

Artes Visuales

Programa de Estudio
Tercer Año Medio



**Artes Visuales
Educación Artística**

**Programa de Estudio
Tercer Año Medio**



Artes Visuales / Educación Artística
Programa de Estudio, Tercer Año Medio, Formación General
Educación Media, Unidad de Curriculum y Evaluación
ISBN 956-7933-57-X
Registro de Propiedad Intelectual N° 116.760
Ministerio de Educación, República de Chile
Alameda 1371, Santiago
www.mineduc.cl
Primera Edición 2000
Segunda Edición 2004

Santiago, octubre de 2000

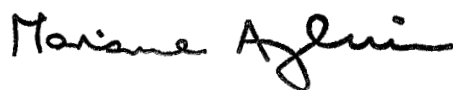
Estimados profesores:

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

En sus objetivos, contenidos y actividades busca responder a un doble propósito: articular a lo largo del año una experiencia de aprendizaje acorde con las definiciones del marco curricular de Objetivos Fundamentales y Contenidos Mínimos Obligatorios de la Educación Media, definido en el Decreto N°220, de mayo de 1998, y ofrecer la mejor herramienta de apoyo a la profesora o profesor que hará posible su puesta en práctica.

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

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



MARIANA AYLWIN OYARZUN
Ministra de Educación

Presentación	9
Objetivos Fundamentales	14
Contenidos Mínimos Obligatorios	15
Objetivos Fundamentales Transversales y su presencia en el programa	17
Cuadro sinóptico de las unidades	19
Unidad 1: Descubriendo características estéticas del entorno cotidiano	21
1. Imágenes y recreación del entorno familiar y/o personal	22
2. Experiencia estética de espacios públicos juveniles	25
3. El entorno cotidiano en la historia del arte	28
Unidad 2: Reconociendo el diseño en la vida cotidiana	35
1. Objetos de la vida cotidiana	36
2. Diseño y elaboración de objetos	39
3. Los objetos en la historia del arte	41
Unidad 3: Aprendiendo a ver y a recrear la arquitectura	47
1. Imágenes y recreación del entorno arquitectónico	48
2. Experiencia estética del entorno arquitectónico	51
3. El patrimonio arquitectónico	55
Anexo 1: Guía para la elaboración de proyectos	61
Anexo 2: Evaluación	65
Anexo 3: Premios Nacionales de Arte	71
Anexo 4: Obras significativas del patrimonio arquitectónico chileno y americano	77
Anexo 5: Precursores del diseño	101
Glosario	104
Bibliografía	112
Objetivos Fundamentales y Contenidos Mínimos Obligatorios Primer a Cuarto Año medio	119

Presentación

EL PROGRAMA DE ARTES VISUALES de Tercer Año Medio amplía los conocimientos, habilidades y actitudes desarrollados en los cursos anteriores, proponiendo otra temática que ha sido fundamental en la historia de la creación y la apreciación artística: “Arte, entorno cultural y cotidianidad”.

Consecuentemente, después de explorar a través del arte, en primero medio, el entorno natural y, en segundo, la persona y su corporeidad, corresponde en este nivel una aproximación al entorno cotidiano para aprender a ver las características estéticas de los objetos, espacios y materiales que forman parte del diario vivir en distintos ámbitos: la vivienda, el barrio, la ciudad, el mundo rural, otros.

Las temáticas que han orientado el trabajo en los cursos anteriores, están estrechamente vinculadas con los Objetivos Fundamentales y los Contenidos Mínimos que se proponen para Tercer Año Medio. En efecto, la naturaleza, la persona y sus circunstancias, ya sean sociales o personales, constituyen los factores fundamentales que condicionan la creación del entorno cultural, de modo que en las artesanías, los diseños y las expresiones arquitectónicas se reflejan las distintas realidades y necesidades humanas, así como su evolución y cambio a lo largo de la historia, según sean las cosmovisiones y los desafíos propios de cada época, grupo social o étnico.

Este programa de Artes Visuales procura consolidar una orientación de la enseñanza, que no sólo involucra una mirada estética del entorno cultural, sus diseños y arquitecturas, sino que también sitúa la comprensión de estas manifestaciones como expresión de distintos modos de ser, percibir y construir mundos.

Desde esta perspectiva, se busca que el alumnado pueda aproximarse a las artes con una mirada integradora, vale decir, teniendo presente que los procesos y productos que ellas involucran comprometen aspectos estéticos, sociales, tecnológicos, históricos y culturales. Por lo tanto, la implementación del programa supone un enfoque contextualizado, que considere las creaciones artísticas más allá de sus cualidades estético-formales.

Un ejemplo que ilustra este enfoque es el siguiente: la necesidad de beber y cuidar el agua ha generado, desde la prehistoria hasta nuestros días, la creación de millares de vasijas y recipientes. Estos objetos cumplen, aparentemente, con el mismo propósito: contener el líquido vital. Sin embargo, si se observan cuidadosamente sus diseños, se podrá advertir que los materiales pueden ser de barro, cerámica, madera, cuero, bronce, vidrio, cobre, plástico o aluminio. Por otra parte, si se concentra la atención para intentar “leer y sentir” las cualidades estéticas del objeto, se tendrá acceso a las diversas sensaciones que provocan estos artefactos, de acuerdo a su apariencia visual, estilo, tamaño, decoración, época, forma y color entre otros aspectos.

Más aún, al profundizar en el conocimiento de sus diseños, a la luz de antecedentes históricos, antropológicos, arqueológicos, etc., será posible reconocer, por ejemplo, que algunos han sido usados en ritos o ceremonias, otros, en actividades agrícolas, industriales, o simplemente en la vida cotidiana. En otras palabras, se podrá descubrir que los objetos constituyen una valiosa fuente de conocimiento y aprendizaje, por cuanto nos

revelan formas de vida, del pasado y del presente y están cargados de múltiples significados, que nos remiten a la búsqueda del sentido de la existencia, a la satisfacción de necesidades básicas del diario vivir, así como a distintas cosmovisiones estéticas.

Algo similar suele ocurrir en la apreciación de las manifestaciones arquitectónicas. Se pueden observar considerando aspectos meramente formales, tecnológicos y materiales, es decir, con un enfoque que tiende a reducirse a cuestiones instrumentales.

Sin embargo, si se desea promover una visión más amplia y diversa, una actitud más sensible y lúcida, que permita al alumnado reconocer y valorar las funciones básicas que cumple la arquitectura en la experiencia humana, habrá que considerar también su dimensión estética en relación con las características socio-culturales, históricas y políticas, sin descuidar las condiciones geográficas y tecnológicas. En síntesis, será necesario tener presente que las creaciones arquitectónicas no sólo constituyen una forma de resguardo frente a la naturaleza, sino también un autorretrato histórico de la condición humana, que refleja sus múltiples dimensiones en los niveles de subsistencia, realización, convivencia y trascendencia.

El enfoque que se propone en Tercer Año Medio supone, especialmente, una pedagogía que considere los intereses del alumnado, sus diversas formas de percibir y de expresarse, las cuales se reflejan en distintas manifestaciones y estéticas juveniles.

Para cumplir este propósito, se requiere primeramente fomentar el respeto por las diferencias individuales, las distintas sensibilidades, gustos, modos de ver y de ser; así como las diversidades grupales, étnicas y culturales que se reflejan a lo largo de Chile y de América en las manifestaciones artísticas. Por ejemplo, el patrimonio arquitectónico, el diseño y las

artesánias evidencian la diversidad cultural americana así como sus referentes comunes.

Esta actitud se hace más necesaria aún si se considera que los contenidos involucrados en el programa pueden implicar, en alguna medida, develar lo privado por medio de la creación artística. En efecto, crear a partir del entorno cotidiano que se habita o desde la experiencia personal con el espacio público juvenil, requiere de la participación activa de los sentimientos y emociones, es decir, de aquellos aspectos que implican una experiencia y valoración personal.

La dimensión social o cooperativa también encuentra en este programa un espacio importante, particularmente en la tercera unidad, en la cual se propone el conocimiento de la arquitectura y el urbanismo, a nivel local, regional, nacional y americano, lo cual involucra el desarrollo de proyectos de investigación grupal.

Al igual que en los programas de 1º y 2º Medio, se adjuntan diversos anexos, un glosario y bibliografía, cuyo propósito es complementar el programa con información relevante para enriquecer el desarrollo de sus contenidos y actividades.

Finalmente, cabe destacar la importancia que adquieren los Objetivos Fundamentales Transversales en las distintas unidades de este programa, los cuales, ciertamente, pueden favorecer un trabajo en conjunto con otras áreas del currículo.

Unidades

El trabajo de Tercer Año Medio ha sido organizado en torno a tres unidades:

- Descubriendo características estéticas del entorno cotidiano.
- Reconociendo el diseño en la vida cotidiana.
- Aprendiendo a ver y a recrear la arquitectura.

Estas unidades se diseñaron teniendo presente los siguientes criterios:

- a. Un enfoque progresivo de los contenidos y actividades, de modo que el trabajo se inicia con una introducción al tema “Arte, entorno y cotidianeidad”, que gradualmente se irá profundizando y diversificando a través de las distintas unidades, las cuales, en la medida de lo posible, suponen un tratamiento secuencial, que puede ser modificado de acuerdo a las diversas realidades educativas.
- b. Una visión que incorpora diversos enfoques y perspectivas. Por ejemplo, mientras en la Unidad 1 se plantea el descubrimiento de las características estéticas del entorno juvenil, considerando el entorno familiar y/o personal así como espacios públicos y lugares de esparcimiento tales como calles, plazas, canchas, centros deportivos, comerciales y sectores de recreación. En la Unidad 2, se propone un enfoque más específico que implica reconocer el diseño en la vida cotidiana, a partir de la exploración y creación de objetos. Finalmente, en la Unidad 3, se propone “aprender a leer y recrear la arquitectura” considerando sus aspectos estéticos y funcionales.
- c. Un desarrollo de las unidades más o menos equivalente lo cual significa que, idealmente, deberían trabajarse de un modo proporcional a lo largo del año escolar. En el cuadro sinóptico de las unidades, se sugiere una cantidad de semanas que puede variar según lo disponga el profesorado.
- d. La interrelación, en cada unidad, de los niveles de creación, apreciación y reflexión sobre el fenómeno artístico, lo que implica desarrollar la capacidad de expresión, el trabajo de investigación práctico-teórico así como el conocimiento de la

historia del arte. Referente a este último nivel se recomienda, teniendo presente un criterio selectivo, explorar y aprovechar todos los recursos de los cuales se pueda disponer. Por ejemplo: láminas, textos, catálogos, folletos, revistas, fotografías, diapositivas, videos, softwares (como material de referencia o como recurso didáctico); de ser posible internet (museos nacionales y extranjeros, etc.), visitas al patrimonio nacional arquitectónico, monumentos, talleres, galerías, museos y eventos artístico-culturales.

