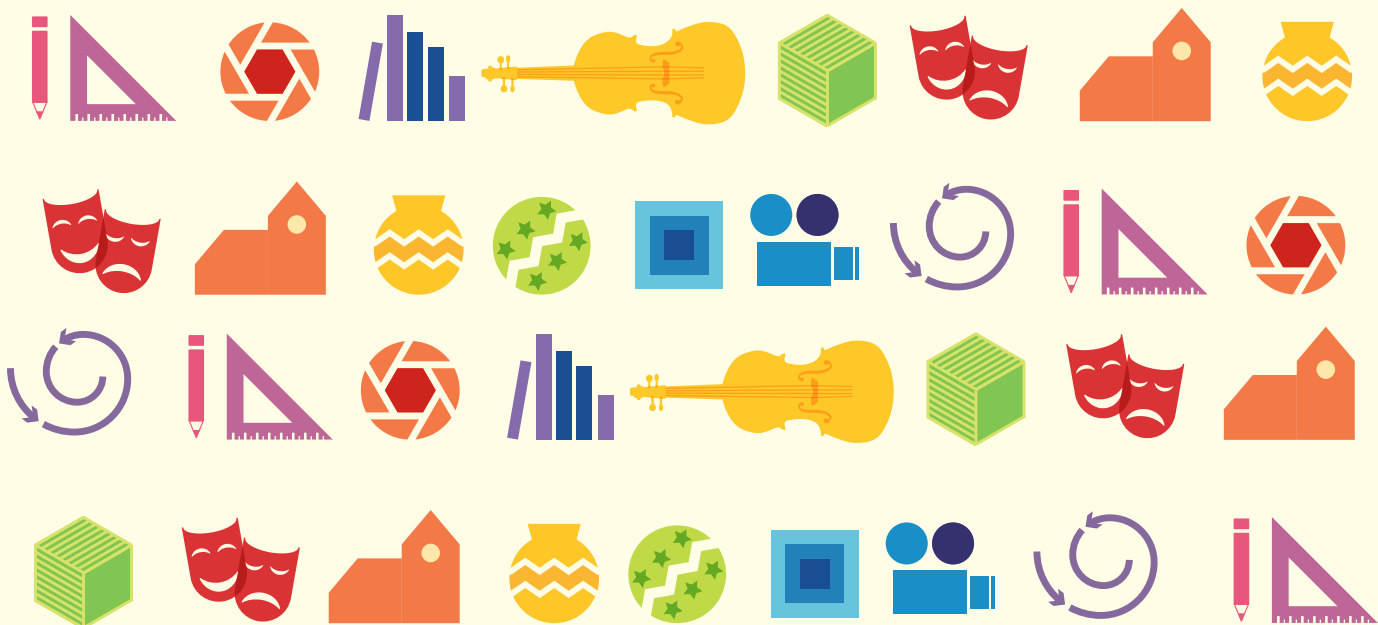




# APORTES DE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS A LA EDUCACIÓN

Fichas descriptivas









#### **CONSEJO NACIONAL DE LA CULTURA Y LAS ARTES (CNCA)**

**Ministro Presidente:** Ernesto Ottone Ramírez

**Subdirector Nacional:** Rafael Araya Burgueño (S)

**Jefe del Departamento de Educación y Formación en Artes y Cultura:** Pablo Rojas Durán

**Jefa de la Sección de Educación Artística y Cultura:** Beatriz González Fulle

#### **MINISTERIO DE EDUCACIÓN (Mineduc)**

**Ministra:** Adriana Delpiano Puelma

**Subdirectora Nacional:** Valentina Quiroga Canahuate

**Jefe de la División de División General de Educación:** Gonzalo Muñoz Stuardo

**Coordinadora Nacional Educación Artística:** Sandra Moscatelli Arena

**Coordinación Nacional Escuela:** Carlos Álvarez Viera

#### **APORTES DE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS A LA EDUCACIÓN. FICHAS DESCRIPTIVAS.**

##### **Publicación a cargo de**

Pablo Rojas Durán / Ignacio Aliaga Riquelme (CNCA)

##### **Desarrollo de contenidos**

Departamento de Fomento de la Cultura y las Artes

##### **Coordinación general**

Beatriz González Fulle y Alejandra Claro Eyzaguirre (CNCA)

##### **Apoyo a desarrollo de contenidos**

Beatriz González Fulle, Alejandra Claro Eyzaguirre, Cristina Guerra Pizarro, Cristian Pizarro Vocar, Víctor Contreras Medina (CNCA), Unidad de Educación Artística (Mineduc)

##### **Corrección de estilo y edición**

Arantxa Martínez

##### **Dirección edición y producción**

Tal Pinto Panzer (CNCA)

##### **Dirección de arte**

Soledad Poirot Oliva (CNCA)

##### **Diseño original y diagramación**

Identidad y Comunicación Verde Ltda.

© Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, 2016

Registro de Propiedad Intelectual n° 259.140

ISBN (papel): 978-956-352-138-9

ISBN (pdf): 978-956-352-140-5

**[www.cultura.gob.cl](http://www.cultura.gob.cl)**

Se autoriza la reproducción parcial citando la fuente correspondiente.

Se imprimieron 30.000 ejemplares

# **APORTES DE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS A LA EDUCACIÓN**

Fichas descriptivas



# Índice

<b>Presentación</b>	<b>7</b>
<b>Fichas descriptivas</b>	<b>10</b>
Arquitectura	12
Artesanía	16
Artes circenses	20
Artes visuales	24
Audiovisual (Cine)	28
Danza	32
Diseño	36
Fotografía	40
Literatura	44
Música	48
Nuevos medios	52
Teatro	56
<b>Bibliografía recomendada</b>	<b>61</b>
<b>Notas</b>	<b>62</b>





## **ESTIMADOS Y ESTIMADAS DIRECTORES/AS, DOCENTES Y EDUCADORES /AS:**

Día a día nos esforzamos por hacer de nuestros estudiantes mejores personas y de nuestras clases mejores experiencias que permitan comprender el mundo en su complejidad. Complejidad que viene dada, entre otras cosas, por el sinfín de elementos que se entrelazan en cada situación que vivimos, en cada decisión que tomamos, en cada paisaje que observamos y hacemos propio con la mirada. La comprensión del mundo no se agota en un solo tipo de conocimiento. O, ¿creemos acaso que las situaciones, las decisiones, los hechos, las emociones se *comprenden* mejor solo desde un área del saber?, ¿no será que el abordar un fenómeno desde diferentes áreas del conocimiento nos permitirá tener una comprensión más *profunda* de éste? Queremos que la reflexión que cada uno haga sobre estas interrogantes sea el cimiento que soporte la lectura del documento que hoy ponemos a su disposición.

En este material se presentan, de manera sencilla, doce lenguajes artísticos, poniendo especial énfasis en el aporte que cada uno entrega a los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por ejemplo, la artesanía, que es siempre representativa de un medio cultural, está vinculada con las ciencias sociales, y nos permite profundizar en el conocimiento de la biodiversidad, de los pueblos originarios y en la identidad individual y cultural. A su vez, el diseño, requiere desplegar conocimientos teóricos y prácticos de la matemática y la tecnología que, puestos al servicio de la sociedad, permiten dar respuesta a las necesidades objetuales.

El “Arte” puede ser desconocido para muchos, ya sea porque nuestra formación no se ha enfocado a él, porque nuestras propias experiencias escolares no despertaron la motivación suficiente o porque aún no hemos descubierto aquellos vínculos que existen entre nuestras áreas de interés y algunos lenguajes artísticos. No necesitamos ser expertos en todo, más aún cuando hay tanto conocimiento por abarcar, pero sí necesitamos ser expertos en trabajar en equipo, en investigar, en colaborar con otros profesionales de la educación para reflexionar, diseñar y llevar a cabo experiencias de aprendizaje enriquecidas desde diferentes miradas, incluyendo la música, la literatura, la arquitectura, el cine, el teatro, la danza, el circo, la fotografía, el diseño, los nuevos medios, la artesanía y las artes visuales.

Los invitamos a leer este texto y, con entusiasmo, contribuir a la formación integral y creativa de los y las estudiantes, en diálogo con aquellas áreas del conocimiento que se acercan al universo de la sensibilidad y las emociones. En el contexto de la Reforma educacional que estamos viviendo, se nos ofrece la oportunidad de incorporar el arte como vehículo movilizador, tanto para la reflexión como para la práctica pedagógica a través de las acciones comprometidas por el Plan Nacional de Artes en la Educación, que el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (CNCA) y el Ministerio de Educación (Mineduc) han comprometido y comenzado a implementar durante el año 2015.

Este Plan tiene como objetivo principal contribuir al mejoramiento de la calidad de la educación de los y las estudiantes que asisten a los establecimientos educacionales chilenos, a través de acciones concretas, tales como: talleres artísticos, equipamiento artístico para apoyar la implementación curricular de artes visuales y música; material didáctico para apoyar la enseñanza de objetivos curriculares a través de diversas manifestaciones artísticas, capacitaciones, programas de formación; pero, por sobre todo, poner en valor el arte en la educación. Y es allí, en la cotidianeidad de los aprendizajes, donde esperamos que estas fichas pedagógicas sean un aporte, entregando ideas y orientaciones que puedan ser trabajadas desde todas las asignaturas y en los talleres artísticos. También esperamos que sea una invitación a que docentes y artistas conformen equipos de trabajo con los/las estudiantes en función de una nueva manera de comprender los procesos de enseñanza y aprendizaje.

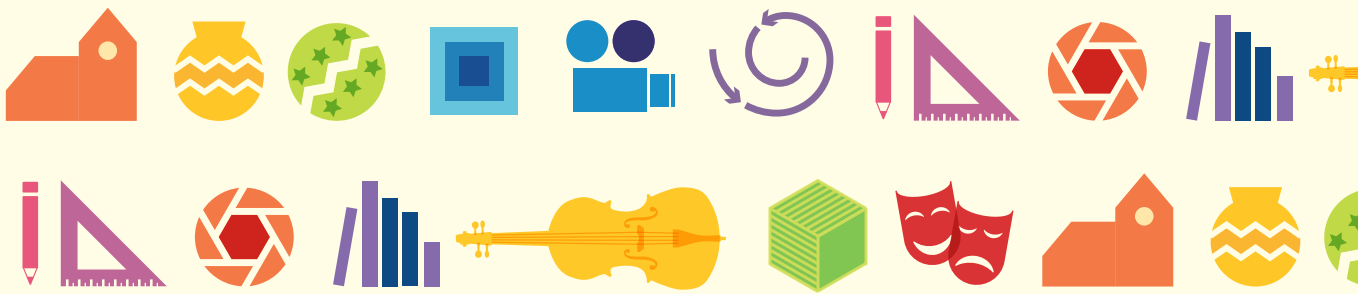
### **Plan Nacional de Artes en Educación**

Impulsado por el Ministerio de Educación  
y el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes

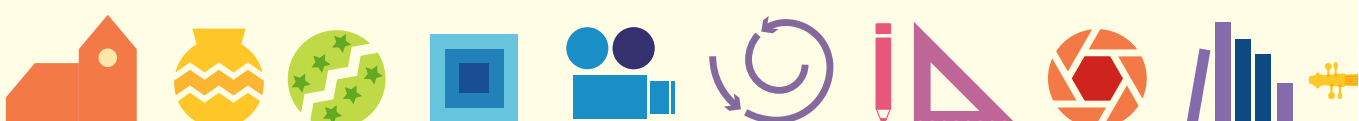
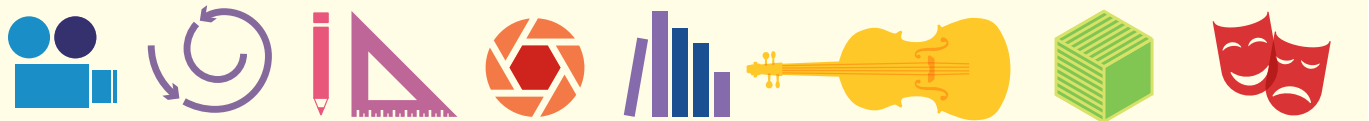
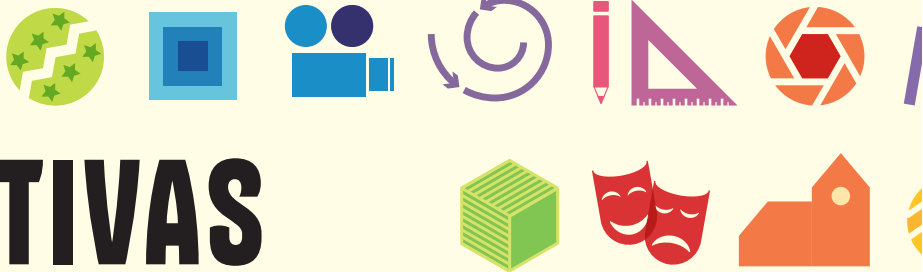
<http://www.cultura.gob.cl/programa/plan-nacional-de-artes-en-la-educacion/>

Marzo, 2016





# FICHAS DESCRIPTIVAS





# ARQUITECTURA

**POSIBILIDADES DESDE DONDE ABORDAR LA ARQUITECTURA:**

**ARTES VISUALES.** En articulación con: Física / Historia, Geografía y Ciencias Sociales / Matemática

## 1. Definición

La arquitectura es el arte y la técnica de proyectar y diseñar edificios, estructuras y espacios. El/la arquitecto/a configura una amplia gama de proyectos como soluciones habitacionales, diseño de espacios públicos y urbanismo, así como labores de recuperación, intervención y puesta en valor del patrimonio. Tradicionalmente, se ha dicho que esta disciplina descansa por igual sobre tres principios –la Belleza, la Firmeza y la Utilidad–, ninguno de los cuales puede superar en importancia al otro, para crear espacios con sentido donde los seres humanos puedan desarrollar sus actividades. Es en este “tener sentido” en que la arquitectura se distingue como arte de la mera construcción y es precisamente por ello que es capaz de condicionar el comportamiento, tanto físico como emocional, de las personas en el espacio.

## 2. Aportes a la educación

El acercamiento al conocimiento arquitectónico potencia la capacidad de observación del entorno y el pensamiento espacial. El reconocimiento de problemas cotidianos y la búsqueda colectiva de propuestas innovadoras que tiendan a resolverlos promueve el desarrollo de una ciudadanía activa, propositiva y respetuosa, que valora y cuida los espacios públicos, el entorno y el patrimonio.

## 3. Ejemplo de implementación en aula: Taller de arquitectura y urbanismo

Para trabajar un taller de arquitectura y urbanismo se recomienda articularlo en dos partes:

- a) Fase contextual: introducción a la arquitectura y el urbanismo a través de la generación de conocimiento y del estudio de la ciudad. Se persigue que los/as estudiantes valoren la arquitectura, el patrimonio inmueble y su dimensión técnica, artística, social y cultural.

En esta etapa es importante:

- Para fomentar el interés por lo arquitectónico, desarrollar las clases a través de la presentación de contenidos, de la enseñanza a través del juego y de la entrega de elementos técnicos básicos de conocimiento de la ciudad, incluyendo salidas a terreno para analizar obras y espacios singulares de cada localidad.
  - Partir tomando contacto con las construcciones más básicas, como aquellas que sirven para protegerse del frío y de la lluvia, del calor o del viento.
  - Motivar a los/as estudiantes a observar con otros ojos el entorno que los rodea para proponer modificaciones y transformaciones, exponiendo sus críticas a lo ya existente y cuestionándolo.
- b) Fase proyectual: los/as estudiantes llevan a cabo un proyecto creativo de arquitectura o de urbanismo a partir de la identificación de una problemática específica detectada en la fase 1 y de acuerdo a los aprendizajes transversales que se espera lograr con el taller. Durante el mismo, y a lo largo de sus distintos momentos (que incluyen la elaboración de planos, maquetas o mapas conceptuales según el aprendizaje que busca enfatizar), aprenderán experiencialmente los procesos de creación, diseño y desarrollo de proyectos. En esta etapa es importante:
    - Realizar los talleres desde un enfoque lúdico, potenciando el desarrollo de los talentos individuales de los/as participantes, que utilizan sus

realizaciones como medio de expresión.

- Aplicar sus conocimientos y observaciones en forma práctica expresando ideas por medio de aquellos recursos que sean de preferencia de cada estudiante.
- Que el enfoque de las actividades contribuya a mejorar la psicomotricidad fina en el caso de los/las más pequeños/as.

### **EDAD REQUERIDA DE LOS/LAS PARTICIPANTES:**

Se sugiere trabajar con niñas, niños y jóvenes a partir de los 5 años, adaptando el nivel de complejidad según la edad.

### **RECOMENDACIONES PEDAGÓGICAS PARA IMPLEMENTAR UN TALLER DE ARQUITECTURA:**

- Se busca que los/as estudiantes experimenten prácticas individuales y compartidas, para finalizar con la realización conjunta de lo aprendido.
- El diseño de los talleres debe conectarse con la realidad de cada estudiante, es decir, tomar y destacar elementos de su entorno, prestando atención a la diversidad cultural para llevar a cabo sus propuestas.
- Convocar a los/as estudiantes que muestren interés y admitir tanto a quienes poseen aptitudes innatas como a quienes no (no acentuar la distinción a lo largo del taller).
- Invitar a participar a quienes requieran insertarse en ambientes distintos a su clase para superar conflictos familiares o con el colegio.
- Motivar a que todos/as participen del taller pero sin obligar a nadie ya que, para lograr los resultados esperados el clima debe ser de confianza y colaboración.
- Se puede agregar una etapa de exposición (compartir la obra con familia y amistades) y/o ejercicios curatoriales con obra ya existente.

### **REQUERIMIENTOS SUGERIDOS DE EQUIPAMIENTO E INFRAESTRUCTURA PARA EJECUTAR EL TALLER:**

- Materiales reciclados para realizar maquetas (cajas de huevos, bandejas de poliestireno, palillos de madera o plástico, cartulinas y cartones, etc.)
- Papel para dibujar.
- Otros de acuerdo a las necesidades surgidas en el desarrollo del taller.



## 4. Objetivos posibles de abordar a partir de un taller de arquitectura:

- Motivar a la comunidad educativa a apreciar la arquitectura y la ciudad, promover su entendimiento y valoración como herramienta educativa y de desarrollo personal en el camino de crecimiento integral de niñas, niños y jóvenes.
- Desarrollar la capacidad de la observación y reflexión crítica de la arquitectura y la ciudad, poniendo en valor la arquitectura como una expresión cultural y un bien social mayor que afecta a la calidad de vida de las personas.
- Sensibilizar a la comunidad educativa, dentro y fuera de las aulas, sobre los beneficios del desarrollo del pensamiento espacial de los/as estudiantes, promoviendo una educación cívica integral de niñas, niños y jóvenes.
- Promover la valoración de la importancia que tienen el diseño y la ordenación del medio en nuestra vida y de qué modo nos influyen.v

## 5. Links sugeridos:

Chiquitectos, entidad que organiza talleres de arquitectura para niños, niñas y jóvenes en escuelas e instituciones culturales (España):

<http://www.chiquitectos.com>

Architecture & Children, plataforma para el intercambio de información y experiencias relacionadas con la enseñanza de la arquitectura a niños, niñas y jóvenes (en inglés):

<http://uia-architecture-children.bak.de/info-en.html>

Guía con directrices para enseñar arquitectura a niños, niñas y jóvenes (en inglés):

[http://uia-architecture-children.bak.de/downloads/uia\\_bee\\_en.pdf](http://uia-architecture-children.bak.de/downloads/uia_bee_en.pdf)

Cuaderno pedagógico de Arquitectura. Consejo de la Cultura y las Artes:

<http://www.estaciondelasartes.com/cuaderno-de-arquitectura>

# ARTESANÍA

**POSIBILIDADES DESDE DONDE ABORDAR LA ARTESANÍA:**

**ARTES VISUALES / TECNOLOGÍA.** En articulación con: Historia, Geografía y Ciencias Sociales / Lenguaje y Comunicación / Ciencias Naturales

## 1. Definición

La artesanía es un saber hacer, un conjunto de conocimientos técnicos y materiales que permiten la realización de productos principalmente hechos a mano. Estos pueden ser de carácter utilitario, estético o simbólico, y siempre son representativos de un medio cultural. En esta disciplina es posible distinguir tres categorías: artesanía tradicional, artesanía indígena y artesanía contemporánea. En los dos primeros casos es una expresión de la vida de una comunidad que se manifiesta en un objeto o técnica.

## 2. Aportes a la educación

El trabajo de artesanía permite desarrollar habilidades manuales plásticas en su más amplio sentido. Al mismo tiempo, posibilita el conocimiento histórico e identitario de una localidad, facilitando la vinculación de los/as estudiantes con su propio territorio e identidad local.

La artesanía permite sensibilizar a niños, niñas y jóvenes sobre temas relacionados con el arte y las culturas, así como lograr una comprensión respecto del patrimonio (tanto material como inmaterial). El contacto con la artesanía puede ayudar a que desarrollen la sensibilidad estética, así como habilidades sociales que les serán útiles a lo largo de su vida, y destrezas manuales gracias al traspaso de las tradiciones.

Esta disciplina desarrolla la identidad tanto individual como cultural de los/as estudiantes y promueve el interés por la biodiversidad, los pueblos originarios y las culturas tradicionales. Al establecer una relación íntima con los recursos naturales del entorno, permite que los/as estudiantes se vinculen con la naturaleza, conectándose así con su medio ambiente y geografía, y familiarizándose con términos como ecología y sustentabilidad.

Asimismo, promueve el desarrollo de un lenguaje propio que permite ampliar las posibilidades de expresión y comunicación. El trabajo manual ejecutado en grupo permite compartir y socializar no sólo el trabajo artesanal, sino las propias experiencias de vida.

## 3. Sugerencia de implementación en aula: Introducción a la artesanía

Un taller de introducción a la artesanía debe contar con una etapa de contextualización, difusión y puesta en valor de la artesanía y con el trabajo in situ de un/a artesano/a experto/a en el oficio a investigar, quien guiará a niños, niñas y jóvenes en la elaboración de una pieza artesanal para poner en valor “haciendo”. Este proceso de interacción directa con el/la artesano/a facilita la valoración de los oficios artesanales.

- a) Fase contextual: introducción, con detalles sobre las piezas, a los procesos de producción y el contexto histórico y cultural de los/as artesanos/as que realizan el oficio que se trabajará. Debe ser clara, y adecuarse a la edad de los/as estudiantes.
- b) Fase práctica: Todo taller de artesanía debe contar con al menos un módulo de experiencia práctica que conecte a los/as estudiantes con las materialidades y el objeto a trabajar, impartido por un/a artesano/a reconocido/a por su localidad o comuna. Recomendamos trabajar de la mano de un/a Maestro/a Artesano/a, elegidos/as en un concurso homónimo del

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes destinado a reconocer a los/as cultores/as de excelencia de un oficio, quienes por su vida, valor cultural y trayectoria constituyen parte fundamental de la identidad y patrimonio cultural del país. Existen tres categorías de premio o reconocimiento a los/as artesanos/as chilenos/as: Maestro/a Artesano/a Tradicional, Maestro/a Artesano/a Contemporáneo/a y Premio Artesano/a Aprendiz.

