reflexión escrita.
- Cuidar de que al terminar la actividad el espacio utilizado (sala, auditorio, patio) quede limpio y en orden.

Algunos indicadores generales para evaluar esta actividad pueden ser:

- Interés y motivación por la creación e investigación artística (+++).
- Habilidad para aplicar y relacionar conceptos en la expresión, la apreciación y la reflexión artística (++)
- Habilidad para expresar ideas y sentimientos visualmente (++)
- Habilidad técnica (dibujo, pintura, otros) (++)
- Habilidad para trabajar cooperativamente (+)
- Habilidad para planificar, ejecutar y evaluar un proyecto de diseño (++)

Glosario

El diseño moderno surge a partir del llamado Art Nouveau, ocupando desde entonces un área autónoma dentro de la historia del arte. Esta independencia del diseño, que le otorga características propias aunque siempre vinculadas a los principios fundamentales del arte, es entonces, un fenómeno reciente.

Durante el transcurso del siglo XX se ha podido constatar un gran auge en el campo del diseño con la realización y creación de objetos que aportan una creciente preocupación por la dimensión estética en la vida cotidiana. Las nociones de funcionalidad, practicidad, comodidad y sentido estético son las que imperan en la creación de un nuevo objeto. El diseño, durante este siglo, ha enfrentado cambios con el pasar del tiempo, desde una estética netamente funcionalista, purista y racionalista, como aquella propuesta por la Bauhaus, hasta un nuevo concepto en que se revitalizó lo barroco, lo manierista, lo kitsch, lo divertido, la ironía, entre otras características.

El desarrollo del diseño ha estado vinculado también a las diferentes tendencias y movimientos artísticos, imprimiendo a los objetos una determinada forma visual, unida a las necesidades de los usuarios. No sólo diseñadores profesionales, sino también arquitectos y artistas plásticos le han otorgado a la vida cotidiana un nuevo carácter que se conjuga visual y funcionalmente con las necesidades del diario vivir.

A continuación se presenta un listado de términos, conceptos y definiciones relacionados con el diseño y las artes visuales. Como complemento se sugiere recurrir al Glosario incorporado al Programa de Artes Visuales de NB4 / 6º Año Básico.

ART DECÓ

Estilo decorativo que debe su nombre a la Exposición Internacional de Artes Decorativas e Industriales Modernas celebrada en París en 1925. Influido por la Abstracción, el Cubismo, el Constructivismo, el Futurismo y el Arte Egipcio, se caracteriza por sus diseños geométricos y de aristas vivas realizados con materiales brillantes.

ART NOUVEAU

Estilo internacional iniciado en Europa entre 1880 y 1889 que alcanzó su máxima popularidad hacia 1900. Inspirado en formas vegetales, creó una nueva unidad en las artes plásticas, que se caracterizó por el trazo curvo y sugestivo de fluidez orgánica.

ARTE CINÉTICO

Forma de arte que introduce el movimiento físico de sus elementos para crear efectos continuamente cambiantes.

ARTS AND CRAFTS (ARTES Y OFICIOS)

Movimiento creado en Inglaterra en 1882. Entre 1888 y 1910 intentó restablecer el ideal de la producción artesanal de objetos como reacción a la industrialización, bajo la premisa de la “fidelidad a los materiales” y el gusto por las formas medievales y góticas.

BAUHAUS

Escuela de arte fundada en 1918 por Walter Gropius, quien la dirigió hasta su clausura por los nazis en 1933. Durante los años veinte, se

convirtió en un centro intelectual y creativo de primera magnitud, desempeñando una función clave en el desarrollo del arte moderno. Uno de sus principales objetivos fue asociar la actividad artística a los procesos de producción industriales. Tuvo entre sus profesores a Wassily Kandinsky, Paul Klee, Johannes Itten y Oskar Schlemmer.

CONFIGURACIÓN

Forma exterior. Disposición de las partes que componen una cosa (o lugar) y le dan su peculiar figura o aspecto.

DE STIJL

Movimiento multidisciplinar fundado por Theo van Doesburg, en Holanda, en 1917. Es el origen del movimiento llamado Neoplasticismo que utilizaba formas geométricas puras y colores primarios en la creación de un lenguaje visual que expresara, con rigor, la nueva estética de los objetos industriales.

DISEÑO

Etimológicamente significa planificar, elaborar o proyectar objetos u otros elementos, como respuesta a diversas necesidades humanas. En un sentido amplio, incluye la configuración del medio cotidiano (ámbito de la vivienda y laboral), de las formas de vida (diseño social), de las imágenes urbanas, vías de tráfico y paisaje (diseño ambiental). Abarca, por lo tanto, distintas áreas específicas entre las cuales mencionaremos:

- *Diseño gráfico*: consiste en desarrollar proyectos que respondan a las necesidades de comunicación visual, apoyando la publicidad, la señalización, la industria gráfica y editorial, el cine, la televisión, los multimedia, etc., con el propósito de persuadir, educar o instruir al usuario.

- *Diseño textil*: se preocupa de organizar y armonizar los elementos que componen un producto textil: materiales, texturas, formas, colores, considerando dimensiones estéticas y funcionales. Abarca también el dominio de aspectos técnicos y de producción.
- *Diseño publicitario*: su propósito es buscar el modo óptimo de difusión de un producto o servicio. Utiliza medios de comunicación impresos y audiovisuales. Tiene estrechas relaciones con el diseño gráfico.
- *Diseño industrial*: consiste en proyectar objetos (u obras) con fines funcionales y estéticos, teniendo en cuenta las posibilidades de los distintos materiales. Su elaboración y producción en serie es estandarizada y se adecua a las necesidades fisiológicas del comprador y/o del usuario. Abarca un extenso campo desde electrodomésticos, objetos industriales, muebles, textiles, vehículos, etc. La obtención de productos está ligada a la innovación tecnológica, su función pragmática y su eficiencia operativa en el uso. A su vez, cuida los aspectos estético-formales como parte de la calidad del producto.
- *Diseño de muebles*: su objeto es proyectar elementos de mobiliario que respondan a necesidades del ser humano, considerando dimensiones estéticas y funcionales. Se relaciona con el diseño industrial en aspectos de técnica y producción.
- *Diseño de interiores*: se preocupa de proyectar la distribución, circulación, iluminación, implementación y ambientación de espacios interiores, relacionando las necesidades de sus usuarios con el espacio y el tipo de construcción. Involucra diferentes áreas del diseño tales como: industrial, muebles, textil, etc.

DISEÑO BIOMÓRFICO

Tendencia que incorpora formas y estructuras propias de los organismos vivos.

DISEÑO ERGONÓMICO

Basado en la ergonomía, ciencia que estudia las relaciones del ser humano con su entorno, exige de los objetos que sean adecuados a la forma y capacidades del cuerpo humano.

DISEÑO ORGÁNICO

Tendencia que imita las formas y la organización jerarquizada de las partes en el todo, propias de los organismos naturales.

ESTILO

Conjunto de características que constituyen un modo peculiar de producción artística, sujetas a materiales, técnicas, aspectos iconográficos y compositivos que reflejan, en sus diversas manifestaciones, el espíritu de una época, movimiento o tendencia.