Para facilitar la enseñanza de la historia del arte, se sugiere una amplia selección de artistas y obras que no pretende ser excluyente, de la cual el profesorado deberá seleccionar aquellos(as) que considere más apropiados o accesibles, según los contenidos, actividades y la realidad de cada establecimiento. El Anexo 3, que reúne los Premios Nacionales de Arte, constituye una valiosa fuente de información al respecto. Por su parte, con la finalidad de divulgar el patrimonio arquitectónico, se elaboró el Anexo 4, cuyo propósito es ampliar las posibilidades de selección de obras considerando las distintas regiones del país. También se incluye un Anexo de Diseño (5).

- e. Procurar cierto equilibrio entre las necesidades de desarrollo personal, de acuerdo a los intereses y talentos del alumnado, con los requerimientos para cumplir el programa según los OF-CMO. Con esta finalidad se sugiere una variada gama de ejemplos de actividades, medios de expresión, técnicas y materiales, los cuales se pueden trabajar empleando la metodología de proyectos que se propone en el Anexo 1.

f. La interrelación del arte, el diseño y la artesanía ya que, aunque estas áreas pueden variar de acuerdo a sus intenciones y finalidades y, por lo tanto, no son fácilmente identificables unas con otras, comparten procesos comunes relacionados con sensibilidades estéticas, modos de percepción y la habilidad para generar juicios críticos. Consecuentemente, en este programa se propone una visión más integradora de estos campos de la creación, que promueva un mayor entendimiento de sus vinculaciones y, por ende, advierta sobre la dificultad o inconveniencia de establecer límites claramente demarcados entre éstos.

g. Una amplia gama de estrategias y procedimientos para abordar la temática “Arte, entorno y cotidianeidad”. El arte, el diseño y la arquitectura involucran un cúmulo de procesos, productos y contextos, lo cual se evidencia en la diversidad de prácticas y profesiones con que estas áreas se proyectan en la sociedad. La educación artística a nivel escolar debe reflejar esta riqueza de lenguajes y sus posibilidades, incentivando la búsqueda de distintos caminos, materiales y técnicas para explorar los contenidos propuestos. En consecuencia, para cada unidad se propone un conjunto de ejemplos de actividades que son optativos, los cuales ofrecen distintas alternativas para dar cumplimiento a los objetivos fundamentales y contenidos mínimos.

h. Una amplia gama de motivaciones para trabajar en arte y diseño. Los propósitos que animan la creación artística son tan variados como la experiencia humana. Esto significa que en algunas ocasiones el alumnado realizará actividades para

apreciar, interpretar y registrar a partir de la observación directa, o a partir de la imaginación y la fantasía; en otras ocasiones el énfasis estará puesto en el trabajo expresivo o en la exploración de aspectos formales tales como línea, color, forma, textura, espacio, volumen, etc. En síntesis, las motivaciones en el contexto de la educación artística pueden ser resolver un problema, comunicar una idea, contar una historia, expresar una emoción, observar detenidamente, investigar, responder en forma crítica y emitir juicios sobre el trabajo de los artistas, diseñadores y arquitectos.

Sugerencias y criterios para la evaluación

Los procesos y productos artísticos suponen un margen de subjetividad y de factores imponderables. No obstante, es necesario informar a los alumnos y alumnas acerca de los criterios generales de evaluación y de sus procedimientos, para facilitar y hacer más comprensible el trabajo de enseñanza y aprendizaje. Algunas sugerencias que pueden ayudar en este sentido son:

- a. Dar a conocer los objetivos fundamentales con el máximo de claridad posible.
- b. Explicar en forma constante lo que se espera de las unidades.
- c. Informar oportunamente sobre los distintos procedimientos para evaluar con su respectiva ponderación.
- d. Aplicar procedimientos de evaluación que correspondan a los objetivos, contenidos y actividades.
- e. Reconocer distintos talentos y habilidades y generar los espacios para su evaluación.
- f. Poner énfasis en el desarrollo del proceso de aprendizaje de los alumnos más que en los productos finales.

- g. Diversificar las modalidades de evaluación para interpretar y valorar, desde diferentes puntos de vista, el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Algunos aspectos a tener en cuenta en la evaluación son los siguientes:

- Interés y motivación por la creación artística.
- Habilidad para observar registrar e interpretar.
- Habilidad para expresar ideas visualmente.
- Habilidad para plantear juicios estéticos.
- Habilidad técnica.
- Habilidad para trabajar cooperativamente.

Mayores antecedentes sobre criterios de evaluación se detallan en el Anexo 2.

Objetivos Fundamentales

Los alumnos y alumnas desarrollarán la capacidad de:

1. Explorar y registrar visualmente su entorno cotidiano la arquitectura y el urbanismo, a través de diversos medios de expresión, ejercitando la percepción y la capacidad creadora.
2. Expresar ideas, emociones y sentimientos, a partir de formas percibidas en la observación sensible del entorno cotidiano, evaluando los trabajos realizados en función de sus características visuales, expresivas, creativas, técnicas y por la capacidad de perseverar en los procesos de investigación.
3. Apreciar diversos modos de representación del entorno cultural en obras significativas del patrimonio artístico nacional, latinoamericano y universal, considerando movimientos relevantes, premios nacionales y grandes maestros.
4. Valorar aspectos estéticos, sociales y funcionales en el diseño de objetos de la vida cotidiana.

Contenidos Mínimos Obligatorios

- a. Representación de las características del entorno cotidiano juvenil, a través de proyectos personales o grupales, explorando las posibilidades expresivas y técnicas que ofrecen algunos de los siguientes medios: bocetos, fotografía, pintura, video y otros.
- b. Expresión de sentimientos, emociones e ideas, a través de diversos lenguajes artísticos, usando como recurso de imaginación la percepción sensible del entorno cultural cotidiano.
- c. Búsqueda en diversas fuentes de información para apreciar distintas formas de representar el entorno cultural-cotidiano en obras significativas del patrimonio artístico nacional, latinoamericano y universal. Análisis y discusión de obras de arte.
- d. Exploración del diseño en la vida cotidiana, como manifestación de los cambios culturales: percepción y registro de elementos mecánicos, artefactos electrónicos, sistemas de producción y consumo, materiales y tecnologías. Diseño y elaboración de objetos, experimentación con materiales diversos. Apreciación y experiencia estética de formas, colores, texturas, movimientos, sonidos, espacios y estructuras del ámbito cotidiano.
- e. Observación, valoración y registro del espacio y el volumen, de acuerdo a distintos tipos de arquitectura y urbanismo. Investigación en terreno: viviendas, áreas urbanas, rurales, plazas, patios, parques, centros culturales, etc.
- f. Reflexión y evaluación acerca de los procesos y productos artísticos, fomentando una actitud crítica y de apreciación estética. Reconocimiento de las fortalezas y debilidades del trabajo personal o grupal.

Objetivos Fundamentales Transversales y su presencia en el programa

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

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

morales, asumen posturas éticas y desarrollan compromisos sociales.

Los Objetivos Fundamentales Transversales definidos en el marco curricular nacional (Decreto N° 220) corresponden a una explicitación ordenada de los propósitos formativos de la Educación Media en cuatro ámbitos: *Crecimiento y Autoafirmación Personal, Desarrollo del Pensamiento, Formación Ética, Persona y Entorno*, su realización, como se dijo, es responsabilidad de la institución escolar y la experiencia de aprendizaje y de vida que ésta ofrece en su conjunto a alumnos y alumnas. Desde la perspectiva de cada sector y subsector, esto significa que no hay límites respecto a qué OFT trabajar en el contexto específico de cada disciplina; las posibilidades formativas de todo contenido conceptual o actividad debieran considerarse abiertas a cualquier aspecto o dimensión de los OFT.

Junto a lo señalado, es necesario destacar que hay una relación de afinidad y consistencia en términos de objeto temático, preguntas o problemas, entre cada sector y subsector, por un lado, y determinados OFT, por otro. El presente programa de estudio ha sido definido incluyendo ('verticalizando'), los objetivos transversales más afines con su objeto, los que han sido incorporados tanto a sus objetivos y contenidos, como a sus metodologías, actividades y sugerencias de evaluación. De este modo, los conceptos (o conocimientos), habilidades y actitudes que este programa se propone trabajar integran explícitamente gran parte de los OFT definidos en el marco curricular de la Educación Media.

El Programa de Artes Visuales de Tercer Año Medio, refuerza algunos OFT que tuvieron presencia y oportunidad de desarrollo durante el Primer y Segundo Año Medio y adicionan otros propios de las nuevas unidades.

