

6. Guion didáctico N° 2  
**Arte, Persona y Sociedad**

Segundo Año de Educación Media

## 6.1. Orientaciones Técnicas

La presente propuesta didáctica tiene como propósito reconocer la relación existente entre el cuerpo y el diseño como respuesta a necesidades culturales, condicionando la creación de objetos, atuendo y decoraciones, agudizando las distintas capacidades para percibir cómo las formas anatómicas del cuerpo se evidencian, reflejan o potencian a través del diseño.

En su implementación, es importante considerar la diversidad de los y las estudiantes presentes en el aula, en cuanto a expresión de género, cultura, social, pueblo o nación, religión, estilos de aprendizaje, niveles de conocimiento, entre otros. Esto implica reconocer los requerimientos didácticos personales de los y las estudiantes, procurando brindar las oportunidades de acceso y participación a los aprendizajes propuestos.

## 6.2. Recursos de **Aprendizaje y Apoyo**

La presente propuesta didáctica contempla recursos de apoyo para los y las docentes, y para los y las estudiantes, integrando el uso de tecnología, por ello se enfatiza en el manejo de herramientas multimedia y recursos web orientados a apoyar el desarrollo de las clases. Cada recurso incorpora un título y/o nombres de los autores para facilitar su búsqueda a través de navegadores internet, por la movilidad existente en las direcciones web. Los recursos de apoyo están señalados con los siguientes símbolos:

### Simbología para recursos didácticos tecnológicos



**Apoyo visual:** Artistas y su obra para docentes y/o estudiantes.



**Apoyo visual:** Información y contenido para docentes y/o estudiantes.



**Apoyo para facilitar la evaluación para el/a docente:** apoyo a evaluación.



**Apoyo Visual:** Videos y/o tutoriales para para docentes y/o estudiantes.

## 6.3. Orientaciones Didácticas

La enseñanza y aprendizaje de las Artes Visuales se concibe como procesos secuenciados, organizados y claros, anticipándose a la clase siguiente, permitiendo:

- A los y las estudiantes contar con los materiales necesarios para el desarrollo de sus actividades, estableciendo hábitos para usarlos, cuidarlos, ordenarlos y guardarlos.
- A los y las docentes cautelar con tiempo el uso de los espacios educativos más adecuados para el desarrollo de las actividades sugeridas.
- Ajustar los tiempos según las características y ritmos de aprendizaje de los y las estudiantes en un contexto inclusivo.

El **primer nivel** de organización de la propuesta didáctica corresponde a una secuencia de procesos y contenidos, articulados a lo largo de la unidad por etapas, considerando que los contenidos y actividades de la asignatura de Artes Visuales tienen un carácter teórico y práctico, promoviendo en los y las estudiantes actitudes de valoración de los esfuerzos creativos al descubrir nuevas imágenes, formas y conceptos visuales, además de desarrollar otras capacidades y conocimientos relacionados con otros ámbitos, por ejemplo, con la ciencia y la tecnología.

El **segundo nivel** de organización de la propuesta se relaciona con la ejecución en la creación y producción de trabajos de arte y objetos de diseño, considerando que “el lenguaje es, en gran medida, el producto del desarrollo de la acción y el pensamiento visual, ya que tanto la palabra como la idea son imágenes” (Jean Piaget), manifestándose a través de objetos, recuerdos y sensaciones que nos aportan nuestros sentidos, fundamentalmente visión, audición y tacto.

## 6.4. Etapas del Guion Didáctico

La enseñanza en Artes Visuales involucra procesos formativos complejos, dependiendo en gran medida de los distintos ritmos de aprendizaje, intereses y necesidades de los y las estudiantes.

El Guion Didáctico aborda la Unidad 3 de la asignatura de Artes Visuales, en coherencia con el Programa de Estudio vigente, sugiriendo el desarrollo de actividades secuenciadas sobre algunas funciones estéticas, sociales y prácticas del diseño en respuesta a necesidades de la corporeidad, por ejemplo el vestuario.

La propuesta presentada entrega una organización en su estructura, la que puede ser adaptada y enriquecida por la experiencia docente y el contexto real de trabajo pedagógico.