ESTRUCTURA

Orden y distribución de las partes de un todo, contextura intrínseca de los materiales y objetos. Designa el sistema de relaciones mediante el cual se vinculan los elementos de un todo. Sustento de un objeto, máquina o edificio. Distribución, organización, correspondencia y orden que tienen los distintos elementos combinados y dispuestos interrelacionadamente en una obra arquitectónica a la que proporcionan estabilidad.

FORMA

Configuración o apariencia física. Modo en que se distribuye la materia en el espacio. Las más simples que podemos reconocer son las formas geométricas bidimensionales: círculo, triángulo, cuadrado, rectángulo.

FUTURISMO

Movimiento italiano iniciado en 1909 por Filippo Tommaso Marinetti. Enalzaba de forma extrema las virtudes del maquinismo y exigía la inclusión de las nuevas tecnologías en el arte.

ISOTIPO

Se llama así a la parte puramente gráfica de una marca, también se le denomina imagotipo. Refuerza la individualización que hace el logotipo y busca hacer innecesaria la lectura del nombre para reconocer y recordar la marca.

LOGOTIPO

Forma gráfica que se le da a un nombre de empresa, industria, producto o servicio, con el fin de individualizarlo y diferenciarlo de otros nombres similares a través de características concretas de forma y color. Puede estar compuesto por todas las letras del nombre o por una contracción. En el diseño de un logotipo la tipografía (letras) puede sufrir alteraciones formales para reforzar la individualización del nombre, incluso se llega a crear letras especiales.

MAQUETA

Modelo volumétrico, de tamaño reducido, que reproduce a escala un objeto, monumento, edificio, construcción, etc. o una parte de ellos.

MOBILIARIO

Conjunto de muebles y, por extensión, de los objetos que ocupan y decoran una dependencia.

MÓDULO

Unidad básica de comparación empleada para controlar y relacionar las partes de un todo y las variaciones que este pueda ofrecer al agregar o quitar estas unidades. Por lo tanto, esta unidad básica constituye un elemento de medición.

MOTIVO

Rasgo distintivo o idea dominante relacionado con la ornamentación, que permite identificar a un diseñador o un estilo.

MOVIMIENTO MODERNO

Reacción generalizada del arte, la arquitectura, el diseño, la tecnología y la sociedad, que durante la primera mitad del siglo XX cuestiona los estilos tradicionales. Esta reacción enfatiza el aspecto simple y funcional de las formas sin decoración y aspira a producir diseños de calidad para una gran mayoría de la población.

OP ART

Movimiento abstracto desarrollado entre 1970 y 1979 que crea efectos ópticos de movimiento, basándose en estudios sobre la percepción visual y utilizando tecnologías modernas.

ORGANIZACIÓN

Orden de los elementos visuales que por su estructura dan como resultado un todo. La imagen en cuanto tal adquiere su forma a través de un proceso de organización.

POP ART

Abreviación de Popular Art. Movimiento realista y carente de emotividad nacido en Inglaterra y difundido entre 1950 y 1969. Se caracteriza por inspirarse en la cultura del consumo y los medios de comunicación. Artistas como Andy Warhol se opusieron, con sus irreverentes imágenes, a las normas estéticas del momento.

SIGNAGE-SEÑALÉTICA

Creación de signos cuya función es transmitir información, mediante la composición de imágenes gráficas que a menudo incluyen texto.

ZOOMORFISMO

Estilo de diseño que imita y representa formas animales.

Anexo 1: Sugerencias de indicadores específicos para la evaluación

Indicadores generales	Indicadores específicos
Interés y motivación por la creación e investigación artística	<ul style="list-style-type: none"> a) Demuestra mucho interés y motivación por explorar y expresarse artísticamente. b) Responde a las actividades de creación e investigación artística, sin mostrar interés personal. c) No demuestra interés ni motivación espontáneo en la creación e investigación artística, necesita motivación y atención especial.
Habilidad para percibir, registrar, discriminar e interpretar elementos visuales	<ul style="list-style-type: none"> a) Demuestra sensibilidad y agudeza en la percepción, registro, discriminación e interpretación de semejanzas y diferencias de elementos visuales. b) Es capaz de percibir, registrar, discriminar e interpretar elementos visuales, sin demostrar mayor agudeza y sensibilidad. c) Tiene dificultad para percibir, registrar, discriminar e interpretar elementos visuales.
Habilidad para expresar ideas y sentimientos visualmente	<ul style="list-style-type: none"> a) Es capaz de expresar ideas y sentimientos en términos visuales, demostrando imaginación y fluidez. b) Es capaz de expresar ideas y sentimientos en términos visuales, demostrando poca imaginación y fluidez. c) Necesita ayuda y estímulo para expresar ideas y sentimientos visualmente.
Habilidad para aplicar y relacionar conceptos en la expresión, la apreciación y la reflexión artística	<ul style="list-style-type: none"> a) Relaciona y aplica conceptos de un modo consistente en la expresión, apreciación y reflexión artística. b) Aplica conceptos en la expresión, apreciación y reflexión artística sin establecer mayores relaciones. c) Presenta dificultad en reconocer, relacionar y aplicar conceptos en la expresión, apreciación y reflexión artística, necesita ayuda y estímulo.
Habilidad técnica	<ul style="list-style-type: none"> a) Demuestra gran capacidad para manipular instrumentos y materiales, utilizándolos de una manera personal, con seguridad y autonomía. b) Es capaz de manipular instrumentos y materiales siguiendo instrucciones y de aplicarlos en la ejecución de una técnica, sin demostrar autonomía. c) Tiene dificultad en la manipulación de instrumentos y materiales, necesita apoyo permanente.
Habilidad para trabajar cooperativamente	<ul style="list-style-type: none"> a) Trabaja bien en forma cooperativa, contribuyendo a desarrollar las ideas e implementar el proyecto de grupo. b) Trabaja bien en grupo sin realizar contribuciones significativas. c) Tiende a marginarse de los esquemas cooperativos, apoyándose en el trabajo del grupo sin contribuir.

Indicadores generales**Indicadores específicos****Habilidad para planificar, ejecutar y evaluar un proyecto de diseño**

- a) Demuestra gran capacidad para realizar y planificar las etapas y procesos necesarios para la ejecución de un proyecto de diseño. Es capaz de considerar instancias de evaluación aprovechando éstas para mejorar su proyecto.
- b) Organiza las etapas y procesos necesarios para la ejecución de un proyecto de diseño, sin considerar instancias de evaluación.
- c) Tiene dificultad para planificar y organizar las etapas necesarias para la ejecución de un proyecto de diseño, omite etapas y/o procesos, no considera instancias para evaluación.

Anexo 2: Sugerencias de elementos del entorno para la elaboración de diseños

A continuación se presenta un listado de elementos del entorno natural que pueden ser considerados interesantes, ya sea por su forma, estructura o color, como referentes o bases para la elaboración de diseños. En algunos casos lo que destacará será la forma, en otros el color y en otros la estructura. Por lo general, en un mismo elemento se pueden encontrar dos aspectos relevantes en forma simultánea y, en ocasiones, un elemento será altamente sugestivo en los tres aspectos señalados; el docente deberá elegir aquellos que le parecen más adecuados para la actividad que se desee realizar.