- Los OFT del ámbito *Crecimiento y Autoafirmación Personal* que se refieren a la estimulación y desarrollo de los rasgos y cualidades que conforman y afirman la identidad personal de alumnas y alumnos, así como al desarrollo de su autoconocimiento, incluida la dimensión emocional; también, los OFT referidos a la autoestima y confianza en sí mismo, y el interés y capacidad de conocer la realidad. El programa busca formar la capacidad de creación artística y desarrollar la sensibilidad estética, entre otros objetivos. Desde ambas dimensiones ofrece un espacio privilegiado para el trabajo formativo de la propia identidad de los estudiantes y el desarrollo de su capacidad expresiva y autoestima, así como de comprensión del mundo desde el modo único de aproximación de las artes.
- Los OFT del ámbito *Desarrollo del Pensamiento* referidos a habilidades de investigación, interpretación y comunicativas. El programa en su conjunto procura formar en capacidades de observación y registro de fenómenos visuales, arquitectónicos y estéticos; interpretación y apreciación estéticas; y de expresión visual de ideas y emociones.
- Los OFT del ámbito *Formación Ética* que dicen 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 la autonomía personal. En el programa, las tres dimensiones aludidas de OFT tienen su expresión en las actividades referidas tanto a creación como apreciación artísticas.

- Los OFT del ámbito *Persona y su Entorno* referidos a criterios tanto de rigor, cumplimiento y seguridad, como flexibilidad, crítica, divergencia y creatividad, en el proceso de trabajo. Al plantearse dentro del marco temático amplio del diseño en la vida cotidiana y la arquitectura, el programa ubica en su centro la creación artística como un elemento importante en la búsqueda de la experiencia personal y colectiva, y desde esta perspectiva aproxima a los estudiantes a su realidad psicológica cultural y social. Por otro lado, respecto al proceso de trabajo en arte, el programa procura explícitamente formar la capacidad creativa, a través del estímulo a los jóvenes a desarrollar sus ideas con originalidad, desarrollar el pensamiento divergente, flexible e individual; al mismo tiempo, resalta como necesario el desarrollo de una actitud de investigación y de un espíritu de superación y rigor en el trabajo. Por último, incluye objetivos y actividades referidas a la valoración del patrimonio arquitectónico nacional, que son base para el desarrollo del OFT referido al patrimonio territorial y cultural de la nación.

Especial importancia se otorga en el programa al reconocimiento del cuerpo, valorar lo masculino y lo femenino y la identidad personal.

Junto a lo señalado, el programa, a través de las sugerencias al docente que explicita, invita a prácticas pedagógicas que realizan los valores y orientaciones éticas de los OFT, así como sus definiciones sobre habilidades intelectuales y comunicativas.

Además, se hace cargo de los OFT de Informática, incorporando en diversas actividades y tareas la búsqueda de información a través del empleo de softwares y la selección de redes de comunicación.

Unidades, contenidos y distribución temporal

Cuadro sinóptico

Unidades		
1 Descubriendo características estéticas del entorno cotidiano	2 Reconociendo el diseño en la vida cotidiana	3 Aprendiendo a ver y recrear la arquitectura
Contenidos		
1. Imágenes y recreación del entorno familiar y/o personal. 2. Experiencia estética de espacios públicos juveniles. 3. El entorno cotidiano en la historia del arte.	1. Objetos de la vida cotidiana. 2. Diseño y elaboración de objetos. 3. Los objetos en la historia del arte.	1. Imágenes y recreación del entorno arquitectónico. 2. Experiencia estética del entorno arquitectónico. 3. El patrimonio arquitectónico.
Distribución temporal		
Entre 11 y 12 semanas	Entre 11 y 12 semanas	Entre 14 y 16 semanas

La distribución de horas que se le asigne a cada unidad puede variar según lo disponga el profesorado, de acuerdo a su realidad específica.



Unidad 1

Descubriendo características estéticas del entorno cotidiano

El objetivo de esta primera unidad es aprender a ver las características estéticas del espacio que nos rodea, tanto privado como público, a partir de la experiencia cotidiana juvenil y del conocimiento de la historia del arte. De este modo, se busca que el alumnado investigue y explore visualmente el entorno, analizando sus diversas formas de representación y organización estética en el contexto personal y social.

Es importante tener presente que en el entorno cotidiano se reflejan concepciones y formas de vida, que corresponden a diversas épocas, grupos étnicos y sociales. Cada individuo forma parte de los lugares en los cuales le ha tocado vivir (barrio, personas, historia familiar, etc.). Visto desde otra perspectiva, estos factores son los que contribuyen, en buena medida, a dar forma a nuestra manera de ser. Por lo tanto, es necesario reconocer y valorar la diversidad de espacios públicos y privados, lo cual no sólo enriquece la experiencia colectiva sino también apoya el reconocimiento de lo propio y de otros entornos, aceptándolos en igualdad de condiciones.

En consecuencia, los procesos y productos comprometidos en esta unidad están orientados a desarrollar la sensibilidad estética y la capacidad crítica para distinguir y valorar diferentes enfoques culturales, en relación con los modos de concebir y percibir entornos cotidianos.

Contenidos

1. Imágenes y recreación del entorno familiar y/o personal.
2. Experiencia estética de espacios públicos juveniles.
3. El entorno cotidiano en la historia del arte.

1. Imágenes y recreación del entorno familiar y/o personal

Reconocimiento estético del entorno familiar y/o personal por medio de la investigación artística.

Algunas habilidades que se hallan involucradas en el desarrollo de estos contenidos y actividades son:

- Seleccionar y registrar imágenes del entorno familiar y/o personal.
- Recrear imágenes con la finalidad de expresar ideas, sentimientos o emociones.
- Analizar estéticamente el entorno cotidiano donde se habita.
- Imaginar diversas modalidades en las cuales se podría organizar o reestructurar el entorno cotidiano.
- Reconocer y valorar diversos estilos y modalidades de construir el entorno cotidiano.

Orientaciones didácticas

El objetivo de los contenidos antes descritos es enseñar a percibir diferentes patrones estéticos, culturales y sociales que determinan el entorno cotidiano, vale decir, se trata de motivar al alumnado para que descubra las imágenes, formas, colores, texturas, materiales, luces, otros, que configuran el espacio y la atmósfera del lugar que se habita. Como consecuencia de esta experiencia de percepción visual, no sólo se busca agudizar los sentidos, sino también la capacidad analítica para establecer relaciones entre la dimensión estética y sus diversos condicionamientos culturales. Por ejemplo, los materiales que configuran el espacio familiar y/o personal suelen estar determinados por los requerimientos geográficos y arquitectónicos de las distintas regiones del país. Por su parte, las formas de decoración dependerán de diversas sensibilidades estéticas, las cuales, a su vez, están condicionadas por factores socio-económicos y culturales.

A través de este ejercicio de observación, análisis y reflexión, se podría intentar la recreación o reestructuración del entorno, ajustándolo a las necesidades e intereses de los estudiantes.

Ejemplos de actividades

1. Reconocer y registrar, mediante apuntes, croquis, fotografías, etc. el espacio familiar y/o personal.
2. Diseñar, por medio de bocetos, planos, pequeñas maquetas, softwares, la reorganización del entorno cotidiano de acuerdo a sus funciones estéticas y prácticas. Comparar las fortalezas y debilidades de ambas modalidades (antes y después de la nueva propuesta).
3. Apreciar obras de diversos artistas, épocas y estilos que representen espacios interiores, considerando sus características estéticas, su atmósfera emocional, distribución de los elementos, nivel socio-económico y cultural al cual pertenecen, entre otros.
4. Expresarse artísticamente utilizando medios tales como dibujo, pintura, escultura, instalación, fotografía, video, software, otros, con el objeto de dar a conocer ideas, sentimientos y emociones en relación con el entorno familiar y/o personal.
5. Investigar diversas formas de concebir estéticamente el entorno familiar y/o personal en diarios, revistas, internet, bibliotecas, videos, cine, otros.
6. Elaborar un pequeño documental creativo, en el formato video, sobre el entorno cotidiano personal y/o familiar.

Indicaciones al docente

De acuerdo a lo planteado en el primer ejemplo de actividad, los medios para registrar el entorno pueden ser muy variados. En consecuencia, lo que interesa es que el alumnado seleccione aquellos que mejor faciliten su percepción y registro, teniendo presente las características propias de cada uno de estos como lenguaje plástico. Por ejemplo, si se trata de dibujo y pintura, más que el virtuosismo técnico debería privilegiarse una mirada de conjunto que facilite la aprehensión del entorno, destacando algunos elementos por su relevancia estética (por ejemplo: planos, espacios, centros de interés, color, forma, volumen, líneas, visión de conjunto).

En el caso de la fotografía y el video, se recomienda exigir la mayor consistencia posible en la elaboración, selección y edición de las imágenes, de manera que éstas, más que un mero recuento anecdótico, puedan evidenciar los aspectos esenciales de la investigación estética. Estos medios también pueden ser útiles para ilustrar los cambios o alteraciones que podría experimentar el espacio, producto de su reestructuración.

La última etapa, de reorganización del espacio, puede dar lugar a una discusión que invite a los alumnos y alumnas a participar activamente con el fin de esclarecer conceptos relacionados con el espacio familiar y/o personal. A modo de ejemplo: la distribución del espacio y sus elementos, mobiliario, decoración, luz, ventilación, aislación térmica y auditiva, desplazamiento y seguridad.

Para motivar la expresión artística en torno al espacio que se habita, se recomienda, por ejemplo, leer y comentar algunos párrafos de las cartas a Theo de Vincent Van Gogh:

“... te envió un pequeño croquis para darte una idea a lo menos del giro que toma el trabajo. Porque hoy me he vuelto a poner a la tarea. Tengo los ojos fatigados todavía; pero en fin, tenía una idea nueva en la cabeza y este es el croquis. Siempre tela de 30. Esta vez es simplemente mi dormitorio; sólo que el color debe predominar aquí, dando con su simplificación un estilo más grande a las cosas y llegar a sugerir el reposo o el sueño en general. En fin, con la vista en el cuadro debe descansar la cabeza o más bien la imaginación.

Las paredes son de un violeta pálido. El suelo es a cuadros rojos.

La madera del lecho y las sillas son de un amarillo de mantequilla fresca; la sábana y las almohadas, limón verde muy claro.