### **EDAD REQUERIDA DE LOS/AS PARTICIPANTES:**

Dependiendo del enfoque y la mirada pedagógica que se defina, pueden dirigirse a niños, niñas y jóvenes de todas las edades escolares, desde preescolar hasta 4º medio.

### **RECOMENDACIONES PEDAGÓGICAS PARA IMPLEMENTAR UN TALLER DE ARTESANÍA:**

- Cada región pertenece a un territorio diferente, por lo que es necesario recopilar la información de cada comuna en particular, incluyendo a los pueblos originarios de cada zona. El diseño de los talleres debe realizarse desde una mirada local e idealmente se debe contactar a un/a Maestro/a Artesano/a de la región donde se impartirá el taller.
- Ubicar en círculo a los/as estudiantes ayudará a que la comunicación sea más fluida y mejorará el nivel de atención.
- Convocar a los/as estudiantes que muestren interés y admitir tanto a quienes poseen aptitudes innatas como a quienes no (no acentuar la distinción durante el taller).
- Invitar a participar a quienes requieran insertarse en ambientes distintos a su clase para superar conflictos familiares o escolares.
- Motivar a que todos/as participen del taller pero sin obligar a nadie ya que, para lograr los resultados esperados el clima debe ser de confianza y colaboración.
- Se puede agregar una etapa de exposición (compartir la obra con familia y amistades).

### **REQUERIMIENTOS SUGERIDOS DE EQUIPAMIENTO E INFRAESTRUCTURA PARA EJECUTAR EL TALLER:**

En cada taller, los materiales dependerán de cada disciplina:

- Textilería: lana, telares.
- Trabajo en madera: maderas, gubias.
- Alfarería y cerámica: greda, cerámica, herramientas para moldear.
- Cestería: cualquier fibra natural.
- Orfebrería: metales y herramientas de orfebrería.
- Trabajo en cuero: cuero y herramientas de marroquinería.

- Siempre es necesario un espacio de creación adecuado. Puede ser un taller del colegio o alguna sala de arte con mesas grandes para fomentar el trabajo en equipo y el apoyo mutuo entre los/as compañeros/as.

## 4. Objetivos posibles de abordar a partir de un taller de artesanía:

- Motivar a la comunidad educativa a apreciar la artesanía y su importancia como herramienta educativa y de desarrollo personal en el proceso de crecimiento integral de niños, niñas y jóvenes.
- Desarrollar destrezas manuales y psicomotoras específicas al contacto con diferentes materiales.
- Potenciar la expresión a través de la creatividad.
- Sensibilizar a niños, niñas y jóvenes en temas relacionados con el arte, la cultura y comprensión del patrimonio (tanto material como inmaterial).
- Vincular a niños, niñas y jóvenes, por medio de la artesanía, a su territorio e identidades.
- Tomar conciencia de los pueblos originarios de cada territorio, promoviendo la interculturalidad.
- Fomentar la sensibilización de la comunidad estudiantil, dentro y fuera de las aulas, sobre los beneficios del desarrollo de oficios en la formación y de los/as estudiantes.

## 5. Links sugeridos:

Fundación Artesanías de Chile:  
[www.artesantiasdechile.cl](http://www.artesantiasdechile.cl)

Programa de Artesanía de la Universidad Católica de Temuco:  
<http://extension.uct.cl/programa-artesania/>

Museo de Arte Popular Americano Tomás Lago (MAPA):  
[www.mapa.uchile.cl](http://www.mapa.uchile.cl)

Mis Raíces, Comunicaciones:  
[www.misraices.cl/tag/francisca-jimenez](http://www.misraices.cl/tag/francisca-jimenez)

Maestros artesanos:  
<http://www.cultura.gob.cl/maestros-artesanos/>

Cuaderno pedagógico. Patrimonio Cultural Inmaterial y Artesanía. Consejo de la Cultura y las Artes:  
<http://www.estaciondelasartes.com/cuaderno-pedagogico-patrimonio-cultural-inmaterial-a-traves-de-la-artesania>

# ARTES CIRCENSES

POSIBILIDADES DESDE DONDE ABORDAR LAS ARTES CIRCENSES:

EDUCACIÓN FÍSICA Y SALUD. En articulación con: Orientación

## 1. Definición

El circo es una arte escénico basado en técnicas acrobáticas, de equilibrio, fuerza y destreza. En la actualidad, la práctica circense ha ido incorporando otras disciplinas del arte en su quehacer, como la danza, el teatro, la interpretación musical y la escenografía. En tiempos recientes ha surgido el circo social, que consiste en poner a disposición de la comunidad las técnicas del circo en tanto herramienta pedagógica, artística y social.

## 2. Aportes a la educación

La práctica circense requiere de un alto desarrollo de habilidades y destrezas físicas para su ejecución, por ello es una disciplina que promueve la conciencia corporal y la relación y respecto hacia el propio cuerpo. Mediante el aprendizaje de habilidades corporales que van más allá de las cotidianas, en el contexto del “riesgo controlado” (en el circo se reemplaza el riesgo que busca el peligro por un riesgo controlado que entrega residuales positivos) se crea un vínculo sano con el propio cuerpo, aprendiendo a controlarlo, a cuidarlo, respetarlo y a verlo como un aliado en el logro y desarrollo de una personalidad integrada.

Asimismo, contribuye al bienestar psíquico-emocional pues fortalece la autoestima, la confianza, la disciplina y el manejo de frustración. La práctica del circo implica, necesariamente, enfrentarse a muchos fracasos, simples y concretos, que, luego de ser encarados, entregan la satisfacción de un logro “especial”, como hacer una figura en el trapecio o sostener objetos en el aire mediante los malabares. Esta particular sinergia entre el fracaso y el logro cercano, casi exclusiva de esta disciplina, genera importantes avances en la tolerancia a la frustración y muestra, en simples pasos, la relevancia de la disciplina como medio de crecimiento personal, con el componente más certero y eficaz que es la mejora de la autoestima.

El circo fortalece el desarrollo de habilidades para el trabajo en grupo. Genera factores protectores y de socialización como la confianza y la disposición al trabajo en equipo, comprendiendo que la seguridad y éxito propios dependen de otra persona que trabaje en conjunto y aportando así a la superación del miedo a través de la promoción de una comunicación positiva. Este trabajo mancomunado y respetuoso entrega resultados positivos, visibles y altamente reconfortantes para el individuo (que se ve a sí mismo logrando metas que no pensaba que podía alcanzar), y promueve la valoración del trabajo colaborativo por encima del individualismo.

La práctica circense se basa en tres habilidades:

- a) Conceptuales: las que contribuyen al desarrollo de destrezas corporales y del movimiento como instrumento y recurso de expresividad e interacción.
- b) Procedimentales: en que se experimentan e interpretan las capacidades corporales y comunicativas.
- c) Actitudinales: promueven el trabajo creativo-colaborativo, el respeto y la solidaridad.

### 3. Sugerencia de implementación en aula: Introducción al circo

El taller puede abarcar todas las subespecialidades del arte circense o solamente el trabajo en suelo (en caso de que se trate de espacios sin condiciones para el trabajo aéreo). En cualquier caso, se debe contemplar como eje el trabajo corporal en duplas y grupos (portadas, combinadas, pirámides, etc.). Las clases se deben desarrollar a través del juego y de la entrega de elementos técnicos básicos, con el fin de trabajar la conciencia corporal. Los procesos de aprendizaje se implementan mediante un trabajo de conciencia y sensibilización física. Se busca que los/as estudiantes exploren y ajusten sus esquemas motores combinados y que experimenten prácticas individuales y compartidas para finalizar con la realización conjunta de lo aprendido.

#### **EDAD REQUERIDA DE LOS/AS PARTICIPANTES:**

Desde los 5 años, adaptando el nivel de complejidad según la edad.

#### **RECOMENDACIONES PEDAGÓGICAS PARA DESARROLLAR UN TALLER DE CIRCO:**

- Convocar a los/as estudiantes que muestren interés y admitir tanto a quienes poseen aptitudes innatas como a quienes no (no acentuar la distinción a lo largo del taller).
- Invitar a participar a quienes requieran insertarse en ambientes distintos a su clase para superar conflictos familiares o escolares.
- Motivar a que todos/as participen del taller pero sin obligar a nadie ya que, para lograr los resultados esperados el clima debe ser de confianza y colaboración.
- En cuanto a los resultados, lo más importante es privilegiar el proceso donde destaca el desarrollo expresivo.
- Se puede agregar una etapa de espectáculo para compartir el proceso, logros y aprendizajes con la familia y/o amistades.

#### **REQUERIMIENTOS SUGERIDOS DE EQUIPAMIENTO E INFRAESTRUCTURA PARA EJECUTAR EL TALLER:**

En el caso de trabajo de piso:

- Colchonetas de gimnasia (dimensiones: 200 x 100 x 6 cm), aglomerado.
- Artículos de malabares (pelotas, diabólos, clavos).
- Un espacio amplio y cerrado para que haya continuidad durante el año y no sea necesario interrumpir el taller en invierno. Puede ser un gimnasio, un auditorio, un salón grande, etc.



**PARA REALIZAR TRABAJO AÉREO, SE DEBE CONTEMPLAR, ADEMÁS:**

- Implementos de trabajo aéreo: telas, trapecios, aros.
- Material de seguridad y montaje: mosquetones de acero, grilletes, cintas de montaje (pueden ser industriales, de escalada o una combinación de ambas, de acuerdo a las características del espacio).
- Colchonetas de entrenamiento (dimensiones: 300 x 200 x 40 cm).
- El espacio debe tener una altura óptima de 6 o 7 metros (incluso en un espacio de 5 metros se puede trabajar y enseñar hasta cierto nivel). Debe contar con vigas (pueden ser vigas de madera, cerchas de acero, o similar) que resistan entre 1500 y 2000 kg en el punto de montaje. La factibilidad de instalación debe ser comprobada por profesionales con experiencia en montajes para circo y docencia.
- También es posible instalar estructuras exteriores para trabajo aéreo, pero esto dependerá del clima y de la época de realización de los talleres.

## 4. Objetivos posibles de abordar a partir de un taller de circo

- Motivar a la comunidad educativa a apreciar las artes circenses y su importancia como herramienta educativa y de desarrollo personal en el proceso de crecimiento integral de niños, niñas y jóvenes.
- Desarrollar la capacidad de atención, reflexión, sensibilidad y admiración por el trabajo escénico individual y/o grupal, poniendo en valor el respeto a la expresión como un derecho fundamental.
- Mejorar la conciencia corporal, la relación y el respeto hacia el propio cuerpo, junto al desarrollo de habilidades físicas y motrices nuevas.
- Promover el desarrollo de la confianza, la autoestima y el trabajo en equipo.
- Mejorar la tolerancia a la frustración mediante el alcance de logros, realzando el valor de la disciplina y la constancia.

## 5. Links sugeridos:

El circo en la escuela:

[www.efdeportes.com/efd115/el-circo-en-la-escuela.htm](http://www.efdeportes.com/efd115/el-circo-en-la-escuela.htm)

Escuela de Circo Social en Maipú:

[www.territoriochile.cl/1516/article-78036.html](http://www.territoriochile.cl/1516/article-78036.html)

Circo del Mundo. Circo social:

<http://www.elcircodelmundo.com/>

# ARTES VISUALES

POSIBILIDADES DESDE DONDE ABORDAR ARTES VISUALES:

ARTES VISUALES. En Articulación Con: Historia, Geografía y Ciencias Sociales y Tecnología

## 1. Definición

Se entiende por artes visuales aquella producción artística relativa a la creación de obras que se aprecian esencialmente por la vista, como la pintura, la fotografía, la escultura, el cómic, la instalación, el video arte, entre muchas otras. Este concepto se introduce tras la II Guerra Mundial para nombrar el nuevo tipo de producción artística que se venía desarrollando desde la irrupción de los nuevos medios y las ideas rupturistas de las vanguardias. Se abrirá una amplia cantidad de formas posibles de hacer arte, ya que los criterios de producción y clasificación son más abiertos e integrados. Alrededor de 1980 el término artes visuales comienza a generalizarse, pues es más apropiado para el arte contemporáneo.