El siguiente esquema sintetiza la propuesta, considerando que los Programas de Estudio de la asignatura de Artes Visuales están estructurados por Unidades:

Etapa de Inicio	Etapa de Desarrollo			Etapa de Cierre
	Pre requisito	Pre requisito		
	Actividad N°1: Pre requisito para la Act. N°2  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicio</li> <li>• Desarrollo</li> <li>• Cierre</li> </ul> Cuatro Clases	Actividad N°2: Pre requisito para la Act. N°3  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicio</li> <li>• Desarrollo</li> <li>• Cierre</li> </ul> Tres a cuatro Clases	Actividad N°3:  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Inicio</li> <li>• Desarrollo</li> <li>• Cierre</li> </ul> Tres Clases	
Una Clase				Una a dos Clases
<b>Total:</b> 12 a 24 semanas (24 a 28 Hrs. Pedagógicas)				

## 6.5. Orientaciones para la **Evaluación**

Para la evaluación se sugiere el uso de Pautas de Evaluación, Rúbricas y Escalas de Apreciación, en cuya aplicación es importante considerar el trabajo de proceso realizado por cada uno de los y las estudiantes en cuanto a análisis y expresión personal, no exigiendo un alto porcentaje al producto final de arte u objeto de diseño, considerando que no todos /as tienen iguales talentos para la producción artística, lo que es susceptible de ser enseñado y aprendido a través de prácticas sistemáticas.

Entendiendo que uno de los aspectos complejos de la enseñanza de las Artes Visuales es la evaluación, por su antigua subjetividad al existir diferentes factores que dificultan la adecuada valoración de los procesos y productos que se desarrollan, los que surgen de las características propias de la apreciación y creación artística: "...un lenguaje simbólico que se vale fundamentalmente de ideas, sentimientos y emociones, que son revelados utilizando diversos materiales y formas de expresión"<sup>1</sup>.

Las herramientas y/o procedimientos evaluativos, incluyendo referentes tecnológicos para conversión de puntaje a nota presentes en esta propuesta, facilita la práctica evaluativa de los y las docentes, entendiendo que en la actualidad, la evaluación representa un gran tema necesario de objetivar en el proceso de enseñanza y aprendizaje, jugando un rol importante para mejorar las habilidades a desarrollar e incidir en la aprobación de la asignatura.

1. MINEDUC, 1999: "Artes Visuales - Programa de Estudio- Segundo Año Medio".

# 7. Arte, Persona y Sociedad

Guion  
Didáctico

2

## EJE TEMÁTICO:

Arte, Persona y Sociedad

## UNIDAD: 3

Conociendo algunas funciones del diseño a partir del cuerpo.

## TEMÁTICA:

"Vestuario y creación"

## TIEMPO ESTIMADO:

12 a 14 semanas

(24 a 28 horas Pedagógicas)

## OBJETIVO FUNDAMENTAL (OF)

1. Reflexionar sobre la experiencia del cuerpo, a partir de la creación personal y la apreciación artística.
2. Valorar diferentes funciones que cumple el arte en nuestra sociedad, reconociendo su capacidad para dar cuenta de las múltiples dimensiones de la experiencia humana.

## OBJETIVO FUNDAMENTAL TRANSVERSAL (OFT)

**Ámbito Crecimiento y auto afirmación personal**, que se refieren a la estimulación y desarrollo de los rasgos y cualidades que conforman y afirman la identidad personal de los y las estudiantes, así como al desarrollo de su autoconocimiento, incluida la dimensión emocional.

**Ámbito Formación Ética**, que dice relación con el respeto por el otro y la valoración de su carácter único y por tanto de la diversidad de modos de ser, el valor de la belleza y los referidos a la libertad y autonomía personal.

**Ámbito Persona y su entorno**, referidos a criterios tanto de rigor, cumplimiento y flexibilidad, crítica divergente y creatividad en el proceso del trabajo.

### CONTENIDOS DE LA UNIDAD

1. El reconocimiento del cuerpo.
2. El cuerpo como referente del diseño.
3. El diseño en la expresión dramática.

### CONOCIMIENTOS PREVIOS

Medios, lenguajes de las Artes Visuales y procesos de registros desarrollados en la unidad 1 y 2.

### CONTENIDOS MÍNIMOS OBLIGATORIOS (CMO)

4. Reconocimiento, por medio del registro y elaboración de imágenes (dibujo, fotocopia, fotografía, video, programas computacionales e internet, etc.) de las funciones estéticas, sociales y prácticas del diseño en respuesta a necesidades de la corporeidad, por ejemplo, vestuario, ornamentación y objetos.
6. Reflexión y evaluación acerca de los procesos y productos artísticos, fomentando una actitud crítica y de apreciación estética.

### HABILIDADES E INDICADORES DE APRENDIZAJE

#### Expresión:

- Por medio de sus trabajos transmite ideas y emociones surgidas de su mundo interior.
- Trasmite lo observado dando significado personal a los elementos del entorno o una obra de arte.

#### Comunicación:

- Comunica pensamientos, experiencias y emociones surgidas del mundo interior.
- Presenta y expone trabajos de arte propios como de otras personas.