La colcha, rojo escarlata. La ventana, verde.

El lavabo, anaranjado; la cubeta, azul.

Las puertas, lilas.

Y eso es todo -nada más en ese cuarto con los postigos cerrados”.

(Cartas a Theo, Vincent Van Gogh, Barral Editores, 1984, p. 284)

Algunas preguntas que pueden orientar el trabajo del alumnado son las siguientes:

¿Cuáles son las principales características estéticas y funcionales del espacio familiar y/o personal donde habito? Por ejemplo:

¿Cómo son sus colores (cálidos, fríos, luminosos, oscuros, planos, texturados, otros)? ¿Cómo se combinan?

¿Cómo son sus formas y espacios (regulares, irregulares, complejos, simples, muros altos, bajos, otros)?

¿Cómo es la decoración (simple, compleja, kitsch, moderna, contemporánea, campestre, juvenil, clásica, ecléctica, otra)?

¿Cuáles son los materiales que predominan en la construcción (adobe, madera, ladrillo, concreto, otros)?

¿Cómo son las texturas de los materiales (planas, ásperas, rugosas, mixtas, otras)?

¿Cómo es la iluminación (natural, artificial, intensa, débil, directa, indirecta, otra)? ¿Se aprovechó la luz natural en la construcción de la vivienda?

¿Qué aspectos parecen interesantes y/o débiles desde una perspectiva estética? ¿Cómo se podrían ilustrar estas diferencias visualmente?

¿Cómo podría ser expresada artísticamente la experiencia estética del entorno familiar y/o personal?

¿En qué medida se puede modificar o reorganizar la distribución o decoración del entorno familiar y/o personal?

¿Qué tipo de cambios se podrían hacer para optimizar el uso del espacio? ¿En qué medida éstos requieren de un acuerdo con otras personas o con los dueños de casa?

¿Qué mejoras se podrían hacer en relación con el uso de la luz, ventilación, seguridad, accesos, etc.?

¿Qué conceptos básicos se pueden aplicar al diseño del espacio de habitación, por ejemplo: distribución de los elementos, accesos, decoración, iluminación, etc.?

2. Experiencia estética de espacios públicos juveniles

Reconocimiento estético por medio de la investigación del entorno cotidiano juvenil, considerando espacios públicos y lugares de esparcimiento. Por ejemplo: calles, plazas, canchas, centros deportivos, comerciales y sectores urbanos de recreación juvenil.

Creación de imágenes visuales a partir de la experiencia personal y del estudio de diversos estilos y diseños en los cuales se configuran los espacios públicos.

Algunas habilidades que están especialmente involucradas en el desarrollo de estos contenidos y actividades son :

- Analizar críticamente, desde una perspectiva estética, espacios públicos frecuentados por la juventud.
- Seleccionar, registrar y/o recrear imágenes del entorno público juvenil con la finalidad de expresar ideas, sentimientos o emociones.
- Diseñar proyectos para remodelar espacios de recreación juvenil, que respondan a las necesidades expresivas, emocionales, preferencias y gustos del alumnado. Seleccionar estos proyectos teniendo presente criterios estéticos y funcionales.
- Explorar diversos medios, técnicas y procesos para desarrollar los proyectos relacionados con el espacio público juvenil en forma personal y/o grupal.
- Comentar y analizar críticamente los procesos y productos involucrados en estos proyectos.

Orientaciones didácticas

Uno de los principales objetivos de estos contenidos y actividades es motivar al alumnado para que aprenda a percibir los espacios públicos que frecuenta, es decir, que pueda prestar mayor atención a sus características visuales en relación con sus propias sensaciones estéticas. Estos

entornos, que suelen ser utilizados por la juventud con finalidades recreativas, sociales y deportivas, o bien, a través de su apropiación por medio de algunas prácticas tales como el rayado, tag (firma) y el graffiti, también pueden ser objeto de una observación más detenida con el propósito de investigar sus formas, colores, espacios, vegetación (árboles, follajes, arbustos, plantas), muros, suelos, materiales, texturas, recorridos, elementos (grifos, luminarias, bancos, baldosas, otros). En consecuencia aprender a ver los espacios públicos, prestando especial atención a sus características estéticas, e incentivar una actitud de respeto por su conservación, son los principales propósitos de estos contenidos y actividades.

Otro aspecto que es necesario enfatizar en esta experiencia es la relación entre lo público y lo privado: se trata de que los alumnos y alumnas reconozcan estos ámbitos a partir de sus vivencias y adviertan las vinculaciones y límites entre ambas realidades, considerando aspectos estéticos, sociales y funcionales.

Ejemplos de actividades

1. Reconocer, por medio de bocetos, dibujos, pinturas, fotografías, videos, softwares, otros espacios públicos juveniles (por ejemplo: lugares de reunión, centros culturales, deportivos, comerciales, plazas, canchas, sectores urbanos y de recreación).
2. Analizar críticamente las características estéticas y funcionales de los espacios públicos frecuentados por la juventud.
3. Expresarse artísticamente mediante croquis, dibujos, fotografías, videos, planos, maquetas, softwares u otros medios para dar cuenta de la experiencia personal del entorno público.
4. Investigar a través de la historia del arte la representación de espacios públicos en diversas épocas (plazas, parques, calles, avenidas, estadios, etc.).
5. Seleccionar, registrar, por medio de dibujos, fotografías, otros, y analizar críticamente (dimensión estética y ética) manifestaciones de expresión artística juvenil en muros, calles, plazas, etc. Por ejemplo: murales, graffittis, tag, otros.

-
6. Seleccionar, registrar y analizar críticamente (dimensión estética y ética) imágenes publicitarias en diferentes entornos públicos juveniles.

Indicaciones al docente

Se recomienda trabajar esta unidad con el sistema de proyectos (ver Anexo 1) para lo cual se pueden relacionar actividades, de acuerdo a los intereses del alumnado.

Es necesario tener presente los siguientes criterios para orientar la selección de los espacios públicos que se van a investigar:

- Que sean accesibles, es decir, que se puedan visitar y explorar sin restricciones.
- Que respondan a los intereses del alumnado.
- Que, en lo posible, faciliten y motiven el análisis, ya sea por sus cualidades y/o sus debilidades estético-funcionales.

También es recomendable fomentar el trabajo de grupo, de modo que el alumnado pueda intercambiar puntos de vista y responsabilidades, que faciliten un mayor aprendizaje y una asignación de tareas de acuerdo con sus habilidades e intereses. En este sentido, es necesario tener presente las diferencias individuales para incentivar los talentos que cada alumno y alumna es capaz de desarrollar. Por ejemplo, algunos estudiantes pueden contribuir al trabajo de observación sensible del entorno, sus aspectos estéticos fundamentales y/o detalles; otros complementarán la visión con un enfoque más analítico. Mientras unos dibujan grandes espacios, pueden haber alumnas y alumnos dedicados a pintar algunos elementos o detalles del entorno.

En el caso de que se utilice la fotografía o el video para registrar el espacio público, se deberá tener presente que, en el contexto de las Artes Visuales, cada uno de estos medios constituye un lenguaje específico de expresión artística, lo cual supone el aprendizaje gradual de sus posibilidades estéticas y, consecuentemente, un nivel de exigencia acorde con estos propósitos. En otras palabras, no basta con tomar fotografías o videos como si se tratara de dejar un testimonio visual y anecdótico de un mero paseo turístico; se trata más bien de editar, intencionar las imágenes para expresar ideas, sentimientos y emociones, cuidando los aspectos técnicos y formales. De ser posible, sería conveniente que estas imágenes sean reveladas por los propios estudiantes.

La orientación de la profesora o el profesor es fundamental para contribuir a mejorar la calidad estética de las imágenes. Algunas sugerencias en este sentido pueden ser:

- Dialogar con el alumnado en torno a posibles criterios que deben primar en la selección de las imágenes (por ejemplo, originalidad, comprensión de las posibilidades específicas del medio, expresión de sentimientos, emociones e ideas a través de un lenguaje simbólico, competencia técnica).
- Pedir una selección de las imágenes más interesantes y de aquellas más débiles, desde una perspectiva estética, fundamentando las opciones.
- Comentar y explicar las fortalezas y debilidades del trabajo.

En relación con el análisis crítico de las expresiones artísticas juveniles (graffiti, pintura mural, tag, etc.), se sugiere que, en lo posible, sea el mismo alumnado el que proponga las estrategias para debatir acerca del tema. Una modalidad podría consistir en seleccionar y registrar ejemplos que permitan ilustrar estas tendencias, lo cual permitiría su posterior evaluación.

Algunas preguntas que pueden orientar el trabajo del alumnado son las siguientes :

¿Qué espacios públicos, que frecuenta la juventud, son particularmente interesantes para ser investigados desde una perspectiva estética?

¿Qué elementos, rincones o aspectos llaman la atención por sus formas, colores, texturas, organización del espacio, iluminación, sombras, otros?

¿Se pueden apreciar expresiones juveniles en el entorno cotidiano que se investiga? En caso afirmativo, cuáles son sus principales características estéticas?

¿En qué medida los espacios públicos juveniles dan cuenta de diversos modos de ser de la juventud? ¿Con qué imágenes se podrían ilustrar algunas de estas manifestaciones?

¿Qué se siente desde una perspectiva personal en relación con el espacio o elemento observado? ¿Cómo se podrían expresar estas sensaciones a través de imágenes?

¿En qué medida el espacio público analizado es interesante o débil en un sentido estético? ¿Cómo se reflejan estas cualidades?

3. El entorno cotidiano en la historia del arte

Análisis, valoración y creación artística a partir de representaciones del entorno cotidiano en la pintura y la fotografía, considerando diversos estilos y épocas de la historia del arte.