## 2. Aportes a la educación

Los talleres de artes visuales son beneficiosos para niños, niñas y jóvenes, puesto que promueven el desarrollo de un lenguaje propio que facilita la expresión y la comunicación.

La integración de las artes, en la que la dimensión sensible y creativa es el énfasis, en los procesos de enseñanza-aprendizaje representa un aporte esencial en el desarrollo integral de cada individuo como ser único. En este sentido, constituye una herramienta para promover el autoconocimiento y la expresividad permitiendo impulsar la confianza y el autoestima.

En términos generales, la integración de las prácticas de las artes visuales a la experiencia pedagógica escolar repercute en la mejora de la capacidad de observación, fomenta la construcción de puntos de vista personales y el respeto a otras visiones, y entrega herramientas para desarrollar la capacidad crítica y habilidades para el trabajo en grupo mejorando la tolerancia a la frustración y la disciplina.

## 3. Sugerencia de implementación en aula: Taller de arte y cultura visual

El nuevo paradigma de la educación artística como vehículo de conocimiento considera dentro de sus ejes primordiales el “aprender a mirar”. Por esto se aconseja realizar un taller de arte y cultura visual articulado en dos etapas:

- a) Análisis de imágenes e introducción a las modalidades de producción del arte contemporáneo: en un mundo atiborrado de imágenes el conocimiento de los códigos del lenguaje visual es una herramienta fundamental, constituyéndose como uno de los elementos clave de la educación artística del siglo XXI. Se propone ejercitar el análisis de distintas imágenes elegidas de acuerdo a los objetivos específicos del taller.
- b) Identificación de problemáticas y desarrollo de un proyecto artístico grupal: de acuerdo a la problemática tratada en la primera fase, se introduce a los/as estudiantes a las modalidades de producción de obras de arte contemporáneo, alejándose del paradigma del arte como manualidades al que se ha referido María Acaso. Para esto se debe trabajar la idea de proceso: cualquier obra necesita de una planificación, de reflexión y tiempo desde que se diseña hasta que se concreta. La finalidad es familiarizar a los/as estudiantes con las operaciones estéticas actuales para luego conformar colectivos artísticos, identificar problemáticas y desarrollar un proyecto

artístico a partir de ellas. Es importante velar también por la creatividad y no prefijar la técnica, para que sean los/as estudiantes quienes elijan por su cuenta la mejor técnica para llevar a cabo el proyecto. Lo que se debe enseñar a los/as estudiantes es que se debe partir de una idea a la que acompaña la técnica, y no al revés.

### **EDAD REQUERIDA DE LOS/AS PARTICIPANTES:**

Estudiantes de educación básica y media, adaptando los contenidos y el nivel de complejidad según la edad.

### **RECOMENDACIONES PEDAGÓGICAS PARA DESARROLLAR UN TALLER DE ARTES VISUALES:**

- Se incorpora el juego como soporte de una actitud activa y dinámica que facilitará la asimilación de los aprendizajes del taller.
- Se busca que los/as estudiantes experimenten prácticas individuales y colaborativas.
- Se desarrollarán trabajos en grupo y conversaciones donde se compartan elementos de memoria colectiva en torno a lo visual.
- Se potencia el desarrollo de la expresión personal y la creatividad.
- El diseño de los talleres debe conectarse con la realidad de cada estudiante, es decir, tomar y destacar elementos de su entorno, prestando atención a la diversidad cultural para llevar a cabo sus propuestas.
- Convocar a los/as estudiantes que muestren interés y admitir tanto a quienes poseen aptitudes innatas como a quienes no (no acentuar la distinción a lo largo del taller).
- Invitar a participar a quienes requieran insertarse en ambientes distintos a su clase para superar conflictos familiares o escolares.
- Motivar a que todos/as participen del taller pero sin obligar a nadie ya que, para lograr los resultados esperados el clima debe ser de confianza y colaboración.
- Se puede agregar una etapa de exposición (compartir la obra con familia y amistades) y/o ejercicios curatoriales con obra ya existente.

### **REQUERIMIENTOS SUGERIDOS DE EQUIPAMIENTO E INFRAESTRUCTURA PARA EJECUTAR EL TALLER:**

- Una sala de clases habitual es suficiente para la realización del taller. Se debe reacomodar el lugar según las necesidades de las actividades.
- Materiales necesarios para poder desarrollar los proyectos.

## 4. Objetivos posibles de abordar a partir de un taller de artes visuales

- Motivar a la comunidad educativa a apreciar las artes visuales y su importancia como herramienta educativa y de desarrollo personal en el proceso de crecimiento integral de niños, niñas y jóvenes.
- Desarrollar la capacidad de generación de conocimiento crítico a través de la configuración de discursos personales emanados de la expresión artística.
- Desarrollar la capacidad de atención, reflexión, sensibilidad y admiración por el trabajo visual, poniendo en valor el respeto a la expresión como un derecho fundamental.
- Sensibilizar a la comunidad estudiantil, dentro y fuera de las aulas, sobre los beneficios de la educación artística en la formación de los/as estudiantes.
- Brindar herramientas expresivas y técnicas que puedan significar un aporte a las oportunidades educativas y laborales.
- Fortalecer la identidad individual y grupal.
- Propiciar el contacto y el vínculo intercultural entre los/as estudiantes, tomando conciencia de la identidad de niños, niñas y jóvenes y de la diversidad de culturas.

## 5. Links sugeridos:

Web de María Acaso. Educación disruptiva + educación artística.  
<http://www.mariaacaso.es/>

“La educación artística como vehículo de conocimiento.” Conferencia en II Seminario Internacional de Educación Artística. Santiago, 2014.

*La Bienal de Arte de Venecia y Alfredo Jaar.* Material didáctico para docentes disponible en:

[http://www.estaciondelasartes.com/wp-content/uploads/2013/10/CM\\_VENEZIA.pdf](http://www.estaciondelasartes.com/wp-content/uploads/2013/10/CM_VENEZIA.pdf)

Arte contemporáneo en la escuela. Galería Gabriela Mistral. Guía didáctica complementaria para profesores de Artes Visuales de Enseñanza Media:

<http://galeriagm.cultura.gob.cl/educacion>

# AUDIOVISUAL (CINE)

POSIBILIDADES DESDE DONDE ABORDAR EL AUDIOVISUAL:

ARTES VISUALES / LENGUAJE Y COMUNICACIÓN. En articulación  
con: Música

## 1. Definición

Se entiende por lenguaje audiovisual aquel que se percibe mediante el sentido del oído y la vista. Surge con el desarrollo del cine sonoro a finales de la década de los 20. Dentro de las manifestaciones artísticas del audiovisual, destaca el cine por su aporte pedagógico.

La palabra cine proviene del griego y significa “movimiento”. En realidad, cuando usamos la palabra cine estamos empleando un diminutivo de la palabra cinematografía, que significa “escritura mediante imágenes en movimiento”, es decir, que las imágenes se utilizan para escribir un relato. Tomando en cuenta lo anterior, podemos decir que una obra de cine es un relato, una historia que se cuenta mediante imágenes en movimiento. Estas creaciones cinematográficas, que se ocupan de la narrativa, del montaje y del guión, y que consideran al/la director/a como el/la autor/a, son consideradas manifestaciones artísticas.

## 2. Aportes a la educación

La realización audiovisual tiene la potencialidad de promover la creatividad y la expresión a través de las imágenes y el sonido como vehículo de comunicación. La mayoría de las veces una producción audiovisual se ejecuta en equipo, por lo que desarrolla habilidades para el trabajo grupal. Al mismo tiempo, debido a las dificultades que implica llevar a cabo un proyecto audiovisual en el que hay que coordinar múltiples factores, promueve el desarrollo de la disciplina y contribuye a mejorar la tolerancia a la frustración.

El cine en particular es una herramienta pedagógica de gran utilidad, ya que es un formato atractivo para los/as estudiantes al mostrar distintas maneras de ver el mundo, convocando a la reflexión sobre diversos aspectos de la sociedad. Permite conocer culturas diferentes a la propia y acontecimientos pasados y presentes, e incluso imaginar el futuro.

## 3. Sugerencia de implementación en aula: Taller de narrativa audiovisual

Para realizar un taller de narrativa audiovisual se propone trabajar en dos etapas:

- a) Teórica: contempla el acercamiento de los/as estudiantes a la historia del cine, a la teoría básica del lenguaje cinematográfico y a la estructura narrativa por medio del análisis de películas. Recomendamos trabajar con los manuales sobre cine y las cartillas educativas de la Cineteca Nacional de Chile.
- b) Práctica: implica la realización por parte de los/as estudiantes de una obra audiovisual de pequeño formato, que posteriormente será analizada por el grupo del taller aplicando los conocimientos asimilados a lo largo de las clases. Recomendamos articular esta etapa de taller en dos fases consecutivas: taller de cámara y sonido y taller de realización básica. Cada grupo no debiera superar los 6–8 integrantes, cada uno de los cuales debe tener un rol y responsabilidad designado de acuerdo a sus intereses, tal como en una producción real.

### EDAD REQUERIDA DE LOS/AS PARTICIPANTES:

- Adaptando los contenidos y las piezas audiovisuales que se revisarán, el taller de audiovisual puede ser realizado a partir de los 7 años.

## **RECOMENDACIONES PEDAGÓGICAS PARA IMPLEMENTAR UN TALLER DE CINE:**

- Quien dicte el taller debe tener conocimientos básicos de narrativa y realización audiovisual que le permitan llevar adelante la metodología propuesta.
- Convocar a los/as estudiantes que muestren interés y admitir tanto a quienes poseen aptitudes innatas como a quienes no (no acentuar la distinción a lo largo del taller).
- Invitar a participar a quienes requieran insertarse en ambientes distintos a su clase para superar conflictos familiares o escolares.
- Motivar a que todos/as participen del taller pero sin obligar a nadie ya que, para lograr los resultados esperados el clima debe ser de confianza y colaboración.
- En cuanto a los resultados, lo más importante es privilegiar el proceso donde destaca el desarrollo expresivo.
- Se puede agregar una etapa de exhibición (compartir la obra con la familia y/o amistades) y/o visionados de las obras.

## **REQUERIMIENTOS SUGERIDOS DE EQUIPAMIENTO E INFRAESTRUCTURA PARA EJECUTAR EL TALLER:**

- Al menos una cámara de video por curso.
- Un computador para cada grupo de trabajo.

# **4. Objetivos posibles de abordar a través de un taller audiovisual**

- Entregar herramientas a la comunidad educativa para desarrollar la capacidad de apreciación cinematográfica.
- Formar espectadores críticos, es decir, personas sensibles que enriquezcan la apreciación de las artes en general y que a la vez puedan discriminar en relación con el conocimiento que han adquirido a través de los medios audiovisuales, vale decir, que puedan desarrollar un conocimiento crítico visual ante las imágenes que consumen y a las que están expuestos.
- La educación debe desarrollar la capacidad de abstracción, la creatividad, el potencial de pensar en forma sistémica y la habilidad para asociarse y emprender proyectos colectivos. En este contexto la experiencia de construir discursos audiovisuales propios permite ampliar los espacios expresivos y creativos en la escuela, fomentando el desarrollo de capacidades abiertas como la habilidad de tomar decisiones, de seleccionar información relevante y de relacionarse positivamente con los demás trabajando en equipo.



- Promover en niñas, niños y jóvenes el gusto por el cine y la valoración de los distintos géneros cinematográficos, partiendo por aquel que reconozcan como propio o afín a sus contextos y/o experiencias.
- Incentivar la capacidad de autogestión, autodisciplina y constancia para el alcance de logros colectivos compartidos de un equipo de trabajo.