#### Manejo de materiales, herramientas y procedimientos:

- Ejercita y manipula distintos materiales y procedimientos técnicos.
- Aplica, experimenta y combina procedimientos técnicos.

#### Análisis crítico:

- Identifica información estética.
- Evalúa.
- Valora.



## 7.1. Objetivos de la Unidad

- a. Reconocer el cuerpo humano desde la perspectiva estética, reconociendo visualmente formas, estructuras y proporciones.
- b. Comprender la relación entre el cuerpo humano y el diseño de vestuario.

## 7.2. Etapa de Inicio de la Unidad

1. Inicie la clase en la sala de computación, explicando los objetivos de aprendizaje que espera alcanzar, señalando la relación que se establece entre la diversidad de estructuras anatómicas del cuerpo humano y su representación artística.

Para Apoyar su exposición utilice la siguiente dirección electrónica:

› Diseño a partir del cuerpo.

2. Motívelos/as mostrando imágenes sobre diversos modos de representar la relación entre el cuerpo y el diseño, a través de distintos estilos, materiales, técnicas y significaciones, en distintas obras y objetos de diseño, explicando a los/as estudiantes que gran parte del diseño responde a necesidades culturales que encuentran su origen en el cuerpo humano.

Las tablas N°1, N°2 y N° 3 le permitirán seleccionar recursos didácticos relacionados a artistas y sus obras, considerando el género, lo que permitirá incluir en la introducción el carácter inclusivo de Artes Visuales, relacionado con habilidades y destrezas propias del ser humano.

Se sugiere revisar las direcciones electrónicas indicadas para seleccionar la o las obras que utilizará, e investigar sobre artistas que han considerado la figura humana en su obra.

**Tabla N° 1: Arte precolombino**

Cultura	Hipervínculo	Cultura	Hipervínculo	Cultura	Hipervínculo
Olmeca		Tolteca		Maya	
Inca		Diaguita		Atacameña	
Mapuche		Alcalufe		Rapa nui	

Nota: Propuesta de culturas, la que puede ser complementada y/o enriquecida.

Si la dirección electrónica cambia, ubique los y las autores/as por el nombre en un navegador internet.

**Tabla N° 2: Representación de la figura humana en algunas épocas de la Historia del Arte Universal**

Autores/as Universales	Hipervínculo	Autores/as Universales	Hipervínculo	Autores/as Universales	Hipervínculo
Cimabue (Gótico y Gótico tardío)		El Greco (Renacimiento)		Gustave Courbet (Realista)	
Giotto (Gótico y Gótico tardío)		Diego Velázquez (Barroco)		Edouard Manet (Impresionista)	
Tomás Massaccio (Primer Renacimiento)		Rembrandt (Barroco)		Henri Matisse (Fauvista)	
Rafael Sanzio (Renacimiento)		Jean Vermeer (Barroco)		George Rouault (Expresionista)	
Chuck Close (Hiperrealista)		Jean A. Dominique Ingres (Neoclásico)		Georges Braque (Cubista)	
Alberto Durero (Renacimiento)		Eugéne Delacroix (Romántico)		Gino Severini (Futurista)	

Nota: Propuesta de autores, la que puede ser complementada, enriquecida y contextualizada.  
Si la dirección electrónica cambia, ubique los y las autores/as por el nombre en un navegador internet.

**Tabla N° 3: Representación de la figura humana en algunas épocas de la Historia del Arte en Chile**

Autores/as Nacionales	Hipervínculo	Autores/as Nacionales	Hipervínculo	Autores/as Nacionales	Hipervínculo
J. Gil de Castro (Precursor)		Pedro Lira (Romántico)		Mario Toral (Generación del 60)	
Mauricio Rugendas (Precursor)		Mario Carreño (Generación del 30)		Inés Puyó (Generación del 28)	
Alfredo Valenzuela Puelma (Romántico)		Gracia Barrios (Generación del 50)		Carmen Aldunate (Generación del 50)	
Ana Cortés (Generación del 13)		Benjamín Lira (Generación del 60)		Carlos Maturana (Generación del 80)	
Enriqueta Pettit (Generación del 30)		Eva Lefever (Generación del 70)		Mario Gómez (Generación del 90)	

Nota: Propuesta de autores, la que puede ser complementada, enriquecida y contextualizada.

Si la dirección electrónica cambia, ubique los y las autores/as por el nombre en un navegador internet.