Algunas habilidades que están especialmente involucradas en el desarrollo de estos contenidos y actividades son:

- Investigar de qué modo la pintura y la fotografía reflejan aspectos del mundo concreto de una sociedad, época y estilo, a través de la visión singular del artista.
- Analizar la moda, el mobiliario, tapicería u otros aspectos de un período determinado de la historia del arte.
- Imaginar e identificarse con diferentes atmósferas (estéticas, históricas, sociales) a partir de la recreación de obras pictóricas y fotográficas.
- Emitir juicios estéticos (oralmente o por escrito) sobre aquellas obras que coinciden o se distancian de las preferencias y gustos personales, ya sea por su atmósfera, por su singularidad, estructuración, técnicas u otros aspectos.

Orientaciones didácticas

La apreciación de obras de arte o de sus reproducciones debería formar parte del trabajo permanente de la enseñanza, a través de sesiones dedicadas especialmente a la historia del arte o como una forma de ilustrar, complementar y enriquecer el trabajo de taller. Es necesario fomentar las visitas a museos, galerías y exposiciones, la investigación en bibliotecas, bases computacionales y la recopilación de imágenes y textos sobre el tema (en: diarios, revistas, calendarios, postales, softwares, enciclopedias digitales y, de ser posible, internet), para desarrollar la capacidad crítica y analítica así como el interés por la búsqueda de información. (En la bibliografía se incluyen fuentes para consultar material sobre la historia del arte).

Apreciar pinturas y fotografías de espacios interiores, mostrando al ser humano y los objetos que lo rodean en distintas épocas y estilos, es el propósito específico de esta unidad. Este material debe constituirse en una herramienta para la lectura visual de las obras, su análisis estético y sociocultural, así como su dimensión emocional.

Sin embargo, desde una perspectiva educacional, no es suficiente apreciar imágenes y obras de arte. También es necesario tener presente la contribución que puede hacer la enseñanza del arte al desarrollo del lenguaje. En efecto, así como la creación, apreciación y reflexión artística supone, en distintos niveles y contextos, manejar los lenguajes simbólicos propios de cada medio de expresión, para una mayor comprensión de las artes es necesario desarrollar las diversas formas de expresión verbal relativa a las Artes, es decir, fomentar la capacidad de hablar, escuchar, leer y escribir sobre el fenómeno artístico. En términos más concretos esto significa promover las siguientes capacidades:

- Investigar, desarrollar y evaluar ideas.
- Registrar por escrito comentarios, notas y observaciones sobre el trabajo de artistas, las creaciones personales y/o grupales.
- Modificar, corregir y desarrollar el trabajo, aprovechando las sugerencias y la evaluación.
- Escuchar atentamente para captar significados, intenciones y sentimientos.
- Leer con interés y confianza para recopilar información, aprehender ideas y recibir estímulos para el trabajo creativo.
- Escribir adecuadamente según el contexto (en forma imaginativa, rigurosa, etc.) para expresar ideas, sentimientos o informar.
- Expresar ideas y opiniones, justificar preferencias, cuando corresponda, empleando el conocimiento y el vocabulario propio del área.
- Hablar con claridad a una audiencia, sintetizando aspectos relevantes.

El listado de artistas que se propone a continuación no pretende ser excluyente. El profesor o profesora deberá hacer una selección de acuerdo a la disponibilidad de materiales y los intereses de los alumnos y alumnas, cautelando su diversidad y relevancia. Se sugiere también consultar el Anexo 3, Premios Nacionales de Arte. Las fechas de nacimiento y defunción de los artistas, tienen por objetivo situar su obra en la época, estilo o movimiento correspondiente. No es necesario que los estudiantes se las aprendan.

Artistas nacionales

Visiones del entorno cotidiano en la pintura. Por ejemplo:

Cosme San Martín (1850-1906), Arturo Gordon (1833-1944), Juan Francisco González (1853-1933), Camilo Mori (1896-1973), Nemesio Antúnez (1918-1993), Ximena Cristi (1920-) Roser Bru (1923-), Gracia Barrios (1927-), Ernesto Barreda (1927), Gonzalo Cienfuegos (1949-), Enrique Zamudio (1955), Samy Benmayor (1956-), Bororo (1953-).

Artistas extranjeros

Jan Van Eyck (1390?-1441), Peter Brueghel (1530?-1569), Caravaggio (1573-1610), Diego Velázquez (1599-1660), Jan Vermeer (1632-1675), Jacques Louis David (1748-1825), Dominique Ingres (1780-1867), August Renoir (1841-1919), Giorgio de Chirico (1888-1978), Pierre Bonnard (1867-1947), Raoul Dufy (1877-1953), Henri Matisse (1869-1954), Pablo Picasso (1881-1973), Antonio López (1936-), Lucian Freud (1922-), Edward Hopper (1882-1967), David Hockney (1937-), Claes Oldenburg (1929-).

Ejemplos de actividades

1. Elaborar bocetos de obras nacionales y extranjeras con el objeto de analizar sus características culturales y estéticas, considerando la organización de espacios interiores, vale decir, sus dimensiones, perspectiva, centros de interés, formas, etc.
2. Observar y registrar pinturas y/o fotografías, poniendo especial atención al color y la luz, como factores determinantes de su atmósfera y de climas emocionales.
3. Recrear, mediante bocetos, pinturas, collages, fotografías, otros, grandes obras de la pintura universal a fin de proyectar sentimientos y emociones personales.
4. Analizar diversas representaciones de espacios interiores considerando aspectos tales como el mobiliario, la decoración de los muros, etc.

-
5. Reconocer distintas modalidades y estilos de trabajar la ventana como un centro de interés en la representación pictórica y fotográfica.

 6. Comparar en obras pictóricas y fotográficas el vestuario femenino y masculino, correspondiente a distintas épocas, estilos y oficios.

 7. Apreciar diversos modos de representación del entorno cotidiano en obras significativas del patrimonio nacional; relacionándolos con la perspectiva femenina y masculina de sus creadores.

 8. Comentar aquellas obras que despiertan mayor interés o son consideradas más relevantes desde una perspectiva personal.

 9. Recrear el entorno cotidiano a partir del estilo de un artista famoso.

Indicaciones al docente

Estos contenidos y actividades tienen por finalidad promover un ambiente de reflexión y creación para aprender a ver, a través de la pintura, la fotografía u otros medios, diversos modos de vida, sensibilidades estéticas y culturales. Lo que se busca es fomentar la apreciación, el análisis y el planteamiento de juicios estéticos frente al fenómeno artístico, así como la formación de una actitud de mayor respeto hacia los distintos estilos de vida.

Con el propósito de lograr los objetivos propuestos, es necesario considerar el listado de habilidades, específicamente en lo que se refiere al desarrollo de la capacidad de investigar ciertos aspectos de la apreciación estética. Sin descuidar la visión global de la obra, es importante incentivar la capacidad de concentrar la atención para observar, por ejemplo, el tratamiento del color y la luz en la configuración de atmósferas; las distintas materialidades y texturas que sugieren los objetos; la representación de la profundidad espacial, como consecuencia del uso de la perspectiva u otros recursos pictóricos y fotográficos.

A su vez, la profundización en los aspectos señalados puede favorecer el conocimiento de otras dimensiones, permitiendo establecer vínculos con diferentes contextos, épocas y estilos. Por ejemplo, de la observación cuidadosa del vestuario y el mobiliario, se pueden deducir costumbres, formas de vida, realidades socioeconómicas y culturales, entre otros.

También se puede intentar observar la perspectiva masculina y femenina, tanto de creadores como públicos, por medio de las representaciones del entorno cotidiano. Algunas sugerencias al respecto son las siguientes:

- a. En grupos (4 ó 5 personas), seleccionan obras de artistas que representen el entorno cotidiano: hombres y mujeres del ámbito nacional.
- b. Observan cuidadosamente las obras y registran aquellos aspectos más significativos que reflejan la perspectiva masculina y femenina, teniendo presente diferencias y semejanzas en relación a: temática o contenido, técnicas, materiales, forma, color, espacio, otros.
- c. Investigan datos de las obras y sus creadores y los caracterizan en su contexto cultural.
- d. Responden a preguntas tales como:
 - ¿Se aprecian diferencias o semejanzas entre las obras de hombres y mujeres?
 - ¿Cuáles son las más significativas?
 - ¿Existe relación entre las diversas épocas o contextos culturales y el modo de expresión de hombres y mujeres?
- e. Comentan y discuten los aspectos más relevantes de sus observaciones.

Una forma de familiarizar a los estudiantes con la apreciación artística es despertando su interés personal, vale decir, se trata de establecer una relación más activa y reflexiva con la obra de arte, considerando de un modo fundamental los sentimientos, emociones e ideas que ésta sugiere. En este sentido, fomentar un “diálogo” entre las realidades artísticas y las personales, o vice versa, que implique recreación, empatía, comparación y análisis crítico, facilitará un encuentro más fecundo con la historia del arte.

Algunas preguntas que pueden orientar el trabajo del alumnado son las siguientes:

- ¿En qué pinturas o fotografías es posible observar representaciones del espacio interior que sean particularmente interesantes desde una perspectiva personal?
- ¿En qué medida existe congruencia de opinión en el curso respecto a la atmósfera que evocan algunas obras maestras en la representación del espacio interior?
- ¿En qué estilos pictóricos predominan la representación de formas, elementos, volúmenes, etc. con mayor detalle?
- ¿Cómo se podrían ejemplificar, a través de la pintura o la fotografía, algunos hitos de la moda femenina y masculina?