Animales bípedos y cuadrúpedos

Animales anfibios

Arácnidos: forma corpórea, caparazón, patas, textura, etc.

Arboles: tronco, ramas, follaje, corteza, hojas, etc.

Aves: alas, forma corpórea, pico, plumaje, patas, etc.

Caracoles (de tierra y mar)

Cristales

Conchas

Elementos del cuerpo humano: esqueleto, brazos, manos, piernas, pies, oído, sistema circulatorio, etc.

Esqueletos de animales y peces

Flores: tallo, hojas, pétalos, textura, etc.

Fósiles

Frutas: cáscara, pulpa, semilla, etc.

Galaxias y otros elementos del cosmos

Helechos

Hortalizas

Huracanes y otros fenómenos naturales

Insectos: forma corpórea, caparazón, alas, patas, textura, tipos de camuflaje, brillo, etc.

Madrigueras u otras construcciones de animales: hormigueros, nidos de aves, panales de abejas, telas de araña, etc.

Marcas del agua y mareas en bordes de ríos, lagos y mar

Microorganismos

Minerales: cobre, cuarzo, sal, carbón, etc.

Orugas (cuncunas): forma corpórea, piel, tipos de camuflaje, patas, etc.

Peces: forma corpórea, escamas, aletas, colas, ojos, etc.

Piedras: de río, volcánicas, arenosas, etc.

Reptiles: forma corpórea, piel, textura, tipos de camuflaje, etc.

Semillas: vainas, granos, etc.

Anexo 3: Guía de museos de Chile

Se incluyen en esta guía algunos de los museos nacionales y regionales que contienen material susceptible de servir de apoyo al desarrollo de las unidades del programa. Es aconsejable complementar con otros lugares, tales como: centros culturales locales, zoológicos o muestras privadas.

Museo del Morro	Morro de Arica	Museo Regional de Antofagasta	Avda. Balmaceda/ S. Bolívar Ex Gobernación Marítima Antofagasta Región de Antofagasta
Museo de Armas	Arica Región de Tarapacá	Museo Ferroviario de Baquedano	Baquedano Región de Antofagasta
Museo de San Miguel	S. Miguel de Azapa Valle de Azapa Región de Tarapacá	Museo del Salitre	Oficina María Elena Ignacio Carrera Pinto esq. A. Prat María Elena Región de Antofagasta
Museo de la Tirana	General Ibáñez 402 Pueblo de la Tirana Región de Tarapacá	Museo de Caspana	Caspana Región de Antofagasta
Museo Regional	Baquedano 951 Iquique Región de Tarapacá	Museo Arqueológico San Pedro de Atacama	Av. Gustavo Le Paige San Pedro de Atacama Región de Antofagasta
Centro Cultural Palacio Aytoreca	O'Higgins 350 Iquique Región de Tarapacá	Museo del Huasco	Av. Alonso de Ercilla Vallenar Región de Copiapó
Teatro Municipal	Plaza de Armas Iquique Región de Tarapacá	Museo Mineralógico	Avda. M. Rodríguez esq. Colipi Copiapó Región de Copiapó
Oficina Humberstone	Panamericana Norte, desvío a Iquique, km 0 Iquique Región de Tarapacá		
Oficina Santa Laura	Carretera a Iquique Iquique Región de Tarapacá		

Museo Regional Rancagua esq. Atacama
Copiapó
Región de Copiapó

Museo Iglesia y Convento de San Francisco de Copiapó Copiapó
Región de Copiapó

Museo Arqueológico Av. Independencia
Ovalle
Región de Coquimbo

Museo Colonial de San Francisco de La Serena Balmaceda 640
La Serena
Región de Coquimbo

Museo Arqueológico de La Serena Avda. Cordovez
La Serena
Región de Coquimbo

Museo Mineralógico Avda. Anfión Muñoz
La Serena
Región de Coquimbo

Museo Gabriela Mistral Avda. Gabriela Mistral
Vicuña
Región de Coquimbo

Museo Regional Andacollo Avda. Urmeneta, junto a iglesia y convento parroquial
Andacollo
Región de Coquimbo

Casa de la Cultura Illapel Avda. Valdivieso
Illapel
Región de Coquimbo

Museo San Francisco de Curimón Calle Real s/n
San Felipe
Región de Valparaíso

Museo Histórico Nacional Plaza de Armas s/n
Santiago
Región Metropolitana

Museo Interactivo Mirador (MIM) Av. Sebastopol 90/
Av. Punta Arenas 6711
Parque Brasil
La Granja, Santiago
Región Metropolitana

Museo Chileno de Arte Precolombino Bandera esq. Merced
Santiago
Región Metropolitana

Museo de Arte Colonial de San Francisco Londres 122-D,
Claustro Iglesia de
San Francisco
Santiago
Región Metropolitana

Museo de Artes Decorativas Colección Hernán Garcés (Ex Casas de Lo Matta) (Actualmente en reubicación)
Santiago
Región Metropolitana

Museo Nacional de Bellas Artes Parque Forestal s/n
Santiago
Región Metropolitana

Museo Nacional de Historia Natural Quinta Normal
Santiago
Región Metropolitana

Palacio Cousiño Dieciocho 438
Santiago
Región Metropolitana

Museo Regional de Rancagua Estado 685
Rancagua
Región del Libertador Bernardo O'Higgins

Museo Villa Cultural Huilquilemu	Camino San Clemente Kilómetro 9, Talca Región del Maule	Museo de la Alta Frontera	Caupolicán/esq. Colón Los Angeles Región del Bío-Bío
Museo de Arte y Artesanía de Linares	Av. Valentín Letelier 572 Linares Región del Maule	Museo Histórico de Lota	Parque Lota Lota Región del Bío-Bío
Museo Casa de Pareja Museo Histórico de Yervas Buenas	Juan de Dios Puga s/n Yervas Buenas Región del Maule	Museo Mapuche de Cañete	Km. 3 Camino Cañete/Contulmo Cañete Región del Bío-Bío
Museo Casa de Arturo Prat	Ninhue Región del Bío-Bío	Museo Dillman Bullock	Av. Dillman Bullock s/n El Vergel, Angol Región de la Araucanía
Museo San Francisco de Chillán	Convento de San Francisco Av. 5 de Abril 534 Chillán Región del Bío-Bío	Fuerte de Purén	Purén Región de la Araucanía
Sección Historia y Artesanía del Museo de Concepción	Lincoyán/ Parque Ecuador Concepción Región del Bío-Bío	Museo Regional de la Araucanía	Av. Alemania 084 Temuco Región de la Araucanía
Museo de la Catedral: Arte Sagrado	Concepción 315 Concepción Región del Bío-Bío	Parque y Museo Ferroviario	Av. Barros Arana Temuco Región de la Araucanía
Museo de Historia Natural	Plaza Acevedo s/n Concepción Región del Bío-Bío	Museo de Villarrica	Villarrica Región de la Araucanía
Museo y Parque Pedro del Río Zañartu	Hualpén Concepción Región del Bío-Bío	Museo Catedralicio	Catedral de Valdivia Valdivia Región de Los Lagos
Museo Monitor Huáscar	Base Naval de Talcahuano Talcahuano Región del Bío-Bío	Museo Histórico y Antropológico Andwanter Maurice Van de Maele	Costado Ex- Cervecería Valdivia Región de Los Lagos
		Museo de Arte Contemporáneo Andwanter de Valdivia	Costado Ex- Cervecería Valdivia Región de Los Lagos