## 7.3. Etapa de Desarrollo de la Unidad

### ACTIVIDAD N° 1:

#### ► Inicio

1. Inicie la clase describiendo las diversas estructuras anatómicas del cuerpo humano, de hombres y mujeres, recordando las proporciones abordadas en la Unidad 1 de la asignatura. Explique la importancia de ejercitar la percepción visual de cada persona, así como los demás sentidos que permiten una observación más rigurosa, puesto que los sentidos son particulares y se relacionan con las capacidades individuales, al momento de observar diversidad de estructuras anatómicas y su representación artística.

Para apoyar su exposición utilice la siguiente dirección electrónica:

- › Proporciones de la figura humana masculina y femenina.
2. Estimule el análisis de los y las estudiantes en relación a las proporciones del cuerpo masculino y femenino, a través de preguntas, como por ejemplo:
    - › ¿Cuál es la unidad de medida utilizada en el canon de proporciones?
    - › ¿Por qué es importante la unidad de medida?
    - › ¿Cuál es el canon del cuerpo humano ideal?
    - › ¿Cuál es el canon del cuerpo humano común?
    - › ¿Qué elementos prevalecen hoy en día en relación al canon de proporciones?

## ► Desarrollo

1. Solicite a los y las estudiantes conformar equipos de trabajo de no más de seis personas, puesto que las actividades a desarrollar concluirán con un producto de arte colaborativo.
2. Refiérase a la proporcionalidad del cuerpo humano, como elemento de la naturaleza y belleza humana, la que debe ser respetada y valorada en el contexto de unidad y armonía anatómica perfecta, la que se ha estudiado a través de cánones.
3. Solicíteles registrar mediante croquis, bocetos u otros medios que estime conveniente, distintas poses corporales y vistas de figuras humanas, modelando entre ellos/as, por ejemplo: de pies apoyados en un muro u otro elemento, sentados con piernas entrecruzadas, recostados sobre banqueta, entre otras. Otra posibilidad es reproducir imágenes de fotografías y/o revistas.

Se espera que cada integrante del equipo de trabajo sea modelo y dibujante, de manera que cada uno de ellos/as realice la misma cantidad de bocetos, considerando la cantidad de integrantes de cada equipo.

4. Se sugiere realizar esta actividad en espacios educativos fuera de la sala de clase: patio y/o gimnasio.
5. Refiérase a condiciones simples para modelar como por ejemplo: postura corporal cómoda que le permita estar 5 a 8 minutos sin moverse, cuerpo relajado, manos y pies en relajo y comodidad.
6. Señale la importancia de registrar a los menos 5 a 6 ejercicios individuales, por lo que cada estudiante debe posar para el equipo de trabajo.
7. Oriente el trabajo de cada equipo, considerando sus intereses y necesidades individuales y colectivas, instruyendo sobre la medición para observar proporciones y registrar figuras humanas proporcionadas a distancia, ejemplificando con el uso de lápiz y óvalo como unidad de medida.
8. Para esta actividad es importante considerar el vestuario de los y las estudiantes, o imágenes, considerando capturar las formas y proporciones, formas generales y sintetizadas de las extremidades como manos, pies, postura corporal general del o la modelo y sus apoyos (silla-mesa-pared u otro elemento).

## ► Cierre

1. Promueva un diálogo en relación a la observación y representaciones logradas.
2. Retroalimente positivamente las representaciones logradas destacando las fortalezas y sugiriendo como mejorar las debilidades desde la perspectiva y proporcionalidad en las representaciones.
3. Solicite para la siguiente clase soporte de cartón piedra de 3 mm. de espesor (formato universitario) y materiales diversos: pegamento, restos de telas, lanas, u otros elementos que considere necesarios.
4. Se sugiere la aplicación de la siguiente pauta de evaluación:

### PAUTA DE EVALUACIÓN (Individual)

INDICADORES	PL	L	ML	NL
Utiliza unidad de medida en sus representaciones de la figura humana.				
Se observa estudio de las proporciones en sus representaciones.				
Se observan detalles sintetizados de extremidades en sus representaciones				
Se observan detalles de relaciones proporcionales en extremidades, torso, cabeza y cuello.				
Se observan apoyos y poses corporales en sus representaciones.				
Se observa el vestuario del o la modelo en sus representaciones.				

**Puntaje:** Plenamente Logrado (PL)= 3 Puntos / Logrado (L)= 2 Puntos

Medianamente Logrado (ML)= 1 Punto / No Logrado (NL)= 0 Punto

**Puntaje total de logro:** 18 Puntos (Nota=7).

La siguiente dirección electrónica le permitirá calcular nota en relación a puntaje obtenido. Si la dirección electrónica cambia, ubique la presentación por el título en un navegador internet:

Tabla de conversión puntaje a nota:

## ACTIVIDAD N° 2:

### ▶ Inicio

1. Inicie la clase valorando positivamente el trabajo realizado por todos y cada uno de los y las estudiantes que conformaron los equipos de trabajo.
2. Invítelos/as a compartir, observar y comentar las representaciones logradas en cada equipo de trabajo en cuanto a:
  - › Logro de representaciones proporcionadas.
  - › Relación armónica entre las partes de las figuras humanas en las representaciones.
  - › Logro de la postura corporal.
  - › Logro del vestuario del o la modelo.
  - › Aspectos que llaman la atención.