## 5. Links sugeridos:

Red de cineclubes escolares en la Cineteca Nacional:

<http://www.cinetecanacional.cl/redcineclubescolar/red-cine-club-escolar/>

Sección de material educativo del programa “Escuela al cine”, con películas para ver online y fichas educativas para analizar filmes chilenos a partir de criterios sociales, históricos y cinematográficos, generando además una lectura y debate sobre la actualidad:

<http://www.cinetecanacional.cl/redcineclubescolar/material-educativo/>



# DANZA

POSIBILIDADES DESDE DONDE ABORDAR LA DANZA:  
EDUCACIÓN FÍSICA Y SALUD / MÚSICA

## 1. Definición

La danza es una disciplina artística en donde se utilizan el ritmo y el movimiento del cuerpo a través de técnicas corporales específicas. Usualmente se acompaña de música, o incluso de la palabra, y constituye una forma de expresión, comunicación e interacción social. La danza es la transformación de funciones cotidianas y expresiones habituales del cuerpo para ejecutar bailes con finalidad artística o ritual.

## 2. Aportes a la educación

La danza puede ser aplicada con fines artísticos, educativos, recreativos y/o terapéuticos. En tanto práctica del cuerpo en movimiento, activa campos de la percepción, desarrolla inteligencias múltiples y la creatividad. Es un medio de integración de las diversas dimensiones del ser humano y permite desarrollar la sensibilidad. Amplía la capacidad expresiva a través del cuerpo como vehículo de comunicación y mejora la conciencia corporal y el respeto hacia el propio cuerpo, junto al desarrollo de habilidades físicas y motrices nuevas. Además, la danza entrega herramientas para el autoconocimiento, transformándose en un aporte fundamental para el desarrollo de la personalidad. Al mismo tiempo que potencia la autonomía de cada persona y la valora como ser único, la danza genera espacios de socialización que promueven la integración.

## 3. Sugerencia de implementación en aula: Introducción a la danza

Un taller de introducción a la danza debe contemplar al menos tres acciones: la exploración de las capacidades del propio cuerpo, la creación y la apreciación artística.

En las sesiones de un taller introductorio a la danza se espera que los/as estudiantes desarrollen desde su experiencia la capacidad de expresarse en forma individual y colectiva mediante el conocimiento y uso del cuerpo, potenciando la totalidad de sus capacidades físicas, expresivas y creativas. Se sugiere que las clases propicien en los/as estudiantes el fortalecimiento de la conciencia corporal en relación a la postura y a las partes del cuerpo; el desarrollo de capacidades físicas tales como fuerza, elasticidad, equilibrio y control corporal; la capacidad de improvisación y el desarrollo de la creatividad. En términos metodológicos se apunta a generar un proceso de enseñanza-aprendizaje que permita integrar los contenidos pedagógicos de forma gradual y progresiva, en consideración a las necesidades del/la estudiante y del grupo, valorando sus aportes y experiencias previas.

### **EDAD REQUERIDA DE LOS/AS PARTICIPANTES:**

Desde los 4 años.

### **RECOMENDACIONES PEDAGÓGICAS PARA IMPLEMENTAR UN TALLER DE DANZA:**

- Las sesiones deben realizarse semanalmente por una persona que tenga conocimientos en el área de la danza o expresión corporal.

- La vertiente lúdica y atractiva, conjugada con las técnicas de pedagogía de la danza, conforman los elementos clave del taller.
- Convocar a los/as estudiantes que muestren interés y admitir tanto a quienes poseen aptitudes innatas como a quienes no (no acentuar la distinción a lo largo del taller).
- Invitar a participar a quienes requieran insertarse en ambientes distintos a su clase para superar conflictos familiares o escolares.
- Motivar a que todos/as participen del taller pero sin obligar a nadie ya que, para lograr los resultados esperados el clima debe ser de confianza y colaboración.
- En cuanto a los resultados, lo más importante es privilegiar el proceso, en el que se destaca el desarrollo expresivo.
- Se puede agregar una etapa de exhibición (compartir la obra con la familia y/o amistades).

#### **REQUERIMIENTOS SUGERIDOS DE EQUIPAMIENTO E INFRAESTRUCTURA PARA EJECUTAR EL TALLER:**

Una sala amplia (con piso de linóleo, madera o flexit) y un equipo donde poner música.

## **4. Objetivos posibles de abordar a través de un taller de danza**

- Tomar consciencia del aparato motor y sus posibilidades expresivas para profundizar en el autoconocimiento y valorar la diversidad.
- Contribuir a la educación integral de los/as estudiantes, particularmente en los ámbitos de la creatividad, la expresividad y las capacidades reflexivo-comunicativas, mediante el estímulo de la actividad sensoriomotriz con una orientación estética.
- Potenciar el control del propio cuerpo y su desarrollo armónico.
- Promover el descubrimiento de una motricidad expresiva personal en los/as estudiantes, que les permita apropiarse de lo real y abocarlo de una manera poética y significativa para ellos/as mismos/as.
- Desplegar la creatividad y la imaginación en la experimentación del movimiento mediante la búsqueda de respuestas múltiples, inesperadas y originales ante estímulos diversos, rasgo propio del pensamiento divergente.

## 5. Links sugeridos:

Cuaderno pedagógico de danza. CNCA

<http://www.estaciondelasartes.com/cuaderno-pedagogico-la-danza-en-la-escuela>

Colegio Profesional de Pedagogas y Pedagogos en Danza de Chile A.G.:

<http://colegiopedagogosdanzachile.blogspot.cl>

Proyecto Puedes Bailar, Teatro del Lago:

<http://www.teatrodellago.cl/web2/educacion/para-la-comunidad/pueder-bailar/>

Talleres de Danza, Balmaceda Arte Joven:

<http://www.balmacedartejuven.cl/sedes/nacional/talleres/danza/>

# DISEÑO

POSIBILIDADES DESDE DONDE ABORDAR EL DISEÑO:

ARTES VISUALES. En articulación con: Tecnología y Matemáticas

## 1. Definición

Utilizado habitualmente en el contexto de la industria, la ingeniería, la arquitectura, la comunicación y otras disciplinas creativas, hace referencia al proceso de creación y desarrollo de objetos visuales o materiales con una serie de consideraciones funcionales, estéticas y simbólicas. Diseñar implica pasar por distintas fases de observación, investigación y análisis, proyección, elaboración y evaluación o testeo. El diseño guarda relación con la actividad artística en la medida que emplea un lenguaje similar y se basa en la creatividad, pero es un fenómeno enteramente vinculado a la actividad productiva en que el/la diseñador/a proyecta en función de un encargo, pensando siempre en el/la cliente o usuario/a final y con la obligación de justificar sus propuestas. Sus principales especialidades son el diseño gráfico, el diseño industrial y el diseño de vestuario.

## 2. Aportes a la educación

La integración de las metodologías propias de diseño a los procesos de enseñanza-aprendizaje, representan un aporte valioso para desarrollar trabajos interdisciplinarios en la escuela ya que en esta disciplina la dimensión creatividad y funcionalidad se conjugan.

En términos generales, la integración de las prácticas del diseño a la experiencia pedagógica repercute en la mejora de la capacidad de observación y entrega herramientas para desarrollar la capacidad crítico analítica para ser utilizadas en la resolución de problemas. Son además muy beneficiosos en términos de expresión ya que permiten conocer el lenguaje gráfico y sus principales principios ampliando las posibilidades comunicativas.

## 3. Sugerencia de implementación en aula: Taller descubre y soluciona

Este taller se articula en dos etapas:

- a) **Introductoria:** introducción al diseño por medio de la revisión y análisis de casos paradigmáticos. Debe ser participativa y permitir a los/as estudiantes comprender lo que es el diseño, por medio de la identificación de necesidades o problemáticas que dieron origen a los objetos o piezas gráficas seleccionadas, su descripción y el “descubrimiento conjunto” de la innovación que propone la solución en el contexto histórico en que se originó. Es importante seleccionar ejemplos que tengan vinculación con el contexto y experiencias de los/as estudiantes.
- b) **Taller:** los/as estudiantes proceden a identificar problemas cotidianos bajo la idea de que para la disciplina de diseño este es también una oportunidad para encontrar una solución. Una vez “descubierta” una problemática específica, se inicia el trabajo de investigación para abrir posibles soluciones formales a dicha problemática. Luego se procede a desarrollar un trabajo conceptual y creativo-práctico para concretizar la ideas mediante la elaboración de esquemas, mapas conceptuales y maquetas preliminares que permitan explicar la solución. Sólo en caso de talleres avanzados se propone trabajar con la construcción de prototipos.

### **EDAD REQUERIDA DE LOS/AS PARTICIPANTES:**

De los 10 a los 18 años, adaptando el nivel de complejidad de acuerdo al grupo y a los objetivos específicos del taller.

## **RECOMENDACIONES PEDAGÓGICAS PARA IMPLEMENTAR UN TALLER DE DISEÑO:**

- Se propone un trabajo lúdico que contemple la entrega de elementos técnicos básicos, considerando el juego como soporte de una actitud activa y dinámica que facilite la asimilación de los aprendizajes del taller.
- Durante el desarrollo de un taller de diseño es fundamental priorizar el proceso por sobre los resultados.
- Al trabajar en grupo es recomendable la asignación de tareas específicas de acuerdo a los intereses y habilidades de cada estudiante.
- Se espera que los/as estudiantes experimenten prácticas individuales y compartidas, para finalizar con la realización conjunta de lo aprendido.
- El diseño de los talleres debe conectarse con la realidad de cada estudiante, es decir, tomar y destacar elementos de su entorno, prestando atención a la diversidad cultural para llevar a cabo sus propuestas.
- Convocar a los/as estudiantes que muestren interés y admitir tanto a quienes poseen aptitudes innatas como a quienes no (no acentuar la distinción a lo largo del taller).
- Invitar a participar a quienes requieran insertarse en ambientes distintos a su clase para superar conflictos familiares o escolares.
- Motivar a que todos/as participen del taller pero sin obligar a nadie ya que, para lograr los resultados esperados el clima debe ser de confianza y colaboración.
- Se puede agregar una etapa de exposición (compartir la obra con familia y amistades) y/o ejercicios curatoriales con obra ya existente.

## **REQUERIMIENTOS SUGERIDOS DE EQUIPAMIENTO E INFRAESTRUCTURA PARA EJECUTAR EL TALLER:**

En la primera parte del taller se requiere un proyector (data) para la presentación de casos de diseño, mientras que para la parte práctica, es necesario disponer de un taller adecuado para construir los prototipos.

Para la producción de mapas conceptuales, dibujos y modelos se requiere:

- Papeles para dibujar.
- Distintos tipos de lápices.
- Cortacartón.
- Cartón, cartulinas y otros materiales según propuesta de trabajo del docente.



## 4. Objetivos posibles de abordar a través de un taller de diseño

- Potenciar la observación y el entendimiento del entorno en que vivimos para comprender nuestra identidad y, en ese sentido, la diversidad de culturas y modos de vida.
- Potenciar la observación y la conciencia de que tenemos un punto de vista personal y de que existen otras visiones que son igualmente respetables (diversidad).
- Reconocer problemas cotidianos de nuestro entorno para generar propuestas innovadoras que tiendan a resolverlos.
- Motivar a la comunidad educativa a apreciar el diseño y su importancia como herramienta educativa y de desarrollo personal.
- Desarrollar la capacidad de apreciación del diseño, poniendo en valor el respeto a la expresión como un derecho fundamental.
- Brindar herramientas expresivas y técnicas que puedan significar un aporte a las oportunidades educativas y laborales.
- Sensibilizar a la comunidad estudiantil sobre los beneficios de la educación artística en la formación.
- Estimular la reflexión sobre la realidad objetual, convirtiéndola en un vehículo para generar conocimiento.
- Promover el trabajo en equipo.
- Mejorar la tolerancia a la frustración mediante el alcance de logros, realzando el valor de la disciplina y la constancia.