Museo Histórico y Arqueológico de la Universidad Austral Isla Tejas s/n
Valdivia
Región de Los Lagos

Museo del Bosque y la Madera Av. Los Lingues
Isla Teja, Valdivia
Región de Los Lagos

Museo Histórico Municipal de Osorno Manuel A. Matta 189
Osorno
Región de Los Lagos

Auto Museum Moncopulli (autos antiguos) Km. 25 camino
Osorno-Puyehue
Osorno
Región de Los Lagos

Museo El Colono Camino a la Península
Centinela, Pto. Octay
Región de Los Lagos

Museo Colonial Alemán de Frutillar Pérez Rosales s/n
Frutillar Bajo
Región de Los Lagos

Museo Municipal Juan Pablo II Av. Costanera s/n
Pto. Montt
Región de Los Lagos

Museo Regional de Ancud Audelio Bórquez C. Chorrillos
Plaza de Ancud
Ancud
Isla Grande de Chiloé
Región de Los Lagos

Museo de Arte Moderno (MAM) Parque Municipal
Castro
Isla Grande de Chiloé
Región de Los Lagos

Museo Regional de Castro Av. San Martín, Castro
Isla Grande de Chiloé
Región de Los Lagos

Centro Cultural y Museo Curaco de Vélez Plaza de Armas
Curaco de Vélez
Isla Grande de Chiloé
Región de Los Lagos

Museo Inchin Cuivi Ant (Nuestro pasado) Ladrilleros 225
Quellón
Isla Grande de Chiloé
Región de Los Lagos

Museo Municipal Av. Gómez García
Quellón
Isla Grande de Chiloé
Región de Los Lagos

Museo Regional de La Patagonia Av. Baquedano
Coyhaique
Región de Aisén

Museo Regional Braun Menéndez Magallanes 949
Punta Arenas
Región de Magallanes y la Antártida

Museo al Aire Libre de Punta Arenas Punta Arenas
Región de Magallanes y la Antártida

Museo Regional Salesiano Maggiorino Borgatello Av. Bulnes
Punta Arenas
Región de Magallanes y la Antártida

Museo Municipal de Pto. Natales Av. Manuel Bulnes
Puerto Natales
Región de Magallanes y la Antártida

Museo Salesiano Monseñor Fagnanó Av. A. de Agostini
Puerto Natales
Región de Magallanes y la Antártida

Anexo 4: Fiestas que se celebran en Chile

1. A nivel nacional

Festividad / Fecha	Ubicación / Características
<p>Fiestas Patrias <i>Mes de septiembre</i></p>	<p>Se celebran durante todo el mes de septiembre, pero especialmente los días 18 y 19, con ramadas, juegos populares y desfiles; entre éstos el más importante es la Parada Militar que se realiza en Santiago, en la elipse del Parque O'Higgins el día 19 de septiembre, Día del Ejército.</p> <p>En algunas localidades se celebra el llamado "18 chico" el fin de semana siguiente a las Fiestas Patrias; en estas fechas es también tradicional la fiesta de la Pampilla en Coquimbo.</p>
<p>Fiesta del Rodeo</p>	<p>Esta fiesta folclórica se realiza en una medialuna circular con una pista de 40 m. de diámetro. El piso es de arena mezclada con salitre y alrededor de esta pista se encuentran las tribunas. Para dar salida y entrada a los animales, generalmente novillos o vaquillas, se cuenta con portones. Los jinetes, siempre en parejas, corren el animal tratando de alcanzarlo y detenerlo en un sector de la pared de la medialuna cubierto con chilca, la cual termina en ambos extremos con banderas chilenas.</p>
<p>Fiesta de la Vendimia <i>Término de la temporada de cosecha de la uva</i></p>	<p>Al final de la temporada de cosecha de uvas se reúnen hombres y mujeres vendimiadores en una gran fiesta. En ella se mencionan España y Francia, tanto en los brindis como en las canciones que los acompañan; ello se entiende al relacionarlo con la llegada de las primeras cepas de origen español y los primeros técnicos franceses.</p>

2. A nivel regional

Regiones	Festividad / Fecha	Ubicación / Características
I Región de Tarapacá	Fiesta de Reyes 6 de enero (Pascua de Negros)	Se realiza en la localidad de Pica, a 117 km. al sureste de Iquique a 1.300 m. sobre el nivel del mar. Su celebración se extiende a grandes ciudades como Arica e Iquique, en las cuales los adornos navideños de casas y locales comerciales se mantienen hasta dicha fecha.
	La Tirana 16 de julio	Festividad que se lleva a cabo en honor de la Virgen del Carmen en el poblado de La Tirana, en medio de la Pampa del Tamarugal, a 1.010 m. de altura y a 84 km. al interior de Iquique. Esta fiesta popular religiosa es la más grande de las celebradas en el país. Miles de personas siguen en ordenado ritual a los danzantes que con máscaras y vistosos atuendos presentan bailes y ofrendas a la Virgen.
	La Tirana Chica última semana de enero	Se realiza en el mismo lugar y mantiene características similares a la fiesta de La Tirana, pero a menor escala.
	Fiesta del enfloramiento del ganado	Se realizan verdaderos carnavales al interior de los pueblos aymaras. Se adornan cuello y orejas, especialmente de llamos, con propósitos de fecundidad y protección.
II Región de Antofagasta	Virgen de Guadalupe de Aiquina 8 de septiembre	Se celebra en el poblado de Aiquina, ubicado a 75 km. al noreste de Calama y a 2.980 m. de altura. La fiesta tiene una duración de cinco días y se inicia tres días antes de la fecha indicada.

Regiones	Festividad / Fecha	Ubicación / Características
<i>II Región ...</i>	<p>San Francisco 4 de octubre</p> <p>Fiestas de San José y del enfloramiento del ganado, mediados de enero y marzo</p> <p>Fiesta de la limpieza de las acequias, vísperas de las lluvias</p> <p>Fiesta de San Santiago 25 de julio</p>	<p>Esta fiesta se organiza en homenaje a San Francisco de Asís en diferentes regiones y localidades, entre ellas Chiu-Chiu, a 33 km. de Calama. Como fiesta popular combina lo religioso y lo pagano reflejado en el culto y el baile.</p> <p>Ambas fiestas se celebran en la localidad de Cupo, poblado de la puna de Atacama, situado al norte de las vegas de Turi. Estas celebraciones muestran las características religioso-costumbrista del norte.</p> <p>Se realiza colectivamente en los pueblos cercanos al Salar de Atacama, dos o tres veces en el año.</p> <p>Se celebra en honor a San Santiago, patrono de Toconce y Río Grande, ambos poblados situados al este de Calama.</p>
III Región de Atacama	<p>La Candelaria 1er domingo de febrero</p> <p>Fiesta del Niño Dios 6 de enero</p>	<p>Su celebración se efectúa en la localidad de San Fernando, a 4 km. al este de Copiapó. También es venerada en otros puntos del país. La Virgen de la Candelaria se representa con una vela en las manos como símbolo de la purificación de la mujer. Es una de las fiestas más antiguas del norte y reúne a fieles de todo el país y de naciones limítrofes.</p> <p>Se celebra en el pueblo de Sotaquí, ubicado a 8 km. de Ovalle. En ella toman parte creyentes chilenos y argentinos. Destacan las hermandades de danzantes ataviados con vistosos trajes de vivos colores y muy adornados.</p>