Actividades de evaluación

Con el objeto de evaluar esta unidad, se sugiere considerar los siguientes criterios y/o indicadores detallados en el **Anexo 2, Evaluación**:

En relación con el contenido:

1. *Imágenes y recreación del entorno familiar y/o personal.*

Se recomienda emplear preferentemente los indicadores que dicen relación con:

- Interés y motivación por la creación y la investigación artística (++)
- Habilidad para observar, registrar e interpretar (+++)
- Habilidad para expresar ideas y sentimientos visualmente (+++)
- Habilidad para plantear juicios estéticos (+++)
- Habilidad técnica (++)

En relación con el contenido:

2. Experiencia estética de espacios públicos juveniles.

Se recomienda emplear preferentemente los indicadores que dicen relación con:

- Interés y motivación por la creación y la investigación artística (++)
- Habilidad para observar, registrar e interpretar (+++)
- Habilidad para expresar ideas y sentimientos visualmente (+++)
- Habilidad para plantear juicios estéticos (+++)
- Habilidad técnica (++)
- Habilidad para trabajar cooperativamente (si corresponde) (+)

Se recomienda utilizar la siguiente ponderación para estos indicadores:

- (+++) = muy relevante
- (++) = relevante
- (+) = medianamente relevante

Además, se sugiere emplear la pauta de autoevaluación correspondiente a proyectos (Anexo 1), la cual puede ser complementada con los criterios que se proponen para la evaluación conjunta (Anexo 2).

En relación con el contenido:

3. El entorno cotidiano en la historia del arte.

Se recomienda emplear preferentemente los indicadores que dicen relación con:

- Interés y motivación por la creación y la investigación artística (+++)
- Habilidad para observar, registrar e interpretar (++)
- Habilidad para plantear juicios estéticos (+++)
- Habilidad para trabajar cooperativamente (si corresponde) (+)

Además, se sugiere, según sea el caso, considerar las recomendaciones del Anexo 2, Evaluación referidas a historia del arte y apreciación estética.



Unidad 2

Reconociendo el diseño en la vida cotidiana

La construcción cultural que podemos observar a través de los objetos que nos rodean responde a múltiples necesidades humanas y condiciones socio-culturales que se reflejan en el diseño. Esta área, gracias al aporte de precursores tales como William Morris y el movimiento de la Bauhaus (ver Anexo 5), ha tenido un gran desarrollo en nuestra época, lo cual ha contribuido a generar cambios significativos en los modos de vida, hábitos de consumo y en lo que podríamos denominar el “paisaje cotidiano”.

El propósito de esta unidad consiste en familiarizar al alumnado con diversas manifestaciones del diseño, para que sea capaz de reconocer y valorar sus procesos y productos, considerando aspectos tales como la funcionalidad, dimensión estética, técnica y material.

Contenidos

1. Objetos de la vida cotidiana.
2. Diseño y elaboración de objetos.
3. Los objetos en la historia del arte.

1. Objetos de la vida cotidiana

Reconocimiento estético y exploración por medio de la investigación artística de los objetos que rodean la vida personal.

Algunas habilidades que se hallan involucradas en el desarrollo de estos contenidos y actividades son:

- Analizar los objetos del entorno cotidiano que son más interesantes o atractivos desde una perspectiva personal, considerando sus cualidades estéticas, técnicas, funcionales y materiales.
- Expresar ideas, sentimientos y/o emociones a partir de la recreación de los objetos del entorno familiar y/o personal.
- Apreciar y comparar objetos correspondientes a distintas épocas que cumplen una función similar.
- Evaluar críticamente las características estéticas y funcionales de un objeto y, si corresponde, sugerir alternativas para modificar alguno (s) de estos aspectos.

Orientaciones didácticas

El objetivo de estos contenidos y actividades es enseñar a percibir diferentes patrones estéticos, tecnológicos y materiales que determinan la configuración del diseño.

Se trata de motivar a los alumnos y alumnas para que, más allá de la mera utilización instrumental de los objetos que emplean cotidianamente, descubran sus formas, colores, texturas, materiales, tecnologías, así como sus funciones generales y específicas.

Esta experiencia busca, junto con agudizar los sentidos, incrementar la capacidad analítica del alumnado a fin de que pueda reconocer vinculaciones entre los aspectos creativos del diseño y los requerimientos socioculturales del mundo actual. Por ejemplo, se puede explorar de qué manera las funciones que cumplen los objetos determinan sus aspectos formales y estéticos. De igual modo, también sería interesante que los estudiantes comparen el diseño que es fruto del trabajo artesanal con el que ha sido concebido bajo la perspectiva industrial.

Como resultado de estos procesos de análisis y reflexión en torno a los objetos, se procurará incentivar al alumnado para que, a partir de la investigación en el contexto del diseño básico, explore vías estéticas, funcionales y tecnológicas que permitan ejercitar la capacidad de dar respuesta a las necesidades del mundo juvenil.

Ejemplos de actividades

1. Seleccionar y registrar -considerando los intereses personales- objetos del entorno cotidiano, empleando recursos tales como bocetos, croquis, pintura, fotografías, video, software u otros.
2. Recrear, empleando diversos medios de expresión visual, objetos cuyos diseños sean interesantes.
3. Expresarse artísticamente, empleando diversos recursos materiales y técnicas, a partir de las sensaciones estéticas que se experimentan en relación con un objeto, que sea particularmente interesante desde una perspectiva personal.
4. Hacer un análisis comparativo entre objetos artesanales e industriales que cumplen la misma función, con el propósito de observar sus similitudes y diferencias.
5. Clasificar los objetos de acuerdo a su naturaleza, función y material, empleando recursos tales como el collage, la instalación, entre otros. Por ejemplo: objetos manuales, mecánicos y eléctricos; culinarios, ornamentales y de recreación; de madera, loza o plástico. Objetos rituales, interactivos, etc.
6. Observar, comparar y registrar objetos que correspondan al diseño del pasado y del presente. Por ejemplo:
 - a. Destapadores de botellas, envases, molinillos de pimienta y/o café, cubiertos, otros.
 - b. Teléfonos, relojes, lápices, máquinas fotográficas, otros.
 - c. Vitrolas, radios, tocadiscos, tocacassette, C.D., televisores, otros.
 - d. Máquinas de moler carne, ralladores, exprimidores, jugueras, trituradoras, otros.
 - e. Máquinas de coser, aspiradoras, enceradoras, lavadoras, secadoras, planchas, otros.
 - f. Máquinas de escribir, computadores, otros.
 - g. Llaves, candados, cerraduras, otros.
 - i. Jarros, contenedores, vasijas, vasos, fuentes, etc.

7. Observar y registrar objetos propios de la región que han sido introducidos, fabricados y/o empleados, en distintas épocas, para satisfacer diversas necesidades: agrícolas, domésticas, otras.

Indicaciones al docente

Es recomendable tener presente los siguientes criterios para orientar la elección de los objetos que se van a investigar:

- Que sean atractivos para los alumnos y las alumnas, es decir, se trata de respetar las diferencias individuales de modo que el universo de objetos pueda ser muy variado. Una posibilidad es que investiguen a partir de sus propias colecciones de objetos.
- Accesibles en su estructura para facilitar la exploración sin mayores restricciones. En este sentido, se sugiere emplear aquellos objetos en los cuales, por ejemplo, se pueda observar su funcionamiento interno, relacionar formas y funciones.
- Que faciliten un análisis comparativo de los procesos y productos del diseño, ya sea considerando objetos antiguos y contemporáneos o que, perteneciendo a una misma época, son fruto de respuestas socioculturales diversas (por ejemplo: artesanía y diseño industrial).
- Que faciliten la evaluación respecto a la calidad estética y funcional del diseño. Con este propósito, se recomienda la selección de objetos que permitan ilustrar, con la mayor claridad posible, las diferencias que se pueden establecer entre “un buen y un mal diseño”.

Para orientar la discusión sobre este aspecto se pueden formular las siguientes preguntas:

¿En qué medida el objeto cumple adecuadamente con la función para la cual fue diseñado?

¿Qué aspectos del diseño se han cuidado especialmente?

¿Qué aspectos no han sido debidamente resueltos?

¿En qué medida el diseño integra orgánicamente su función instrumental con la dimensión estética?

¿Cómo se pueden ejemplificar las principales características que identifican el “buen” y “mal” diseño?

Como se trata de una investigación relacionada con los objetos que forman parte del entorno cotidiano, es importante que los estudiantes registren los procesos de apreciación e investigación, empleando todos los recursos gráficos, visuales y escritos que estimen conveniente. En este sentido, también puede ser muy interesante ejercitar la aprehensión de las formas a través del tacto y la manipulación de los objetos, para complementar el conocimiento, por ejemplo, de texturas y temperaturas, así como el olfato para explorar los olores de los objetos en relación con sus funciones.

En esta etapa se sugiere reformular aspectos formales, fijar y aclarar conceptos e instar a los alumnos y alumnas a participar activamente en la selección de áreas y temáticas relativas al diseño de objetos, que sean de particular interés para desarrollar la segunda parte de esta unidad.

Algunas preguntas que pueden orientar el trabajo del alumnado son las siguientes:

¿Cuáles son los objetos más interesantes desde una perspectiva personal, considerando aspectos estéticos y funcionales?

¿En qué medida el objeto seleccionado permite determinadas formas de investigación sobre su diseño, funcionalidad, etc.?

¿Cómo se podrían ejemplificar visualmente las relaciones entre la forma y la función de un objeto?

¿A qué naturaleza de objetos pertenecen los diseños que constituyen el entorno cotidiano personal (orgánicos, mecánicos, electrónicos, etc.)?

¿Cómo se podrían ejemplificar algunas características culturales a partir del diseño de objetos en distintas épocas?

2. Diseño y elaboración de objetos

Creación y/o recreación de objetos y artefactos, experimentando con diversos materiales y técnicas.

Algunas habilidades que se hallan involucradas en el desarrollo de estos contenidos y actividades son:

- Idear soluciones a problemas de la vida cotidiana a través del diseño de objetos.
- Analizar críticamente el diseño de objetos, desde una perspectiva estética.
- Crear, inventar libremente y, si es posible, producir objetos con o sin una función determinada, empleando diversos materiales, técnicas o procedimientos.
- Emitir juicios evaluativos sobre los objetos elaborados en la unidad, considerando aspectos tales como forma, material y función.

Orientaciones didácticas

El diseño de objetos tiene por finalidad desarrollar las capacidades de imaginar e implementar proyectos, ejercitando la habilidad de resolver problemas de la vida cotidiana, especialmente en el contexto juvenil.