## 5. Links sugeridos:

Programa de talleres de diseño en Massachussetts (EE.UU.) Aquí se pueden encontrar diversas propuestas de taller y materiales de interés para docentes y profesionales de la arquitectura y el diseño (en inglés):  
<https://lbdma.wordpress.com/childrens-design-workshops/>

# FOTOGRAFÍA

**POSIBILIDADES DESDE DONDE ABORDAR LA FOTOGRAFÍA:**

**ARTES VISUALES . En articulación con:** Química / Historia, Geografía  
y Ciencias Sociales / Tecnología

## 1. Definición

Técnica y procedimiento de captura de imágenes para luego ser fijadas y reproducidas en soportes determinados. Sus principios técnicos y artísticos están basados en la acción de la luz, por lo que el conocimiento de los procedimientos de su captura por medio de la cámara fotográfica son los fundamentos de este lenguaje. Cada fotografía es un fragmento de la realidad seleccionado por la manera del ver el mundo del/la fotógrafo/a.

## 2. Aportes a la educación

Actualmente, la fotografía digital es un medio masivo, por lo que constituye una herramienta cercana y atractiva para los/as estudiantes y una técnica de registro ligada a la vida cotidiana. El trabajo fotográfico permite la observación de otras realidades y de uno mismo, el entendimiento del entorno en que vivimos y de nuestra identidad y, en ese sentido, la diversidad de culturas y modos de vida. Asimismo, sirve para tomar conciencia de que tenemos un punto de vista personal y de que existen otras visiones que son igualmente respetables.

En un mundo contemporáneo cargado de imágenes, los/as estudiantes pueden aprender a analizarlas y comprender su carga estética, temática, histórica, simbólica, psicológica y política. El registro fotográfico constituye un modo de crear y archivar recuerdos, por lo que está muy ligado a la memoria personal y comunitaria. Asimismo, la fotografía representa un soporte de la memoria visual de países y sociedades y permite entender de la historia de la humanidad.

## 3. Sugerencia de implementación en aula: Taller de fotografía “Observa tu entorno”

El taller propuesto apela a la ejercitación de la capacidad de observación y se articula en 4 fases:

- 1) **Introducción a la fotografía:** análisis de fotografías para conocer su historia y sus características y aprender a distinguir los principales tipos de fotografía.
- 2) **Principios técnicos de la fotografía:** se construirá una cámara estenopeica con materiales caseros que permitan observar el funcionamiento de una cámara fotográfica. Para que esto suceda, se colocará la caja frente a algún objeto iluminado que permita ver la imagen reflejada en forma invertida. Para variar el resultado se puede experimentar con orificios de distintas formas y tamaños.
- 3) **Observación del entorno:** los/as estudiantes se constituyen en un colectivo que, tras un recorrido inicial, identifica una temática de trabajo. Luego hacen un plan de salidas para registrarla de manera individual. En cada una de las sesiones se dialoga sobre las reflexiones, planteamientos e inquietudes que vayan surgiendo de los/as jóvenes sobre su territorio.
- 4) Finalmente, el colectivo artístico analiza y selecciona varias fotografías de acuerdo a un título que reúna y dé sentido a la diversidad de miradas identificadas respecto al tema elegido. Posteriormente se diseña una exposición en formato impreso o digital a modo de intervención artística.

## **EDAD REQUERIDA DE LOS/AS PARTICIPANTES:**

A partir de los 8 años, adaptando el nivel de complejidad y los contenidos según la edad.

## **RECOMENDACIONES PEDAGÓGICAS PARA IMPLEMENTAR UN TALLER DE FOTOGRAFÍA:**

- El diseño de los talleres debe conectarse con la realidad de cada estudiante, es decir, tomar y destacar elementos de su entorno, prestando atención a la diversidad cultural para llevar a cabo sus propuestas.
- Convocar a los/as estudiantes que muestren interés y admitir tanto a quienes poseen aptitudes innatas como a quienes no (no acentuar la distinción a lo largo del taller).
- Invitar a participar a quienes requieran insertarse en ambientes distintos a su clase para superar conflictos familiares o con el colegio.
- Motivar a que todos/as participen del taller pero sin obligar a nadie ya que, para lograr los resultados esperados el clima debe ser de confianza y colaboración.
- Se puede agregar una etapa de exposición (compartir la obra con familia y amistades) y/o ejercicios curatoriales con obra ya existente.
- Se puede trabajar con los teléfonos celulares de cada persona.
- La teoría sin práctica tiende a aburrir a los/as estudiantes, por lo tanto hay que velar por que aprendan observando. La cámara oscura es un ejercicio interesante.

## **REQUERIMIENTOS SUGERIDOS DE EQUIPAMIENTO E INFRAESTRUCTURA PARA EJECUTAR EL TALLER:**

- En el caso de utilización de cámaras estenopeicas, si se decide imprimir las imágenes se necesitarán rollos de fotos, químicos reveladores y un lugar oscuro para el proceso (o bien enviarlas a revelar a un comercio establecido con la correspondiente copia).
- Para la construcción de la cámara estenopeica hacen falta los siguientes materiales (caseros o reciclados):
  - Una caja de zapatos.
  - Cinta adhesiva negra.
  - Papel tipo mantequilla tamaño carta.
  - Pintura acrílica.
  - Una lámina delgada de aluminio para hornear o la lámina que cubre las latas de leche en polvo (no la tapa).
- En el caso de la utilización de cámaras digitales, se requieren algunas cámaras para facilitar a los/as participantes, así como un computador para descargar las imágenes y una impresora casera para imprimir las copias.

## 4. Objetivos posibles de abordar a través de un taller de fotografía

- Desarrollar la capacidad de observación y reflexión del entorno.
- Ampliar las posibilidades de experimentación y creatividad poniendo en valor la expresión personal y colectiva.
- Generar espacios para compartir y socializar tanto el trabajo fotográfico como las experiencias de vida, posibilitando el desarrollo de habilidades para el trabajo en grupo.
- Propiciar el contacto y el vínculo intercultural entre niños, niñas y jóvenes, tomando conciencia de su identidad y de la diversidad de culturas.
- Brindar herramientas expresivas y técnicas que puedan significar un aporte a las oportunidades educativas y laborales.
- Motivar a la comunidad educativa a apreciar la fotografía y su importancia como herramienta educativa y de desarrollo personal en el camino de crecimiento integral de niños, niñas y jóvenes.

## 5. Links sugeridos:

“Captura tu entorno.” Concurso de fotografía escolar sobre patrimonio inmaterial:

<http://capturatuentorno.cultura.gob.cl/>

El potencial pedagógico de la fotografía. Disponible online en web Consejo de la Cultura y las Artes:

<http://www.estaciondelasartes.com/el-potencial-educativo-de-la-fotografia-cuaderno-pedagogico>

Material Educativo del fotógrafo Sergio Larraín con motivo de la retrospectiva realizada en Museo de Bellas Artes:

<http://www.exposicionsergiolarrain.cl/educacion.php>

Proyecto “Reconstrucción del álbum familiar”, FIFV 2014:

<http://www.hoyxhoy.cl/2014/11/12/full/10/>

Taller Acciona dirigido por Sady Mora en la región del Biobío entre los años 2009 y 2013:

<http://issuu.com/sadymora/docs/percepciones>



# LITERATURA

POSIBILIDADES DESDE DONDE ABORDAR LA LITERATURA:

LENGUAJE Y COMUNICACIÓN. En articulación con: Historia, Geografía y Ciencias Sociales

## 1. Definición

La literatura es la creación artística a través de la palabra (escrita o hablada) y se aboca al uso estético de la palabra escrita. Esta disciplina constituye una herramienta esencial para la adquisición de conocimientos y aprendizajes que fortalecen el desarrollo humano.

## 2. Aportes a la educación

Constituye una herramienta esencial para la adquisición de conocimientos y aprendizajes que fortalecen el desarrollo humano.

La lectura contribuye al acceso a la diversidad sociocultural, especialmente si se considera su aporte a los procesos cognitivos y afectivos de las personas, así como a la formación del gusto y al desarrollo de la imaginación, la creatividad y la sensibilidad.

## 3. Sugerencia de implementación en aula: Diálogos en movimiento

Este taller es una propuesta para contactar a escritores cercanos a la comunidad educativa de manera de poner en valor a artistas locales e incentivar la lectura. Su propósito radica en la generación de oportunidades de encuentro entre estudiantes/as y autores/as para dialogar, comentar y debatir sobre sus obras. Para ello, se estructura en cinco etapas:

- a) **Sensibilización:** en esta etapa se selecciona uno de los textos del/la autor/a que visitará la escuela de acuerdo al nivel del curso y se establece el primer contacto de los/as estudiantes con él/ella y su obra mediante el envío de una carta en que les invita a la lectura. El/la mediador/a entrega información biográfica y sobre la obra.
- b) **Experiencia:** acompañados/as por el/la mediador/a, que puede ser el/la docente, el/la bibliotecario/a u otro/a miembro de la comunidad educativa, trabajarán como mínimo durante un mes la lectura de la obra escogida en distintas modalidades (lectura personal, en voz alta) para luego analizarla e interpretarla en conjunto. A continuación prepararán la visita del/la escritor/a.
- c) **Diálogo:** instancia clave de este taller en que el/la autor/a visita el aula, la biblioteca escolar o pública o el espacio elegido para desarrollar el encuentro. Tiene una duración aproximada de 90 minutos: el/la autor/a habla sobre su obra, los/as estudiantes hacen preguntas y se genera un diálogo sobre diversos temas que se relacionan con la vida y procesos de escritura del/la autor/a. Es importante destacar que este encuentro está libre de toda evaluación, para que sea un espacio puramente de goce y socialización.
- d) **Movimiento:** trascurrido el diálogo, se sugiere la respuesta libre de los/as estudiantes a la carta inicial del/la autor/a, contándole sus impresiones. Esta devolución es individual y voluntaria y puede trabajarse en diferentes formatos (dibujo, canción, carta, video, etc.), dependiendo del interés

de cada uno/a. Ello permite mantener el diálogo en movimiento y su envío simboliza el cierre del proceso de aprendizaje.

- e) Evaluación y proyección: el curso visita la biblioteca pública más cercana y se inscribe para promover el vínculo entre el establecimiento educacional y el espacio cultural como una forma de dar sustentabilidad a la experiencia lectora. Esta acción también es voluntaria y se acompaña de una evaluación de la iniciativa. Se puede planificar de manera conjunta el siguiente diálogo en movimiento.

### **EDAD REQUERIDA DE LOS/AS PARTICIPANTES:**

A partir de los 5 años, adaptando autores/as y lecturas según las características del grupo con que se trabaje. En caso de párvulos se puede trabajar con lectura visual o cuentacuentos.

### **RECOMENDACIONES PEDAGÓGICAS PARA IMPLEMENTAR UN TALLER DE LITERATURA:**

- Se sugiere buscar autores/as y materiales de lectura que puedan interesar al grupo de estudiantes seleccionado. Es recomendable involucrarlos en el proceso de selección.
- La convocatoria a participar en el taller idealmente debe ser abierta para que los/as estudiantes (que pueden ser de diferentes niveles y cursos) se inscriban de forma voluntaria y, de ese modo, tengan un compromiso real y constancia.
- Invitar a participar a quienes requieran insertarse en ambientes distintos a su clase para superar conflictos familiares o escolares.
- Es importante que la persona que realice el taller tenga conocimientos en el área. Este/a mediador/a debe, además, ser una persona que promueva la participación de los/as estudiantes, orientándolos y reforzando sus procesos lectores individuales.