Regiones	Festividad / Fecha	Ubicación / Características
IV Región de Coquimbo	<p>Virgen de Andacollo La fiesta chica: 1er domingo de octubre</p> <p>La fiesta grande: del 23 al 27 de diciembre (día más importante el 26)</p>	<p>En esta celebración se rinde homenaje a la Virgen del Rosario. Se realiza en el pueblo minero de Andacollo, ubicado a 1.040 m. sobre el nivel del mar a 50 km. de Coquimbo.</p> <p>Esta fiesta reúne a más de 40.000 peregrinos venidos de todo el norte, con presencia de las tradicionales cofradías de “chinos,” algunas con más de dos siglos de existencia con sus singulares atuendos, estandartes y bailes.</p> <p>En el Templo Antiguo permanece la imagen de la Virgen del Rosario colocada sobre un gran altar de plata repujada. En él también se encuentran los ropajes de gala que viste la Virgen para su fiesta.</p>
V Región de Valparaíso	<p>Virgen del Carmen 16 de julio</p> <p>San Pedro 29 de junio</p> <p>Virgen de Lo Vásquez 8 de diciembre</p>	<p>Se lleva a cabo en Rinconada de Silva, localidad ubicada a 7 km. de Putaendo. Se levantan arcos de triunfo y la imagen de la Virgen es paseada en andas por las calles, acompañada de peregrinos en largas procesiones.</p> <p>Se celebra en todos los puertos y caletas del litoral de la V Región y también en otras. San Pedro es el patrono de los pescadores. Están presentes en esta fiesta los bailes chinos y las cofradías de danzantes. Se realiza un desfile marítimo con botes adornados con flores en los cuales va navegando adelante la imagen del Santo.</p> <p>Esta festividad se realiza en el Santuario de Lo Vásquez, a 32 km. de Valparaíso. Es la más significativa de las fiestas de la V Región. Gran cantidad de peregrinos llegan a ella a pagar sus mandas.</p>

Regiones	Festividad / Fecha	Ubicación / Características
<i>V Región...</i>	Virgen de las 40 horas 24 de febrero	Llamada así, según la leyenda, por haber sido encontrada por un grupo de pescadores luego de pasar 40 horas en el mar en medio de un temporal, su celebración se efectúa en la ciudad de Limache.
	Lo Abarca 8 de diciembre	Esta fiesta se celebra en el pueblo de Lo Abarca, muy cerca del puerto de San Antonio, como una romería a la Virgen de la Inmaculada Concepción cuya imagen, tallada en madera policromada, permanece allí desde hace 200 años.
Región Metropolitana de Santiago	Cuasimodo 1er domingo después de Pascua de Resurrección	Se realiza en las comunas de Santiago, Talagante, Quilicura, Colina, Las Condes, Barnechea, Conchalí, Maipú, Isla de Maipo, Alto Jahuel, Chada. Trasciende a la Región Metropolitana. Es una ceremonia en la cual se lleva la comunión a los enfermos. El sacerdote “corre a Cristo” acompañado por fieles a caballo, bicicleta y a pie, vestidos especialmente para la ocasión, con sus cabezas cubiertas por pañuelos de colores.
	Procesión del Cristo de Mayo 13 de mayo	Al atardecer se inicia esta tradicional procesión. Desde la Iglesia de San Agustín, en medio de oraciones y canciones religiosas es llevada la imagen del Cristo de Mayo hasta la Plaza de Armas en Santiago. Esta fiesta tradicional se realiza desde los tiempos de la Colonia.
	Fiesta de la Virgen del Carmen 16 de julio	Durante todo el día los peregrinos se dirigen hacia el Templo Votivo de Maipú, donde se celebra a la Virgen con canciones, bailes, oraciones y coloridas vestimentas.

Regiones	Festividad / Fecha	Ubicación / Características
	Fiesta del Huaso 1er domingo de septiembre	Esta fiesta campesina se realiza en honor a la Virgen del Carmen. Los huasos montan sus caballos engalanados, realizando un bello y pintoresco desfile.
VI Región del Libertador Bernardo O'Higgins	Santa Rosa de Pelequén 30 de agosto	Se celebra en esta fecha la fiesta de Santa Rosa de Lima. Ella está personificada en una imagen ubicada en la localidad de Pelequén, a 33 km. al sur de Rancagua.
	Inmaculada Concepción 8 de diciembre	Al igual que en la fiesta de la Virgen de Lo Vásquez, miles de fieles llegan a la localidad de Graneros, 12 km. al norte de Rancagua, a rendir culto a la Virgen cuya imagen es guardada en la Iglesia de la Hacienda de la Compañía.
VII Región del Maule	Las Mercedes 24 de septiembre	Esta fiesta se lleva a cabo en la localidad de Lipimávida, hasta donde llegan los lugareños de poblados vecinos a pagar sus mandas.
	Santa Cruz de Mayo 2 y 3 de mayo	Se celebra en muchos lugares, especialmente en la ciudad de Linares, donde se realizan peregrinaciones con participación de miles de fieles.
	La Candelaria 2 de febrero	Se realiza en la localidad de Chanco, al igual que en otras regiones del país, en homenaje a la Virgen.
VIII Región del Bío Bío	San Sebastián de Yumbel 20 de enero	Esta es una de las fiestas religiosas que más fieles reúne en el país. Se realiza durante tres días en el pueblo de Yumbel a 70 km. de Concepción. Asisten a ella más de 300 mil personas.

Regiones	Festividad / Fecha	Ubicación / Características
IX Región de la Araucanía	San Sebastián 20 de enero	Esta festividad también se celebra en otras localidades del país como Lonquimay, Puerto Saavedra y Perquenco. En éstas se venera al Santo que lleva su nombre, al igual que en Yumbel.
	Virgen del Tránsito 15 de agosto	Se realiza en la localidad de Metrenco, 10 km al sur de la ciudad de Temuco. Ahí se levanta un Santuario donde concurren los fieles.
X Región de Los Lagos	Jesús Nazareno 30 de agosto	Se lleva a cabo todos los años en la Isla de Cahuach, en la provincia de Chiloé. A ella concurre gran cantidad de fieles provenientes de diferentes localidades.
	La Candelaria 1er domingo de febrero	Al igual que en otras localidades del país, esta Virgen se venera en la localidad de Chonchi. La leyenda dice que en una oportunidad la Virgen protegió a la población de los piratas holandeses.
XI Región del General Carlos Ibáñez del Campo	La Corrida noviembre y diciembre	Fiesta típica de la región que se realiza todos los años en Coyhaique y en la Villa de Ñirehuao. Su finalidad es despedir el año agrícola.
	Virgen de Lourdes 11 de febrero	Una gruta en la cascada del Parque Nacional Río Simpson es el escenario para esta celebración.
	Carnaval de Invierno Fin de semana más cercano al 21 de julio	En esta fiesta tradicional, realizada en Punta Arenas, se celebra el inicio del invierno y la noche más corta del año. En ella participan gran cantidad de carros alegóricos y comparzas que cruzan las calles de la ciudad.