De esta manera, se procura complementar la primera parte de esta unidad, en la cual el trabajo consiste fundamentalmente en la apreciación y evaluación de los objetos que nos rodean. En otras palabras, la idea es confrontar la teoría y la práctica del diseño, de modo que el alumnado pueda experimentar las potencialidades y dificultades propias del proceso creativo, junto a sus diversas etapas de implementación.

Con esta unidad no sólo se busca explorar los desafíos que plantea el diseño en la vida cotidiana. También se quiere estimular a los estudiantes para que puedan desarrollar el sentido del humor, diseñando objetos o inventos que se caractericen por su creatividad, aunque no cumplan una función práctica.

Ejemplos de actividades

1. Diseñar objetos que respondan a las necesidades juveniles, considerando áreas tales como recreación, deporte, viajes, vida escolar, etc.
2. Idear modificaciones a objetos de la vida cotidiana, que pueden requerir de alguna adaptación o ser optimizados alterando su diseño.
3. Desarmar y armar objetos en desuso; observar y registrar algunos de sus componentes.
4. Inventar libremente artefactos, máquinas, otros, aprovechando diversos mecanismos, objetos y materiales. Por ejemplo: relojes, motores, herramientas, etc.
5. Imaginar cómo transformar un objeto de modo que su función sea modificada parcial o radicalmente.
6. Visitar exposiciones de diseño y/o consultar fuentes actualizadas en catálogos, revistas e internet.

Indicaciones al docente

Para que los diseños respondan a las necesidades juveniles, se recomienda solicitar a los alumnos y alumnas que exploren diversas alternativas de proyectos a partir de su vida cotidiana, es decir, se trata de motivarlos para que sean ellos mismos los que descubran el área de su trabajo.

Consecuentemente, algunos estudiantes pueden desarrollar el proyecto diseñando objetos nuevos. Otros, ideando modificaciones a objetos existentes o inventando artefactos sin una función específica. Lo importante es que las alumnas y los alumnos se sientan motivados a trabajar de acuerdo a sus intereses.

Cualquiera sea la actividad que se escoja, o los materiales que se utilicen, es fundamental motivar una actitud de observación crítica y una respuesta creativa, de modo que el trabajo no consista meramente en la manipulación de objetos o en la copia de diseños. En este sentido, es muy importante fomentar el desarrollo del pensamiento, la capacidad de resolver problemas, de proponer alternativas y reflexionar sobre los objetos. Con el propósito de facilitar los procesos de búsqueda y de elaboración, se recomienda emplear el sistema de proyectos (ver Anexo 1).

Algunas preguntas que pueden orientar el trabajo del alumnado son las siguientes:

¿Qué situaciones o problemas cotidianos podrían ser simplificados o resueltos a través de la elaboración de objetos?

¿Qué dificultades o problemas presentan diferentes objetos en relación con su diseño?

¿En qué medida se podrían optimizar las funciones y las cualidades estéticas de algunos objetos cotidianos?

¿Qué inventos o artefactos se podrían crear en relación con el tiempo, la temperatura, la seguridad, la limpieza, la cocina, etc.?

¿Qué materiales, máquinas o artefactos en desuso, elementos o partes de mecanismos, podrían ser empleados en la elaboración de objetos?

3. Los objetos en la historia del arte

Conocimiento y recreación de diferentes modos de concebir y representar los objetos en diversos períodos, épocas y estilos.

Algunas habilidades que están especialmente involucradas en el desarrollo de estos contenidos y actividades son:

- Investigar sobre la representación de los objetos en la historia del arte, considerando diferentes épocas y estilos.
- Explorar y emplear diversos medios y técnicas para trabajar en dos y tres dimensiones sobre el tema.
- Identificar distintos contextos socioculturales, estilos y movimientos artísticos, a través de la representación de objetos en la pintura.
- Plantear juicios estéticos acerca de la representación y/o apropiación de los objetos en algunas obras maestras de la historia del arte, considerando aquellos aspectos que llaman particularmente la atención desde una perspectiva personal.

Orientaciones didácticas

La creación y representación de objetos es tan antigua como la historia del arte. En efecto, desde la prehistoria hasta nuestros días, los objetos han constituido parte fundamental de la construcción artístico-cultural, ya sea como herramientas o instrumentos para hacer posible el trabajo creativo (lápices, pinceles, brochas, martillos, cinceles, gubias, rodillos, cámaras fotográficas, computadores, etc.) o como elementos que son explorados en sí mismos por la vía de la representación, la recreación, descontextualización, resignificación, etc.

De esta forma, los objetos en la historia del arte pueden ser empleados con diversos propósitos, por ejemplo:

- representar un conjunto de elementos (vasos, platos, jarros, instrumentos, espejos, otros) que han sido seleccionados y dispuestos por el artista con el propósito de traducirlos de la realidad al cuadro, cuidando los recursos de la composición, la luz y la sombra, texturas, combinaciones de colores y una infinidad de valores tonales;
- algunos artistas reproducen la realidad con tal virtuosismo, que llegan incluso a “superar” su apariencia real, por ejemplo, los hiperrealistas;
- la representación de objetos, además de cumplir una función decorativa, está asociada con la creación de ilusiones que nos recuerdan la complejidad, por no decir ambigüedad, de los fenómenos de la percepción y, en cierto modo, de la vida misma;
- algunos elementos, más allá de su apariencia individual y de acuerdo a la relación que sugieren por asociación, también nos pueden remitir a un significado simbólico, por ejemplo, el pan, el vino, la manzana, la calavera, el espejo, etc.;
- resignificar los objetos a partir de la asignación de una nueva función (Marcel Duchamp crea la categoría *ready made* (el urinario, la trampa, etc.). Negar la función original (Man Ray, La plancha con clavos).

Los artistas nos ayudan a ver la realidad desde una perspectiva distinta, nos invitan a “pensar los objetos” y experimentar sensaciones estéticas en relación con el entorno que nos rodea. En consecuencia, introducir el tema del objeto en la historia del arte (especialmente en la pintura, la fotografía, la escultura, la instalación) y algunos conceptos fundamentales tales como: naturaleza muerta y *ready made*, es el principal objetivo de estos contenidos y actividades.

Ejemplos de actividades

1. Apreciar y analizar obras de diversos artistas y estilos que incorporen el objeto como un elemento significativo en sus formas de creación y/o expresión. Investigar y discutir acerca de las connotaciones que pueden sugerir algunos de estos objetos, como expresión de distintos medios socioculturales, formas de vida, épocas y concepciones del diseño.

Artistas nacionales

Por ejemplo:

Juan Francisco González (1853-1933), Pablo Burchard (1873-1964), Manuel Ortiz de Zárate (1887-1946), Mario Carreño (1913-1999), Carlos Pedraza (1913-), Claudio Bravo (1937-), Ernesto Barreda (1927-), Roser Bru (1923-), Gonzalo Díaz(1947-), Nancy Gewölb (1939-), Angela Riesco (1947-), Francisco Brugnoli (1931-), Francisco de la Puente (1953-), Bruna Truffa (1963-), Rodrigo Cabezas (1961-).

Artistas extranjeros

Por ejemplo:

Francisco de Zurbarán (1598-1664), Juan Bautista Chardin (1699-1779), Vincent Van Gogh (1853-1890), Paul Cézanne (1838-1906), Odilon Redon (1840-1916), Giorgio Morandi (1890-1964), Juan Gris (1887-1927), Pablo Picasso (1881-1973), Rufino Tamayo (1899-1991), Fernando Botero (1932-), Marcel Duchamp (1887-1968), Man Ray (1890-1977), Meret Oppenheim (1913-1985), Armand Fernández (1928-).

-
2. Representar en volumen, empleando diversas técnicas y materiales, objetos de pinturas famosas.

 3. Recrear una obra pictórica relevante sustituyendo objetos antiguos por nuevos, mediante collages, fotocopias, videos, softwares, pinturas u otras intervenciones.

 4. Recrear una obra cuyos objetos son figurativos o realistas, transformándolos en otros estilos, por ejemplo: simbolista, cubista, abstracto, surrealista, etc.

 5. Investigar, en bibliotecas, internet u otras fuentes bibliográficas, sobre la contribución del Movimiento de la Bauhaus al diseño de objetos de uso cotidiano.

 6. Apreciar objetos en el ámbito de la fotografía artística. Fotografíar, desde diferentes ángulos, con distintos fondos, luces o atmósferas, objetos elegidos por las cualidades estéticas de su diseño: forma, singularidad, textura, color, material, época, estilo, etc.

Indicaciones al docente

Para motivar la apreciación de la historia del arte es necesario fomentar las visitas a museos, galerías, etc., la investigación en bibliotecas, bases computacionales y la recopilación de imágenes y textos sobre el tema (en: diarios, revistas, calendarios, postales, softwares, enciclopedias digitales y, de ser posible, internet). Estas actividades tendrán mayor acogida por parte del alumnado en la medida que se consideren sus intereses, gustos y necesidades.

Sin embargo, debido a que las preferencias de los alumnos y alumnas, respecto a la selección de obras, pueden estar muy vinculadas con el realismo y/o el hiperrealismo, es importante ampliar el repertorio de estilos, de modo que se puedan dar a conocer distintas modalidades de representar los objetos, reflejando así la diversidad de movimientos artísticos.

En esta perspectiva se plantean las actividades 2,3,4, por cuanto se busca profundizar en el reconocimiento de distintos estilos y movimientos de la historia del arte, a partir de una modalidad de trabajo que estimula la imaginación y la capacidad de observación.

La investigación acerca del Movimiento de la Bauhaus puede ser muy interesante para los estudiantes, especialmente si se establecen vínculos con los objetos de la vida cotidiana, lo cual se podría intentar de acuerdo a diversas áreas del diseño: gráfico, industrial, del mobiliario, electrodomésticos, etc.