## ► Desarrollo

1. Solicite a cada equipo de trabajo seleccionar por consenso:
  - a. La mejor representación de figura humana de cada integrante del equipo.
  - b. Definir una época de la Historia del Arte Universal o Historia del Arte en Chile u otro, para representar el vestuario femenino y masculino en las representaciones elegidas, apoyándose en las Tablas N° 1 y N° 2 (ubicadas en la Guía para los y las estudiantes).
2. Solicite reproducir la figura en soporte de cartón piedra, considerando el equilibrio visual entre figura – fondo, y bocetar vestuarios femeninos y masculinos considerando la época elegida por el equipo de trabajo. Se sugiere reproducir en un formato A3 (42 cm. x 29,7 cm.), contemplando espacio adecuado para el formato total (50 cm. x 38 cm. aproximado).

En la siguiente dirección electrónica encontrará información a cerca de los formatos para orientar a los y las estudiantes:

› Norma internacional de tamaños de papel y formatos.

3. Solicite aplicar diversas técnicas en plano y/o relieve sobre el vestuario bocetado, sugiriendo que rostro y manos no contemplen detalles.

Sugerencias de posibles técnicas:

- › Puntillismo con papeles de colores sacados de revistas.
- › Papel volantín o de seda u otros tipos de papel que permitan manipular y/o moldear considerando intereses y necesidades.
- › Aplicación de restos de telas, gasas y lanas de diversos colores y texturas.
- › Masas de colores para modelar sobre la figura.

4. Oriente el trabajo de los y las estudiantes en el uso de diversas técnicas visuales, plásticas y/o la incorporación de elementos para lograr relieves y facilitar el trabajo.
5. Solicite a los equipos de trabajo tomar decisiones sobre tratamiento de un fondo común para las representaciones logradas, como por ejemplo: color –perspectiva para resaltar la figura– simplicidad.

## ► Cierre

1. Promueva un diálogo en relación a las representaciones logradas.
2. Retroalimente positivamente las representaciones logradas destacando las fortalezas y sugiriendo mejorar las debilidades, desde aspectos de la representación del vestuario femenino y masculino de la época histórica elegida, y el tratamiento común del fondo del cuadro que resalte la figura.
3. Se sugiere la aplicación de la siguiente pauta de evaluación individual:

INDICADORES	PL	L	ML	NL
Logro proporcional de la figura humana.				
Reconocimiento del modelo representado.				
Identificación de la época histórica por el vestuario femenino o masculino representado.				
Comprende la representación de la figura humana de los y las artistas como un aporte al desarrollo de las modas en las distintas épocas de la historia.				
Comprende en la representación de la figura humana y el vestuario, los sentimientos, expresiones e idealismos de la época.				
El tratamiento del fondo destaca o resalta la figura humana representada.				
La/s técnica/s implementadas en el vestuario de la figura humana logran relevar el vestuario femenino y/o masculino.				

**Puntaje:** Plenamente Logrado (PL)= 3 Puntos / Logrado (L)= 2 Puntos

Medianamente Logrado (ML)= 1 Punto / No Logrado (NL)= 0 Punto

**Puntaje total de logro:** 21 Puntos (Nota=7).

La siguiente dirección electrónica le permitirá calcular nota en relación a puntaje obtenido. Si la dirección electrónica cambia, ubique la presentación por el título en un navegador internet:

Tabla de conversión puntaje a nota:

- Entregue la siguiente pauta de Autoevaluación a los y las estudiantes para que sea completada en forma colectiva al finalizar la clase:

Nombres:

PREGUNTA	RESPUESTA
¿Qué nos significó observar detalles de vestuario en las obras de arte observadas?	
¿Qué descubrimos?	
¿Qué aprendimos sobre la representación del vestuario femenino y masculino representado por artistas en distintas épocas de la Historia?	
¿Nos colaboramos como equipo en la realización de un trabajo de análisis y representación más detallado y significativo para todos/as?	
¿Nos apoyamos mutuamente durante el desarrollo de la actividad?	

## ACTIVIDAD N° 3:

### ▶ Inicio

1. Estimule la observación y análisis de los logros alcanzados por los y las estudiantes en los trabajos de arte producidos en cada equipo (vestuario, materiales y formas), evidenciando la función del vestuario vinculada a la anatomía corporal, protección, utilidad y estética.