Bibliografía

- Aguila D, Buzada C., Leiva P. y otros. (1991): *Explorando el mundo del arte*, Ediciones TELEDUC. Santiago, Chile.
- Arnheim, Rudolf (1993): *Consideraciones sobre la Educación Artística*, Edit. Paidós, España.
- Alvarez, M. Eloisa (1990): *Diccionario de términos literarios y artísticos*, Edit. América, Panamá.
- Barnicoat, John (1995): *Los Carteles*, Edic. Gustavo-Gili, España
- Bayley, Stephen (1992): *Guía Conran del Diseño*, Alianza edit., Madrid.
- Beckett, Wendy (1995): *Historia de la pintura*, Editorial La Isla, Argentina.
- Beljion, J.J. (1993): *Gramática del arte*, Celeste Ediciones, Madrid.
- Berg, Lorenzo (1978): *Artesanía tradicional de Chile*, Serie el Patrimonio Cultural Chileno, Colección Historia del Arte Chileno, Departamento de Extensión Cultural del Mineduc, Santiago, Chile.
- Berry S. y Martin J. (1994): *Diseño y color*, Edit. Blume, España
- Brugnoli P. & otros (1997): *Fertilidad para el desierto, Un traje, Ceremonial Chimú, costa norte de Los Andes Centrales*, Lom Ediciones, Santiago, Chile.
- Covarrubias, Moya, Jara y otros (1994): *Creatividad comienza con "I"*, Universidad del Pacífico, Santiago.
- Cancho, F. y Porras, C. (1998): *Diccionario visual de términos y estilos pictóricos*. Hianes Editorial, España.
- Crespi, Irene y Ferrario, Jorge (1995): *Léxico técnico de las Artes Plásticas*, Eudeba, Buenos Aires, Argentina.
- Cruz, Isabel (1996): *El traje. Transformaciones de una segunda piel*. Ediciones Universidad Católica de Chile, Santiago.
- Cruz, Isabel (1996): *La fiesta: metamorfosis de lo cotidiano*. Ediciones Universidad Católica de Chile, Santiago.
- Dormer, Peter (1995): *El diseño desde 1945*, Ediciones Destino, España.
- Droste, Magdalena (1991): *Bauhaus*, Edit. Taschen, Alemania.
- Duchens, M. y Tocornal, J. (1996): *Historia de la pintura chilena*. Centro de Estudios Abate Molina, Chile (incluye diapositivas).
- Duncan, Alastair (1995): *El Art Nouveau*, Ediciones Destino, España.
- Eisner, Elliot W. (1995): *Educar la visión artística*. Ed. Paidós, Barcelona.
- Espinoza S., Iris (1991): *La evaluación en la asignatura de Artes Plásticas*, CPEIP, Mineduc, Santiago, Chile.
- Fahr-Becker, Gabriele (1996): *El Modernismo*, Köneman, Alemania.
- Fernández, Antonio y otros (1997): *Historia del arte*, Ediciones Vicens Vives, España.
- Fisher P., Doris y Espinoza S., Iris (1991): *Lenguaje gráfico infantil*, CPEIP, Mineduc, Santiago de Chile.
- Fuenmayor, Elena (1996): *Ratón, ratón (diseño gráfico y nuevas tecnologías)* Edic. Gustavo Gili, México.

- Gardner, Howard (1994): *Educación artística y desarrollo humano*, Edic. Paidós, Buenos Aires.
- García, Santiago y otros (1997): *Educación Plástica y Visual, texto para el profesor*. Editorial Editex, España.
- Honnef, Klaus (1993): *Arte Contemporáneo*, Edit. Taschen, Alemania.
- Infante, Cecilia (1990): *Artes decorativas, ayer y hoy*. Dirección de Bibliotecas, Archivos y Museos- Fundación Andes, Santiago, Chile.
- Ivelic, Radoslav (1997): *Fundamentos para la comprensión de las artes*. Ediciones Universidad Católica de Chile, Santiago.
- Lorente J. F. & otros (1994-1996): *Introducción general al arte*. Ediciones Istmo, España.
- Lucie- Smith, Edward (1997): *Diccionario de términos artísticos*, Ediciones Destino, España.
- Papinek, V. *Diseñar para el mundo real*, H. Blume Ediciones.
- Pereira S. Eugenio (1947): *Juegos y alegrías coloniales en Chile*. Editorial Zig-Zag, Santiago, Chile.
- Pereira S. Eugenio (1970): *Album de trajes chilenos*, por Mauricio Rugendas, Editorial Universitaria, Santiago, Chile.
- Racinet, Alberto, *Historia del vestido*, Libsa, España.
- Rodríguez Morales, L. (1989): *Teoría del diseño*, Edics. Tilde, México.
- Romero B., Jorge (1975): *La pintura del siglo XX (1900-1974)*. Breviarios, Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires, Argentina.
- Saúl, Ernesto (1991): *Artes Visuales 20 años, 1970-1990*. Mineduc, Depto. de Planes y Programas Culturales, División Cultural, Santiago, Chile.
- Sausmarez, Maurice de (1995): *Diseño básico*, Ediciones Gustavo Gili, México,
- Scott, Robert (1995): *Fundamentos del diseño*. Edit. Limusa, México.
- Sepúlveda Ll., Fidel & otros (1999): *La fiesta ritual: valor antropológico, estético, educativo*. Colección Aisthesis, 16, 2000, Instituto de Estética, PUCCh, Fondo de Desarrollo de las Artes y la Cultura, Mineduc, Santiago de Chile.
- Swann, Alan (1992): *Diseño gráfico*, Edit. Blume, España.
- Tambini, Michael (1997): *El diseño del siglo XX*. Ediciones B. S.A., Barcelona.
- Taschen, Benedikt (1991): *M. C. Escher, estampas y dibujos*. Edit. Taschen, Berlín (primera edición 1959).
- Taschen, Benedikt (1993): *Salvador Dalí*, Edit. Taschen, Köln, Alemania.
- Varela, Juan (1997): *Dibujar la naturaleza*. Ediciones del Sorbal, España.
- Varias Autoras (1993): *Memoria y cultura, femenino y masculino en los oficios artesanales*. CEDEM, Santiago, Chile.
- Varios Autores (1997): *Andy Warhol*, United Media, Chile.
- Varios Autores (1992): *El arte del mundo occidental*. United Media, Chile (material audiovisual).
- Varios Autores (1997): *Logotipos* Edic. Gustavo Gili, México.
- Varios Autores (1996): *Pintura en Chile*, Iclirrom Producciones. Chile (material audiovisual).
- Varios Autores (1995): *Toulouse-Lautrec*. Ediciones Polígrafa, España.
- Vidales, María Dolores (1995): *El mundo del envase*. Edic. Gustavo Gili, México.
- Woodford, Susan (1995): *Grecia y Roma* Ediciones Gustavo Gili, España.