### **REQUERIMIENTOS SUGERIDOS DE EQUIPAMIENTO E INFRAESTRUCTURA PARA EJECUTAR EL TALLER:**

- Contar con un espacio idóneo para la realización de las sesiones del taller.
- Organizar con tiempo la adquisición de los textos para distribuirlos entre los/as estudiantes.
- Tener sillas, mesas y materiales adecuados para las sesiones.
- En las sesiones disponer las sillas en círculo, para dar un ambiente más cercano e íntimo



## 4. Objetivos posibles de abordar a través de un taller de literatura

- Promover en los/as estudiantes el gusto por la lectura y las prácticas lectoras como posibilidades de goce, reflexión y conocimiento.
- Desarrollar la creatividad, la experimentación y la expresión de opiniones e ideas a través de la escritura y el diálogo.
- Dar a conocer y despertar la curiosidad por distintas formas literarias.
- Promocionar el uso de la biblioteca y darla a conocer como un espacio cultural, así como la figura del/la mediador/a como una persona que orienta y promueve la lectura.
- Crear un espacio de encuentro y socialización entre autores/as y estudiantes para poner en valor la importancia de la lectura y el arte en la sociedad.

## 5. Links sugeridos:

Se recomienda ver videos de la implementación de distintos Diálogos en movimiento:

[www.plandelectura.cl/programas/dialogos-en-movimiento](http://www.plandelectura.cl/programas/dialogos-en-movimiento)

Plan nacional de la lectura 2015-2020:

<http://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2011/08/plan-nacional-lectura-2015-2020.pdf>

Bibliotecas Escolares CRA:

<http://www.bibliotecas-cra.cl/>

Materiales para el fomento lector, Chile crece contigo:

<http://www.crececontigo.gob.cl/materiales-para-el-fomento-lector/>

# MÚSICA

**POSIBILIDADES DESDE DONDE ABORDAR LA MÚSICA:**

**MÚSICA. En articulación con:** Historia, Geografía y Ciencias Sociales / Física / Matemática / Lenguaje y Comunicación

## 1. Definición

La música (“el arte de las musas”) es, según la definición tradicional del término, el arte de organizar sensible y lógicamente una combinación coherente de sonidos y silencios utilizando los principios fundamentales de la melodía, la armonía y el ritmo. El concepto de música ha ido evolucionando desde su origen y desde hace varias décadas se ha vuelto más compleja la definición de qué es y qué no es música, ya que destacados/as compositores/as, en el marco de diversas experiencias artísticas fronterizas, han realizado obras que expanden los límites de su definición.

La música, como toda manifestación artística, es un producto cultural. Su fin es suscitar una experiencia estética en el/la oyente y expresar sentimientos, emociones, circunstancias, pensamientos o ideas. Esta disciplina es un estímulo que afecta el campo perceptivo del individuo; así, el flujo sonoro puede cumplir con variadas funciones (entretenimiento, comunicación, ambientación, diversión, etc.).

## 2. Aportes a la educación

El aprendizaje del lenguaje musical refuerza nuestra identidad y permite el desarrollo de la creatividad. El ejercicio y el estudio de la música estimulan el desarrollo de la disciplina y la concentración, y por ende, la capacidad de concreción de metas. El aprendizaje de un instrumento musical ayuda a desarrollar la coordinación, la concentración y la capacidad para trabajar en equipo. El canto estimula el aprendizaje del idioma desde un punto de vista fonológico. Por otra parte, la escucha, y sobre todo la interpretación, estimulan el ejercicio y desarrollo neuronal de nuestro cerebro más que cualquier otra disciplina artística, fortaleciendo el órgano y aportando a su salud. La estimulación temprana, desde la primera infancia, desarrolla habilidades matemáticas y el aprendizaje de la lectoescritura.

## 3. Sugerencia de implementación en aula: Introducción a la música

Para abordar los ejes propuestos en las Bases curriculares de artes musicales (Mineduc, 2013), que son escuchar y apreciar, interpretar y crear, y reflexionar y contextualizar, se propone que un taller de introducción a la música se articule en tres partes:

- a) Comprensión de conceptos fundamentales por medio del reconocimiento del sonido y sus posibilidades a partir del uso de nuestro propio cuerpo: palmas, percusiones, voz, uso de golpes sobre materiales diferentes, entre otros. Se entregan y explican a los niños/as las características y posibilidades sonoras que, en primera instancia, tiene el propio cuerpo. Se introducen algunas nociones expresivas básicas del lenguaje musical como volumen, tono y timbre.
- b) Apreciación y análisis de estilos musicales: se introduce el concepto de obra musical y sus características. Luego, de acuerdo a los objetivos específicos del taller y a los conocimientos e intereses de los/as estudiantes, se seleccionan obras musicales para analizarlas conjuntamente.
- c) Experimentación y creación: en relación a los tipos de obras musicales estudiadas, se trabajan en grupos composiciones musicales simples de acuerdo a los aprendizajes abordados en las fases anteriores. Se recomienda utilizar instrumentos de percusión y voz. Se presentan las ideas que expresa la obra y se interpreta ante el curso.

### **EDAD REQUERIDA DE LOS/LAS PARTICIPANTES:**

A partir de los 5 años, adaptando el nivel de complejidad según la edad.

### **RECOMENDACIONES PEDAGÓGICAS PARA IMPLEMENTAR UN TALLER DE MÚSICA:**

- Convocar a los/as estudiantes que muestren interés y admitir tanto a quienes poseen aptitudes innatas como a quienes no, enfatizando que todas las personas tenemos una dimensión musical.
- En cuanto a los resultados de la fase creativa, lo más importante es privilegiar el proceso por encima de los resultados, enfatizando el desarrollo expresivo (musical, vocal).
- Invitar a participar a quienes requieran insertarse en ambientes distintos a su clase para superar conflictos familiares o escolares.
- Se puede agregar una etapa de exposición (compartir la obra con la familia y/o amistades) y/o música en vivo.

### **REQUERIMIENTOS SUGERIDOS DE EQUIPAMIENTO E INFRAESTRUCTURA PARA EJECUTAR EL TALLER:**

- Implementos que puedan emitir sonidos interesantes para la fase de experimentación, susceptibles de emitir sonidos de diferentes características.
- Instrumentos de percusión y otros según disponibilidad y nivel del taller.
- Un espacio amplio que permita trabajar cómodamente.

## **4. Objetivos posibles de abordar a través de un taller de música:**

- Comprender los conceptos musicales fundamentales que permitan desarrollar la sensibilidad auditiva y la capacidad de apreciación de distintos estilos musicales.
- Generar espacios para la experimentación musical que promuevan el trabajo colaborativo en la creación de obras musicales.
- Fortalecer el aspecto rítmico para ampliar y desarrollar las posibilidades expresivas.
- Inculcar la capacidad de apreciación musical mediante la entrega de herramientas teóricas y prácticas que lo permitan.

- Proporcionar el conocimiento de un lenguaje expresivo capaz de transmitir emociones y sentimientos sin necesidad de palabras.
- Favorecer el desarrollo de la expresión musical como elemento fundamental de la comunicación humana.
- Desarrollar la capacidad de atención, reflexión, sensibilidad y admiración por el trabajo musical.
- Incentivar a niños, niñas y jóvenes al trabajo colectivo creativo.
- Motivar a la comunidad educativa a apreciar la música y su importancia como herramienta educativa y de desarrollo personal en el camino de crecimiento integral de niños, niñas y jóvenes.
- Desarrollar herramientas de expresión personal, la confianza y la autoestima.
- Mejorar la tolerancia a la frustración mediante el alcance de logros cotidianos, realzando el valor de la disciplina y la constancia.
- Fomentar la sensibilización de la comunidad estudiantil, dentro y fuera de las aulas, sobre los beneficios de la educación artística en la formación y transformación de los/as estudiantes y su entorno.

## 5. Links sugeridos:

Escuela experimental de música Jorge Peña Hen:  
[www.eemusica.cl](http://www.eemusica.cl)

Cuaderno pedagógico Los Jaivas y la música latinoamericana:  
<http://www.cultura.gob.cl/los-jaivas-cuaderno-pedagogico/>

# NUEVOS MEDIOS

**POSIBILIDADES DESDE DONDE ABORDAR LOS NUEVOS MEDIOS:**

**ARTES VISUALES.** En articulación con: Música / Tecnología

## 1. Definición

Los nuevos medios se definen como los nuevos lenguajes visuales y de comunicación que implican el uso de tecnologías con una intención crítica, experimental o de innovación, lo que las redefine como medios creativos y artísticos. Estas formas de arte que imponen las tecnologías digitales amplían constantemente los campos de creación contemporáneos. Algunas de las categorías que abarca este lenguaje son arte sonoro, artes mediales, imagen 3D o animaciones interactivas.

## 2. Aportes a la educación

La utilización de lenguajes digitales y electrónicos es una buena herramienta para estimular la creatividad de los/as estudiantes. Muchas veces el uso de estas tecnologías pasa por nuestras manos sin entender sus procesos y etapas de desarrollo. Los procesos de uso de las tecnologías en el siglo XXI han crecido de manera exponencial, por lo que se hace cada vez más importante poder entender sus mecánicas y lógicas internas, para ser más conscientes de ellos y, a la vez, estar más preparados/as para los desafíos de la era digital.

A través del trabajo con los nuevos medios se puede lograr el desarrollo de un lenguaje propio que permita la expresión y la comunicación.

## 3. Sugerencia de implementación en aula: Dibuja tus ruidos o circuitos sobre papel

Para introducir los nuevos medios en la escuela, la artista Claudia González Godoy propone dos alternativas de taller:

- a) **Dibuja tus ruidos:** Por medio de la construcción de un circuito electrónico que produce sonidos a través del dibujo con un lápiz grafito, los niños y niñas experimentan con el sonido y las propiedades resistivas–conductivas del grafito, realizando dibujos que determinan las frecuencias sonoras del circuito. Los estudiantes aprenderán a través del dibujo y la exploración de materiales conductivos las nociones de polaridad, conductividad, resistencia y frecuencia, reconociendo la simbología de los componentes electrónicos más básicos. Para finalizar el taller se realiza un mini concierto que sintetice lo aprendido.
- b) **Circuitos sobre papel:** taller de diseño de pop–up y desarrollo de circuitos electrónicos basados en estructuras móviles para explorar las posibilidades de la electrónica buscando nuevas expresiones que toman como lenguaje las técnicas y el imaginario visual de la ingeniería en papel. Busca poner en práctica los conocimientos de electrónica básica en el formato de circuitos electrónicos blandos, gracias a la incorporación de nuevos materiales conductivos para la creación de hardware flexible. El taller se estructura en tres etapas:
  - Experimentación electrónica: se construyen circuitos sobre papel, utilizando materiales como cintas de cobre, hilos, telas y tintas conductivas para construir mecanismos interactivos que los controlen. Se fabrican elementos de control como interruptores, potenciómetros, pulsadores y se investiga cómo se integran estos elementos al interior de una estructura de papel fusionada con componentes electrónicos.
  - Técnicas de la ingeniería en papel: experimentar con mecanismos, es-

estructuras y pliegues que dan movimiento y transforman una página impresa bi-dimensional en tridimensionales y mecanismos móviles como flaps, pull tabs y ruedas que causan el movimiento en la superficie de la página.

- Construcción de un libro pop up de manera colectiva: los y las integrantes del laboratorio acuerdan una temática común y se organizan para trabajar en duplas distintas secciones para construir un libro de pop up-electrónico colectivamente.

### **EDAD REQUERIDA DE LOS/LAS PARTICIPANTES:**

- Dibuja tus ruidos: 14 a 18 años.
- Circuitos sobre papel: 8 a 17 años.