Apoye su exposición en la siguiente dirección electrónica:

- › El diseño de distinto tipo de vestuario correspondiente a épocas, estilos y tendencias.

### ▶ Desarrollo

1. Solicite a los equipos de trabajo elaborar un producto de creación artística colectiva, considerando las representaciones logradas por cada uno de sus integrantes.  
En la siguiente dirección electrónica encontrará información relevante sobre creación artística colectiva:
  - › Estrategias de creación colectiva en el arte contemporáneo.
2. Para la elaboración del producto de creación colectiva deben considerar las siguientes condiciones:
  - a. Soporte: material, espesor y dimensiones.
  - b. Diseño y composición de la creación colectiva.
3. Instruya en torno a la forma en que los equipos de trabajo deberán presentar los productos de creación colectiva.

## ► Cierre

1. Incentive a los equipos de trabajo a establecer la relación que se produce entre el producto de creación colectiva y los sentimientos que provocan en cada uno de sus integrantes.
2. Retroalimente positivamente las presentaciones de cada equipo de trabajo destacando las fortalezas y mejorando las debilidades.
3. Se sugiere aplicar la siguiente rúbrica para evaluar la presentación del producto de creación colectiva:

CRITERIOS	NIVEL 3	NIVEL 2	NIVEL 1	PUNTAJE
<b>Expresar</b>	Expresa/n con claridad y fluidez las ideas y detalles sobre el producto de creación colectiva.	Ocasionalmente es/son claros/as en la expresión de ideas y detalles sobre el producto de creación colectiva.	No demuestra/n claridad y consistencia en la expresión de sus ideas.	
<b>Seguridad en la Exposición del trabajo</b>	En su puesta en común actúa/n con seguridad en la presentación del trabajo.	Ocasionalmente actúa/n con seguridad en la presentación del su trabajo.	Durante su puesta en común no presenta/n con seguridad su trabajo.	
<b>Vocabulario</b>	Utiliza/n un vocabulario amplio y sin repetir palabras.	Utiliza/n vocabulario limitado y no repite palabras.	Utiliza/n un vocabulario pobre y repite palabras.	
<b>Opinión Personal</b>	Da/n a conocer su/s opinión/es personal/es claramente con respecto al producto de creación colectiva.	Da/n a conocer su/s opinión/es en forma poco clara con respecto al producto de creación colectiva.	No da/n a conocer su/s opinión/es personal/es con respecto al producto de creación colectiva.	
<b>Aporta información de contexto de las obras</b>	Aporta/n con información, cuya presentación es de buena calidad, adecuada a la presentación y hace uso de ella.	Aporta/n información escasa, cuya presentación es regular haciendo escaso uso de ella.	No aporta/n información de contexto en su exposición.	
<b>Extrapolación</b>	Reconoce/n y explicita/n la diferencia de sentimientos que provoca el producto de creación colectiva en el grupo.	Reconoce/n solo algunas diferencia de sentimientos que provocan el producto de creación colectiva en el grupo.	No es/son capaces de reconocer los sentimientos que provocan el producto de creación colectiva en el grupo.	

**Puntaje:** Nivel 3= 3 Puntos / Nivel 2= 2 Puntos / Nivel 1= 1 Punto

**Puntaje total de logro:** 18 Puntos (Nota=7).

La siguiente dirección electrónica le permitirá calcular nota en relación a puntaje obtenido. Si la dirección electrónica cambia, ubique la presentación por el título en un navegador internet:

Tabla de conversión puntaje a nota:

4. Se sugiere la aplicación de una autoevaluación y co-evaluación, elaborada en conjunto con los y las estudiantes, que permita generar un diálogo en relación a los aprendizajes de los contenidos abordados y su significación personal.

## 7.4. Etapa de Cierre de la Unidad

1. Solicite a los y las estudiantes definir el montaje y/o enmarcado de los productos de creación colectiva de cada equipo de trabajo.
2. Solicite a los y las estudiantes adecuar el espacio disponible (sala de clases y/o multi-taller) para exhibir toda la producción artística considerando los requisitos básicos siguientes: amplitud – iluminación – clima, entre otros elementos que considere necesario.
3. Guíelos/as en el montaje de la exposición considerando las necesidades del equipo de trabajo.
4. Se sugiere el uso de la siguiente pauta para evaluar globalmente el trabajo de los/as estudiantes durante estas sesiones:

DAV: Desarrollo avanzado    DAD: Desarrollo adecuado    DI: Desarrollo incipiente    DD: Desarrollo deficitario