COLECCIONES

Colección Biblioteca Visual Altea Editorial Santillana, Madrid, 1992, también Editorial Altea, Barcelona, 1995. Tomos:

- El pájaro y su nido
- De la oruga a la mariposa
- Moluscos y crustáceos
- Rocas y minerales
- Esqueletos
- Los peces
- Los insectos
- Los mamíferos
- Los reptiles
- Los fósiles
- Trajes
- Máquinas voladoras
- Automóviles
- Barcos

Colección El Patrimonio Plástico Chileno: Temas populares en la pintura Chilena. (12 diapositivas con texto explicativo) (1985). Mineduc. Departamento de Extensión Cultural, Santiago de Chile.

Colección Historia del Arte y de la Cultura. (Carpetas plásticas que contienen un cuadernillo y 10 diapositivas.)

- Observación de la Realidad, Agora. Chile.
- La Estructura del Espacio, Agora. Chile
- La Palabra del Color, Agora. Chile.
- Ver y Crear, Agora. Chile.
- El Arte de Nuestro Tiempo
Edit. Jurídica Andrés Bello.
Carpeta con 60 diapositivas

Colección Historia del Arte Salvat Del Simbolismo al Fauvismo, (1991) Volumen 25, Edit. Salvat, Barcelona.

Colección Técnica de Pintura y Diseño (1992): Ediciones Génesis, Madrid,

- Diseño por Ordenador N°3
Software
- Diseño por Ordenador N°4
Las Bases del Diseño
- Diseño por Ordenador N°5
El Diseño Gráfico

CATÁLOGOS

Museo Chileno de Arte Precolombino, Santiago de Chile:

- Colores de América, 1992.
- Identidad y Prestigio en Los Andes: gorros, turbantes y diademas, 1993.

REVISTAS

Icarito, publicado por Diario La Tercera, Santiago, Chile. Números:

- 162/1987: La Fiesta Expresión Popular
- 162/1987: Artesanía en Chile

Revista Vivienda y Decoración, Diario El Mercurio de Santiago, Chile. Números:

- 08 agosto 1998: Juguetes con nostalgia del pasado.
- 29 agosto 1998: Los años 60: la revolución de la estética
- 08 mayo 1999: Salón del Mueble de Milán
- 26 junio 1999: Afiches: cuando las paredes hablan. El afiche chileno ¿expresión gráfica de un país?
- 07 agosto 1999: Alessi
- 30 octubre 1999: El diseño en Milán

SITIOS WEB

(Es posible que algunas direcciones hayan dejado de existir o se modifiquen después de la publicación de este programa).

Antonio Gaudí:

<http://www.gaudiclub.com/esp/index.html>

Andy Warhol (inglés):

<http://doric.bart.ucl.ac.uk/web/VE/1995/Rani/AndyWarholweaver.html>

Arquitectura y Civilización:

<http://sites.netscape.net/maribelzerecero/>

Artesanía Tradicional Chilena:

<http://www.puc.cl/faba/ARTESANIA/ArtesaniaChile.html>

Bienvenue sur le web de Picasso:

<http://www.club-Internet.fr/picasso/>

Clipart Directory:

<http://www.clipart.com>

Compendio de direcciones de las cuales se pueden obtener archivos gráficos gratuitos

Colección Virtual del Patrimonio Chileno y Latinoamericano:

<http://www.puc.cl/faba/>

Chichén Itzá:

<http://www.arts-history.mx/chichen/chichenitza.html>

Chile un País de Oportunidades

<http://www.chile.cl/>

Artesanías de regiones y fiestas regionales

Dioses del México Antiguo:

http://serpiente.dgsca.unam.mx/serv_hem/museos/san_ildefonso/dioses/home.html

Fiestas Religiosas:

<http://www.chile.cl/atacama/contenid/informac/cultura/fiestas/fiesreli.htm>

Historia de la arquitectura:

<http://usuarios.commm.com/silivia/>
Información acerca de la Bauhaus

Icarito Interactivo

<http://www.icarito.cl>

Información acerca del arte y la cultura en Chile, también una enciclopedia visual, reproducciones de pinturas, un servicio de preguntas vía e-mail y un sitio de encuentro para los docentes.

Índice de los Maestros de Pintura:

<http://www.artenet-cb.es/pintura.html>

Joan Miró:

http://www.bcn.fimiro.es/fim/im_e.htm

Maurits Cornelis Escher:

<http://www.artico.com/escher/>

Monte Albán:

<http://www.arts-history.mx/montealban/montealban.html>

Museo de Arte Contemporáneo:

<http://www.uchile.cl/mac>

Colecciones pintores chilenos

Museo de Arte Moderno de Nueva York:

<http://www.moma.org/>

Contiene información e imágenes del arte del siglo XX: móviles de Alexander Calder, artefactos y objetos.

Museo de Arte Virtual(MAV):

<http://www.mav.cl>

Museo de Historia Natural:

<http://www.mnhm.cl/>

Museo Virtual de las Aves de México:

<http://www.technet.net.mx/musave/tour/>

National Geographic:

<http://www.nationalgeographic.com/main.html>

Sitio web de la Sociedad National Geographic por medio del cual se puede acceder a información acerca de descubrimientos arqueológicos, investigaciones antropológicas y especialmente imágenes de la naturaleza.

Pop Art:

<http://www.artpop.htmlplanet.com/popart.htm>

Roy Lichenstein:

<http://www.vip.fi/-timpe/gallery.html>

Salvador Dalí:

<http://www.lander.es/-river/proyectos/dali/>

Información e imágenes acerca de la obra de este pintor surrealista, puede ser muy adecuado como apoyo de la Unidad 1.

Taller de la Naturaleza Natura:

<http://www.ua.es/personal/maldonado/natura/natura.html>

Teotihuacán:

<http://www.arts-history.mx/teotihuacan/menul.html>

Vamos Corriendo:

<http://www.vamoscorriendo.cl>

El rodeo: fiesta huasa

Veinte Mujeres Creadoras para Internet:

<http://www.dic.uchile.cl/-plastica/>

Información e imágenes de obras de pintoras chilenas

Zooloco:

<http://www.arconet.es/users/marta/default.htm>

Objetivos Fundamentales y Contenidos Mínimos Obligatorios Quinto a Octavo Año Básico

Objetivos Fundamentales

5^o

Quinto Año Básico
NB3

- Desarrollar capacidad para expresarse a través de diferentes temáticas y lenguajes del Arte recurriendo a distintas técnicas y medios.
- Comprender, en un nivel básico, contenidos de la Historia del Arte.

6^o

Sexto Año Básico
NB4

- Expresarse por medio del color empleando diversas técnicas, soportes y materiales, a partir de la percepción de realidades propias del entorno cultural.
- Aprender y reconocer los componentes propios de diversas culturas en las manifestaciones de las Artes Visuales.
- Expresarse por medio de la voz e instrumentos, principalmente en torno a los repertorios étnico y folclórico nacionales y latinoamericanos, empleando recursos y elementos de construcción musical y de graficación convencional.
- Discriminar auditivamente obras tradicionales chilenas y latinoamericanas de los distintos géneros (vocal, instrumental y mixto), identificando algunas influencias del contexto cultural sobre su desarrollo.