### **RECOMENDACIONES PEDAGÓGICAS PARA IMPLEMENTAR UN TALLER DE NUEVOS MEDIOS:**

- Este tipo de talleres debe ser realizado por artistas visuales especialistas en nuevos medios.
- Es esencial introducir el laboratorio con una contextualización sobre cultura y tecnología para que los/as estudiantes estén más imbuidos en el temas antes de pasar a un enfoque más práctico.
- Las clases se deben desarrollar en modalidad de laboratorio donde se privilegie el juego y la experimentación individual y colectiva.
- Convocar a los/as estudiantes que muestren interés y admitir tanto a quienes poseen aptitudes innatas como a quienes no (no acentuar la distinción a lo largo del taller).
- Invitar a participar a quienes requieran insertarse en ambientes distintos a su clase para superar conflictos familiares o escolares.

### **REQUERIMIENTOS SUGERIDOS DE EQUIPAMIENTO E INFRAESTRUCTURA PARA EJECUTAR EL TALLER:**

Requerimientos técnicos:

- Amplificación de audio
- Proyector
- Pizarra
- Plumones o tiza
- Mesas y sillas acondicionadas para trabajar en grupos

Materiales básicos de Taller Dibuja tus ruidos: 6 100k lineal –potenciómetros–, 1 IC 40106, 1 base IC 40106, 4 capacitores 104, 3 capacitores 103, 2 capacitores de 1uf, 2 capacitores de 10 uf, 2 o 3 LDR, 1 IC 4040, 1 base IC 4040, 8 leds diferentes colores, 1 o varios switch, 1 o varios minijack, 1 clip batería, 1 protoboard;



terminaciones metálicas que hagan contacto como pernos, monedas, alambres, láminas de cobre, virutilla, etc.; cable de protoboard, cable multifilar para conexiones, papel.

Materiales básicos taller Circuitos sobre papel: IC 555, 4093, 4040, 4017; resistencias: 220 ohms, 1K, 10K, 100K, ldr; condensadores: 0.01 uf , 0.1 uf 1uf, 2,2uf, 10 uf, 100 uf ; leds de colores; baterías de 3 y 9 volts; transistores 2N2222; cinta doble faz; cinta de cobre; tinta conductiva; tela conductiva; hilo conductivo; barras de grafito; cable multifilar delgado; corte láser plantilla; superficie de corte; cuchillo corta cartón; regla metálica; compás; transportador; soldador; extensiones de corriente para enchufar los soldadores.

## 4. Objetivos posibles de abordar a través de un taller de nuevos medios

- Experimentar nuevas formas para expresar ideas de manera creativa, interdisciplinaria e innovadora.
- Presentar a los/as estudiantes conceptos básicos que les permitan apreciar nuevas modalidades de producción del arte contemporáneo.
- Ampliar las posibilidades de experimentación y creatividad poniendo en valor la expresión personal y el trabajo colaborativo.
- Brindar herramientas expresivas y técnicas que puedan significar un aporte a las oportunidades educativas y laborales.
- Propiciar el contacto y el vínculo intercultural entre niños, niñas y jóvenes, tomando conciencia de su identidad y de la diversidad de culturas.
- Sensibilizar a la comunidad estudiantil, dentro y fuera de las aulas, sobre los beneficios de la educación artística en la formación.

## 5. Links sugeridos:

Web del estudio de creación de videojuegos Studio Pangea:  
<http://studiopangea.com/>

Web de la artista visual Claudia González:  
<http://claudiagonzalez.cl/workshops/>

Recursos didácticos a partir de la obra de Iván Navarro. Corpartes.  
<http://www.corpartes.cl/evento/exposicion-ivan-navarro/>

# TEATRO

**POSIBILIDADES DESDE DONDE ABORDAR EL TEATRO:**

**LENGUAJE Y COMUNICACIÓN.** En articulación con: Artes Visuales /  
Música / Orientación

## 1. Definición

La palabra teatro viene del griego theatrón y significa “lugar para contemplar”. Se trata de una disciplina artística dedicada a representar una obra frente a una audiencia o público. Es un arte que combina la literatura, la actuación, la visualidad y la sonoridad.

## 2. Aportes a la educación

El teatro es un lenguaje que integra la literatura, la música, la danza, el canto y el diseño escenográfico, convirtiéndose en una herramienta de invaluable aporte pedagógico. De una forma inmediata y amena, conecta a niños, niñas y jóvenes con el arte y la creación.

El teatro es una herramienta que aporta al desarrollo creativo y expresivo de las personas a través del cuerpo como vehículo de comunicación. Contribuye a mejorar la conciencia corporal y desarrolla habilidades para el trabajo en equipo. Asimismo, promueve la confianza, la autoestima, la disciplina y mejora la tolerancia a la frustración.

Más allá de los objetivos personales que el/la docente (o tallerista) se plantee ante un taller, hay otros de ámbito psicopedagógico que justifican las virtudes que tiene una técnica como la teatral, como la diversión, la socialización o la superación de la timidez.

Por medio de esta disciplina se promueve la comprensión de diferentes visiones y realidades de la vida y del mundo. El teatro es una invitación que abre las puertas al conocimiento, a las culturas e historias.

## 3. Sugerencia de implementación en aula: Juego teatral

Juego teatral es una propuesta de esquema general para un taller de introducción al teatro. Pretende proporcionar a los/as participantes una serie de conocimientos, aptitudes y habilidades que mejoren sus relaciones y comunicación con el medio que nos rodea, lo cual se llevará a cabo a través de un formato lúdico. El tiempo ideal para ejecutar el taller son 16 sesiones de 2 a 3 horas semanales y se debe articular en cinco etapas de trabajo:

- a) Introducción a los contenidos básicos e historia del teatro: diseñar y enfatizar ciertos contenidos de acuerdo con las características del grupo y los objetivos específicos.
- b) Desarrollo de la expresión corporal y vocal: se crean personajes, situaciones y circunstancias imaginarias para experimentar y desarrollar la expresión corporal por medio del juego escénico.
- c) Apreciación de una obra de teatro: para vivenciar la teoría aprendida en las etapas anteriores, se asiste a una obra de teatro y posteriormente se dialoga y analiza de manera conjunta.
- d) Investigación del material dramático: en esta fase los/as estudiantes seleccionan obras dramáticas para proceder a su lectura y análisis de textos. Luego de las sesiones de lectura se escoge una obra para ser interpretada y se trabaja sobre el texto.

- e) Producción de una obra de teatro: se organiza a los/as participantes, que asumen roles a modo de una compañía teatral de acuerdo a los intereses de cada uno. Se recomienda que cada participante escoja una de las siguientes áreas: dirección, escenografía, actuación, sonido e iluminación. Durante el proceso de producción de la obra de teatro (ensayos, construcción de la escenografía y vestuarios), se debe contar con las necesidades y opiniones de cada integrante, profundizando en el análisis y resolución de conflictos mediante el juego dramático para que el sujeto construya el problema y pueda considerar las diferentes facetas del mismo, inculcando una actitud cooperativa entre todos/as los/as miembros del taller y generando así un espacio de confianza.

### **EDAD REQUERIDA DE LOS/AS PARTICIPANTES:**

A partir de los 7 años, adaptando el nivel de complejidad de acuerdo a las características del grupo y a los objetivos específicos del taller.

### **RECOMENDACIONES PEDAGÓGICAS PARA IMPLEMENTAR UN TALLER DE TEATRO:**

- La vertiente lúdica y atractiva conjugada con las técnicas de pedagogía teatral conforman los elementos clave del taller. Se considera el juego como elemento de socialización basal de la actividad humana que facilita la asimilación de los aprendizajes a través la experiencia.
- Convocar a los/as estudiantes que muestren interés y admitir tanto a quienes poseen aptitudes innatas como a quienes no (no acentuar la distinción a lo largo del taller).
- Invitar a participar a quienes requieran insertarse en ambientes distintos a su clase para superar conflictos familiares o escolares.
- Motivar a que todos/as participen del taller pero sin obligar a nadie ya que, para lograr los resultados esperados el clima debe ser de confianza y colaboración.
- En cuanto a los resultados, lo más importante es privilegiar el proceso, donde se destaca el desarrollo expresivo (corporal, vocal) y afectivo. Si se quiere realizar una muestra a la comunidad, la recomendación es no realizar ensayos excesivos, ya que puede desmotivar a los/as participantes del taller.

### **REQUERIMIENTOS SUGERIDOS DE EQUIPAMIENTO E INFRAESTRUCTURA PARA EJECUTAR EL TALLER:**

- Una sala amplia.
- Un equipo de música.
- Pizarrón (lápiz y borrador).
- Materiales para escenografía, vestuario y maquillaje.

## 4. Objetivos posibles de abordar a través de un taller de teatro

- Entregar herramientas para la apreciación del teatro y las diferentes áreas que conforman la experiencia teatral (dramaturgia, actuación, dirección, escenografía, representación, etc.)
- Generar un espacio creativo para la expresión personal en el que los/as estudiantes reflexionen sobre problemáticas actuales, permitiendo la transmisión de valores de tolerancia, respeto y solidaridad.
- Desarrollo de la expresión corporal y la comunicación interpersonal mediante el desarrollo de habilidades físicas y motrices nuevas y la mejora de la conciencia, control y respeto por el cuerpo.
- Promover el desarrollo de la confianza, la autoestima, el sentido de pertenencia y la capacidad de trabajo en equipo.

## 5. Links sugeridos:

OEI. Manual de apoyo al facilitador. Taller de Teatro, protagonistas en el juego:  
<http://www.estaciondelasartes.com/manual-de-teatro-oei/>

Manual de pedagogía teatral, de Verónica García Huidobro:  
<http://www.memoriachilena.cl/602/w3-article-84886.html>

Manual de teatro escolar, de Jorge Díaz y Carlos Genovese:  
<http://www.memoriachilena.cl/archivos2/pdfs/MC0050906.pdf>

El taller de teatro: una propuesta de educación integral, de Gabriel Robles Gavira y Diana Civila de Lara (España).  
<http://www.rieoei.org/deloslectores/642Robles.PDF>



## Bibliografía recomendada

Bamford, A. (2009). El factor ¡wuaw! El papel de las artes en la educación. Un estudio internacional sobre el impacto de las artes en la educación. Barcelona: Octaedro.

Centro de Microdatos (2009). Estudio para el programa de fomento de la creatividad en la Jornada Escolar Completa. Santiago: Universidad de Chile.

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes – CIDE Universidad Alberto Hurtado (2013). Completando el modelo educativo. 12 prácticas de educación artística. Santiago: Publicaciones Cultura. Disponible online en <http://www.cultura.gob.cl/completando-el-modelo-educativo/>

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (2015). Caja de herramientas de educación artística. Santiago: Publicaciones Cultura. Disponible online.

Fundación Botín (2012). ¡Buenos días creatividad! Santander: Fundación Botín.

Muñoz, G. (2011). Estudio de caracterización de escuelas artísticas. Santiago: Centro de Innovación en Educación, Fundación Chile.

Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI). (2010). Metas educativas 2021. Madrid: OEI.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura (Unesco). (2010). Segunda conferencia mundial sobre la educación artística. Seúl.

(2006). Hoja de ruta para la educación artística. Conferencia mundial sobre la educación artística: construir capacidades creativas para el siglo XXI. Disponible online en

[http://portal.unesco.org/culture/es/files/40000/12581058825Hoja\\_de\\_Ruta\\_para\\_la\\_Educaci%F3n\\_Art%EDstica.pdf/Hoja%2Bde%2BRuta%2Bpara%2Bla%2BEducaci%F3n%2BArt%EDstica.pdf](http://portal.unesco.org/culture/es/files/40000/12581058825Hoja_de_Ruta_para_la_Educaci%F3n_Art%EDstica.pdf/Hoja%2Bde%2BRuta%2Bpara%2Bla%2BEducaci%F3n%2BArt%EDstica.pdf)