INDICADORES	DAV	DAD	DI	DD
<b>ASPECTOS ACTITUDINALES</b>				
Responsabilidad: Desarrollan las actividades en los plazos establecidos.				
Colaboración: Aporta y apoya a sus compañeros en el logro del objetivo propuesto.				
Disposición de aprendizaje: Acepta sugerencias y críticas constructivas de sus compañeros y del/la docente.				
Argumentos: Expresa con fundamentos claros su postura en relación al trabajo desarrollado.				
<b>ASPECTOS DE PROCESO</b>				
Trabajo en equipo: Colabora y participa activamente de las propuestas consensuadas en el equipo para el logro del trabajo de arte.				
Comprensión de los procesos y conceptos: Aplica orden en la ejecución de cada aspecto de la elaboración de trabajos de arte, usando lenguaje plástico.				
Sistematización de ideas: Ordena y clasifica información específica, vinculadas al desarrollo del trabajo de arte.				
<b>HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN</b>				
Ordenación, clasificación y síntesis de la información: Busca información pertinente y adecuada en distintos medios incorporándola en el trabajo a desarrollar.				
Capacidad de síntesis: Selecciona información relevante y pertinente al objetivo propuesto.				
Construcción de argumentos: Genera explicaciones particulares sobre el trabajo de arte desarrollado.				

Fuente: "Orientaciones Técnicas y Guiones Didácticos para Fortalecer la Formación Ciudadana- 7° Básico a 4° Medio" – Mineduc, 2013- Adaptación.

- Se sugiere realizar una síntesis final del proceso desarrollado a través de las actividades propuestas en la Unidad, recogiendo los resultados de los aprendizajes logrados por los y las estudiantes, cuya forma de presentación queda a criterio del o la docente.



8. Guía para el/la estudiante:  
**para reflexionar, dialogar y crear**

## ACTIVIDAD N° 1: Dibujando o representando la figura humana

Para dibujar la figura humana se requiere conocimiento general de la anatomía humana y mucha práctica. Si te interesa este tema y eres aplicado, consigue un buen libro de anatomía, este es una importante referencia tanto para los artistas novatos como para los experimentados.

Algunos consejos prácticos:

- Empezar dibujando el cuerpo humano en posiciones o posturas corporales sencillas, preferentemente de un modelo en vivo.
- Dibujar la figura lentamente. Usualmente esto debe tomar al menos 8 minutos.
- Poner mucha atención a las proporciones, a la construcción y a la anatomía.
- Empezar siempre desde las partes gruesas del cuerpo humano como cabeza, tronco y extremidades y moverse hacia las formas y detalles de cada una de las partes del cuerpo humano.
- El tamaño del dibujo debe ser A3 o superior que corresponde a 42 cm x 29,7 cm.
- Dibujar la figura desde posiciones simples desde diferentes ángulos.
- Estudiar y copiar dibujos de Obras Maestras y/o fotografías.

Más información podrán encontrar en la siguiente dirección electrónica:

- › [Dibujo y pintura de la figura humana.](#)

En la siguiente dirección electrónica encontrarás dos tutoriales que explican cómo dibujar la figura humana de una forma entretenida y fácil:

- › [Como dibujar la figura humana, parte 1 y 2.](#)

## ACTIVIDAD N° 2:

Las Tablas N° 1 y N° 2, permitirán observar y consensuar la época de la Historia del Arte Universal o Historia del Arte en Chile, para representar el vestuario femenino y masculino en las representaciones elegidas.

En el proceso de observación, fijen su atención en los detalles del vestuario.

**Tabla N° 1: Representación de la figura humana en algunas épocas de la Historia del Arte Universal**

Autores/as Universales	Hipervínculo	Autores/as Universales	Hipervínculo	Autores/as Universales	Hipervínculo
Cimabue (Gótico y Gótico tardío)		El Greco (Renacimiento)		Gustave Courbet (Realista)	
Giotto (Gótico y Gótico tardío)		Diego Velázquez (Barroco)		Edouard Manet (Impresionista)	
Tomás Massaccio (Primer Renacimiento)		Rembrandt (Barroco)		Henri Matisse (Fauvista)	
Rafael Sanzio (Renacimiento)		Jean Vermeer (Barroco)		George Rouault (Expresionista)	
Chuck Close (Hiperrealista)		Jean A. Dominique Ingres (Neoclásico)		Georges Braque (Cubista)	
Alberto Durero (Renacimiento)		Eugéne Delacroix (Romántico)		Gino Severini (Futurista)	

Nota: Propuesta de autores, la que puede ser complementada, enriquecida y contextualizada.

Si la dirección electrónica cambia, ubique los y las autores/as por el nombre en un navegador internet.