7^o

Séptimo Año Básico
NB5

- Conocer y experimentar con elementos fundamentales del diseño en el plano y el volumen.
- Aprender el diseño y los estilos en diversas épocas y culturas.
- Expresarse por medio de la voz e instrumentos, principalmente en torno a los repertorios popular y de concierto nacionales y universales, empleando recursos y elementos de construcción musical y de graficación convencional.
- Discriminar auditivamente estilos de expresión musical (interpretación y composición), considerando algunas características de su evolución histórica en obras de diversos repertorios.

8^o

Octavo Año Básico
NB6

- Expresarse en el espacio tridimensional, escultórico y arquitectónico, empleando diversas técnicas y materiales.
- Aprender y reconocer los principales movimientos de las Artes Visuales en el siglo XX.
- Expresarse por medio de la voz e instrumentos, considerando variados repertorios y diversos períodos históricos, empleando recursos de construcción musical y de graficación convencional.
- Conocer diversas manifestaciones musicales de la actualidad y sus creadores (intérpretes, compositores), distinguiendo auditivamente recursos expresivos y características de construcción en ejemplos de los repertorios de concierto, popular urbano, folclórico y étnico.

Contenidos Mínimos Obligatorios

5^o

Quinto Año Básico
NB3

- Técnicas elementales de las artes visuales: expresión y aplicación artística de temas de dibujo, pintura, grabado, escultura.
- Reconocimiento de elementos básicos de expresión: identificar diversos tipos de líneas, colores, formas, espacios y movimientos, a través de la expresión personal y de la apreciación en obras de arte.
- El arte indígena chileno: conocer y apreciar producción en escultura, alfarería, textiles.
- Folclore regional: conocer, identificar y valorar las diversas manifestaciones de la expresión artística regional.
- Estructuras básicas de la música: conocer e identificar elementos, formas y estructuras básicas de la música a partir de la canción docta, popular y folclórica.
- Apreciación musical: identificar y apreciar expresiones musicales de diversa procedencia. Relaciones con otras expresiones culturales del hombre.
- Expresión Musical: expresión artística por medio del canto, del cuerpo y de instrumentos musicales de percusión, viento y/o cuerdas. Utilizar las manifestaciones musicales que el medio natural y cultural ofrezca: pequeñas coreografías sobre ejemplos musicales simples.

6^o

Sexto Año Básico
NB4

- Apreciación de obras significativas de la pintura, escultura y arquitectura colonial en Chile.
- Expresión artística, preferentemente por medio del color, empleando diversos materiales y técnicas: tierras, tintas, pastel, acuarela y otros recursos que ofrezca el medio.
- Elementos fundamentales de la Teoría del Color. Ejemplificación a partir de movimientos pictóricos del siglo XIX.
- Apreciación del entorno cultural en obras de arte y expresión artística en relación al tema.
- Conocimiento y valoración de las expresiones musicales tradicionales chilenas y latinoamericanas, a través de la interpretación, audición y observación de algunas de sus manifestaciones cantadas, instrumentales y de danza.
- Discriminación auditiva de algunas raíces musicales significativas de la música tradicional del continente americano (tales como las indígenas, africanas, europeas y otras), considerando su influencia en la evolución de estos repertorios.
- Discriminación auditiva de grandes secciones en la canción de diferentes repertorios: repeticiones y contrastes (AA/AB); uso expresivo del silencio; dominio melódico y rítmico (audición y notación) en compases binarios y ternarios, en el modo mayor y la pentafonía.
- Canto a una y dos voces, a capella y con acompañamiento instrumental; ejecución de un instrumento melódico, aplicando los conocimientos de lectoescritura y de los elementos de la música correspondientes al nivel; experimentación e im-

7^o

Séptimo Año Básico
NB5

- Elementos fundamentales del diseño y reconocimiento de sus diversas áreas en la vida cotidiana: gráfico, textil, publicitario, industrial, muebles, interiores, otros.
- Experimentación con diversas técnicas y materiales en alguna(s) de esta(s) área(s).
- Apreciación del diseño de objetos en diversas épocas y culturas. Por ejemplo: utensilios, transportes, vestuario, mobiliario.
- Diseño e identidad cultural: manifestaciones del diseño en Chile. Artesanía, mobiliario, vestuario, gráfica (revistas y publicidad), del presente y el pasado.
- Conocimiento y valoración de obras musicales de los repertorios popular y de concierto, a través de la interpretación y audición, estableciendo algunas relaciones con otros lenguajes artísticos.
- Discriminación auditiva de variados estilos de ejecución y composición, incorporando las ideas de evolución y cambio en relación al empleo de los elementos constructivos y expresivos de la música.
- Discriminación auditiva de frase y semifrase, repetición, variación y contraste (AA/AA/AB) en ejemplos de música étnica, folclórica, popular y de concierto; uso expresivo del silencio; dominio melódico y rítmico (audición y notación) en compases binarios y ternarios, en el modo mayor y sus funciones armónicas principales.

8^o

Octavo Año Básico
NB6

- Aspectos fundamentales de la expresión artística tridimensional. Principales elementos del lenguaje escultórico y arquitectónico.
- Experimentación con diferentes técnicas y materiales en el diseño arquitectónico y escultórico.
- Apreciación de obras escultóricas y arquitectónicas significativas del arte chileno del siglo XX.
- Reconocimiento de los principales estilos de las Artes Visuales en el siglo XX: Fauvismo, Cubismo, Futurismo, Expresionismo, Dadaísmo, Surrealismo, Abstracción, etc.
- Identificación de relaciones entre expresiones musicales y diversos lenguajes artísticos o desarrollos culturales de la actualidad nacional y mundial.
- Reconocimiento auditivo de diferentes tendencias en el desarrollo de la música en la actualidad, comparándolas en relación al uso de elementos expresivos y constructivos.
- Discriminación auditiva del desarrollo de una obra musical: progresión, repetición, variación, contraste; dominio melódico y rítmico (audición y notación) en compases binarios y ternarios, en los modos mayor y menor, y sus funciones armónicas principales.
- Canto a voces iguales o mixtas, a capella y con acompañamiento instrumental; ejecución de un instrumento melódico o de un instrumento armónico en función de acompañamiento, aplicando los conocimientos de lectoescritura y de los elementos de la música correspondientes al nivel; expe-

provisación sonora con materiales de diversa procedencia; interpretación de algunas danzas tradicionales de las zonas estudiadas y creación de coreografías en relación con los elementos del lenguaje musical aprendidos.

-
- Canto a una y dos voces, a capella y con acompañamiento instrumental; ejecución de un instrumento melódico o iniciación en el manejo de un instrumento armónico en función de acompañamiento, aplicando los conocimientos de lectoescritura y de los elementos de la música correspondientes al nivel; experimentación e improvisación sonora con materiales de diversa procedencia; creación musical en relación con otras expresiones artísticas (literarias, visuales, de danza, teatrales, etc.).

rimentación e improvisación sonora con materiales de diversa procedencia; composición de secuencias sonoras vocales, instrumentales o mixtas, teniendo como fuentes a los repertorios étnico, folclórico, popular y de concierto.

*“...haz capaz a tu escuela de todo lo grande
que pasa o ha pasado por el mundo.”*

Gabriela Mistral



www.mineduc.cl