**Tabla N° 2: Representación de la figura humana en algunas épocas de la Historia del Arte en Chile**

Autores/as Nacionales	Hipervínculo	Autores/as Nacionales	Hipervínculo	Autores/as Nacionales	Hipervínculo
J. Gil de Castro (Precursor)		Pedro Lira (Romántico)		Mario Toral (Generación del 60)	
Mauricio Rugendas (Precursor)		Mario Carreño (Generación del 30)		Inés Puyó (Generación del 28)	
Alfredo Valenzuela Puelma (Romántico)		Gracia Barrios (Generación del 50)		Carmen Aldunate (Generación del 50)	
Ana Cortés (Generación del 13)		Benjamín Lira (Generación del 60)		Carlos Maturana (Generación del 80)	
Enriqueta Pettit (Generación del 30)		Eva Lefever (Generación del 70)		Mario Gómez (Generación del 90)	

Nota: Propuesta de autores, la que puede ser complementada, enriquecida y contextualizada.

Si la dirección electrónica cambia, ubique los y las autores/as por el nombre en un navegador internet.

## ACTIVIDAD N° 3:

### 1. Concepto de composición en Artes Visuales:

En las artes visuales, particularmente en la pintura, el diseño gráfico, la fotografía y la escultura, la **composición** es el planeamiento, la colocación o el arreglo de elementos o de ingredientes en un trabajo de arte, o la selección y la colocación de elementos del diseño según principios del diseño dentro del trabajo.

La composición contribuye a una respuesta del espectador. La obra de arte se considera dentro de lo estético (que satisface al ojo), si los elementos dentro del trabajo se ordenan en una composición equilibrada. No obstante, existen artistas que prefieren romper las reglas de la composición tradicional, desafiando al espectador a reconsiderar las nociones de equilibrio, y a diseñar elementos dentro de trabajos de arte, por ejemplo los artistas como Salvador Dalí. También puede ser pensado como la organización de los elementos del arte de acuerdo a los principios del arte.

### 2. Elementos artísticos en la composición visual:

Los diferentes elementos visuales, conocidos como elementos de diseño, elementos formales, o elementos de arte –o equivalente a la composición bidimensional (plano) y tridimensional (volumen)–, son el vocabulario básico con el cual el artista visual se expresa. Estos elementos, separados dentro de la obra, por lo general se relacionan entre sí, y también lo hacen con la totalidad de la obra de arte.

### 3. Los elementos básicos de la Comunicación Visual son:

- **Medida:** El tamaño de las formas. Es relativo si lo describimos en términos de tamaño que es físicamente mensurable.
- **Color:** Una forma se distingue de sus cercanías por medio del color. El color se utiliza en un sentido más amplio y menos estricto que el de la cromaticidad propiamente dicha, comprendiendo no solamente las tonalidades del espectro visible sino los neutros (blanco, negro, los grises intermedios) y de la misma manera sus variaciones tonales y cromáticas.
- **Textura:** Se refiere a las cercanías de la superficie de una forma. Puede ser plana o decorada, suave o rugosa y puede atraer tanto al tacto como a la vista.
- **Elementos de Relación:** Este grupo de elementos gobierna la ubicación y la interrelación de las formas en un diseño. Algunos pueden ser percibidos, como la dirección y la posición; otros pueden ser sentidos, como el espacio y la gravedad.
- **Dirección:** Depende de como está relacionada con el observador, con el marco que la contiene o con otras formas cercanas.
- **Posición:** Se refiere a la ubicación de las formas en un espacio bi o tridimensional.
- **Espacio:** Puede ser ocupado o vacío, liso o puede ser ilusorio (perspectiva) para sugerir profundidad.
- **Gravedad:** Esta no es visual sino psicológica. Es la tendencia a atribuir pesadez o liviandad, estabilidad o inestabilidad, a formas individuales o a grupos de formas.
- **Elementos Prácticos:** Subyacen al contenido y al alcance de un diseño. Están más allá del alcance del mismo.
- **Representación:** Cuando una forma ha sido derivada de la naturaleza o del mundo hecho por el ser humano, es representativa. Puede ser realista, estilizada o semi-abstracta.
- **Significado:** Se hace presente cuando el diseño transporta un mensaje.

En la siguiente dirección electrónica encontrarás más información:

- › Equilibrio visual en el campo visual.
- › Composición (artes visuales).

#### **4. Definición teórica de una creación colectiva**

Una creación colectiva se define como el conjunto de procesos que permiten realizar una actividad creativa y alcanzar un objetivo común entre varias personas que, siendo diferentes, comparten motivaciones y experiencias, con independencia de la forma de organización y relación que se establezca entre ellos/as.