Una forma de vincular estos contenidos más directamente con los intereses de los alumnos y alumnas puede consistir en motivar la investigación acerca de objetos punk, kitsch u otros estilos.

Como ya se señaló en la primera unidad, es necesario tener presente la contribución que puede hacer la enseñanza del arte al desarrollo del lenguaje. En efecto, así como la creación, apreciación y reflexión artística supone, en distintos niveles y contextos, manejar los lenguajes simbólicos propios de cada medio de expresión, para una mayor comprensión de las artes es necesario desarrollar las diversas formas de lenguaje verbal, es decir, fomentar la capacidad de hablar, escuchar, leer y escribir sobre el fenómeno artístico. En términos más concretos esto significa promover las siguientes capacidades:

- Investigar, desarrollar y evaluar ideas.
- Registrar por escrito comentarios, notas y observaciones sobre el trabajo de artistas, las creaciones personales y/o grupales.
- Modificar, corregir y desarrollar el trabajo, aprovechando las sugerencias y la evaluación.
- Escuchar atentamente para captar significados, intenciones y sentimientos.
- Leer con interés y confianza para recopilar información, aprehender ideas y recibir estímulos para el trabajo creativo.
- Escribir adecuadamente según el contexto (en forma imaginativa, rigurosa, etc.) para expresar ideas, sentimientos o informar.
- Expresar ideas y opiniones, justificar preferencias, cuando corresponda, empleando el conocimiento y el vocabulario propio del área.
- Hablar con claridad a una audiencia, sintetizando aspectos relevantes.

Algunas preguntas que pueden orientar el trabajo del alumnado son las siguientes:

¿Qué premios nacionales en pintura (ver Anexo 3) trabajan los objetos como un elemento importante de su obra?

¿Qué es un *ready made*?

¿Con qué obras pictóricas se podría ilustrar la evolución del diseño de objetos en el siglo XIX y XX, por ejemplo, de la silla, la mesa, la tetera, etc.?

¿Qué objetos de la pintura de Velázquez, Vermeer u otro artista sería interesante representar en volumen?

¿Qué artistas chilenos contemporáneos emplean los objetos como un importante elemento de su obra pictórica, escultórica, etc.?

¿Qué obras maestras de la pintura renacentista, barroca, rococó, neoclásica, realista, romántica, impresionista, podrían ser reinterpretadas, por ejemplo, en forma cubista, expresionista, surrealista, abstracta o pop?

Actividades de evaluación

Con el objeto de evaluar esta unidad, se sugiere considerar los siguientes criterios y/o indicadores detallados en el Anexo 2, Evaluación:

En relación con el contenido:

1. *Objetos de la vida cotidiana.*

Se recomienda emplear preferentemente los indicadores que dicen relación con:

- Interés y motivación por la creación y la investigación artística (++)
- Habilidad para observar, registrar e interpretar (+++)
- Habilidad para expresar ideas y sentimientos visualmente (+++)
- Habilidad para plantear juicios estéticos (+++)
- Habilidad técnica (++)

En relación con el contenido:

2. *Diseño y elaboración de objetos.*

Se recomienda emplear preferentemente los indicadores que dicen relación con:

- Interés y motivación por la creación y la investigación artística (+++)
- Habilidad para expresar ideas y sentimientos visualmente (++)
- Habilidad técnica (++)
- Habilidad para trabajar cooperativamente (si corresponde) (+)

Se recomienda utilizar la siguiente ponderación para estos indicadores:

- (+++) = muy relevante
- (++) = relevante
- (+) = medianamente relevante

Además, se sugiere emplear la pauta de autoevaluación correspondiente a proyectos (Anexo 1), la cual puede ser complementada con los criterios que se proponen para la evaluación conjunta (Anexo 2).

En relación con el contenido:

3. *Los objetos en la historia del arte.*

Se recomienda emplear preferentemente los indicadores que dicen relación con:

- Interés y motivación por la creación y la investigación artística (+++)
- Habilidad para observar, registrar e interpretar (++)
- Habilidad para plantear juicios estéticos (+++)
- Habilidad para trabajar cooperativamente (si corresponde) (+)



Unidad 3

Aprendiendo a ver y a recrear la arquitectura

Luego de apreciar las características estéticas del entorno juvenil y de reconocer objetos que forman parte de la vida cotidiana, corresponde en esta tercera unidad aproximarnos al diseño arquitectónico y urbanístico.

Estas manifestaciones culturales, que se articulan fundamentalmente a partir de la combinación de materialidades, relaciones espaciales y volumétricas, responden a múltiples necesidades sociales y personales y, en definitiva, hacen posible nuestra experiencia humana en diversos entornos, rurales, urbanos u otros.

En consecuencia, al conocer el patrimonio arquitectónico nos aproximamos a nuestra propia historia como nación, sus valores estéticos y sus formas de vida, los cuales, a su vez, están subordinados a los requerimientos propios de las distintas actividades humanas, los grupos sociales, las zonas geográficas y sus condiciones sismológicas, climatológicas, otras. Este conocimiento es más relevante aún si consideramos que la arquitectura y el urbanismo traducen concepciones estéticas, que pueden llegar a constituir formas singulares de expresión artística.

Contenidos

1. Imágenes y recreación del entorno arquitectónico.
2. Experiencia estética del entorno arquitectónico.
3. El patrimonio arquitectónico.

1. Imágenes y recreación del entorno arquitectónico

Reconocimiento de la arquitectura local y/o regional a través de la investigación artística.

Algunas habilidades que se hallan involucradas en el desarrollo de estos contenidos y actividades son:

- Reconocer hitos significativos de la arquitectura y el urbanismo, que configuran el entorno cotidiano.
- Investigar estilos característicos de viviendas, edificios públicos, religiosos, educacionales, hospitalarios, comerciales, industriales, etc., correspondientes a diferentes épocas.
- Analizar algunos hitos de la arquitectura local, considerando su valor estético, su funcionalidad, estructura, materialidad, espacialidad, otros.
- Expresar preferencias estéticas a partir de la experiencia de la arquitectura y el urbanismo.
- Reconocer hitos de la arquitectura local y/o regional a través de la investigación artística.

Orientaciones didácticas

El propósito de los contenidos y habilidades antes descritos es enseñar a observar críticamente las diferentes propuestas arquitectónicas y urbanísticas que conforman las ciudades, reconociendo que éstas responden a situaciones históricas, políticas, económicas, necesidades sociales, geográficas, etc., las cuales suelen estar condicionadas por tendencias arquitectónicas provenientes del extranjero.

Esta “lectura visual de la ciudad” busca desarrollar el sentido estético del alumnado, de modo que a través del conocimiento y la investigación pueda ejercitar su capacidad crítica, reconociendo las fortalezas y limitaciones de la arquitectura correspondiente a distintas épocas.

Un aspecto importante, que se debería tener presente, es el emplazamiento geográfico de la ciudad. Por ejemplo, algunas veces el paisaje montañoso condicionará un carácter dinámico de la arquitectura, en otras, será el mar que obliga a la urbe a mirar perpetuamente hacia él. De esta forma, cada escenario natural, sea el lago, el río, el desierto o el valle, crea condiciones específicas de subsistencia y convivencia humana que se reflejan en el diseño arquitectónico y urbanístico.

Otro aspecto que es necesario considerar es la materialidad con que se construye, ya que ésta le confiere diversas características al pueblo o ciudad. A modo de ejemplo, históricamente el adobe ha sido el material que ha predominado en el centro del país; por su parte, la madera representa el principal recurso de construcción en el sur, así como la piedra es propia de la zona norte.

Igualmente, habría que tener presente la gran diversidad de materiales que se emplean para construir en la actualidad, por ejemplo: el fierro, el hormigón armado, el aluminio, el vidrio, etc.

Ejemplos de actividades

1. Observar y registrar, mediante croquis, fotografías, apuntes, softwares, etc., imágenes correspondientes a hitos de la arquitectura local.
2. Elaborar un pequeño catastro visual de las principales viviendas, espacios públicos y urbanizaciones del pueblo o ciudad, teniendo presente diversas épocas y estilos arquitectónicos.
3. Investigar, proponer y comparar soluciones básicas para la vivienda a partir de la configuración de distintos grupos familiares, sectores socioeconómicos, otros.
4. Observar, registrar y/o reproducir a escala, mediante croquis, fotografías, apuntes, softwares, maquetas, etc., distintos tipos de puertas, balcones, rejas, techos, tejas, pilares, persianas, otros.
5. Observar, registrar y/o recrear a escala, patios, corredores, galerías, interiores, muros, bodegas, etc.
6. Identificar relaciones de la arquitectura con el paisaje, procurando distinguir distintas soluciones.
7. Elaborar una presentación y/o exposición de los trabajos con el fin de evaluar los resultados obtenidos en la investigación.

Indicaciones al docente

Más que el desarrollo del virtuosismo técnico, lo que se busca por medio de estas actividades y contenidos es incentivar la comprensión de algunos aspectos básicos del lenguaje arquitectónico. En este sentido, la elaboración de maquetas, croquis, planos, fotografías, videos, etc., debe ser considerada como un medio para alcanzar este último propósito y no como un fin en sí mismo.

Una modalidad de trabajo que facilita la observación y registro de las principales manifestaciones arquitectónicas consiste en dividir al curso en grupos para que investiguen acerca de temas tales como: viviendas, iglesias, mercados, plazas, urbanizaciones, fábricas, hospitales, escuelas, arquitectura rural (bodegas, silos, instalaciones agrícolas). También se sugiere que en los grupos cada alumno o alumna asuma distintas tareas, de acuerdo a sus intereses específicos. Por ejemplo, aquellos que trabajen el tema de la vivienda podrían explorar distintos estilos, épocas y soluciones arquitectónicas.

Es importante diversificar los medios de registro para la elaboración del catastro, de modo que el alumnado pueda escoger libremente distintos procedimientos acordes con sus habilidades y talentos. De esta forma, mientras algunas alumnas emplean el dibujo o el croquis, otras podrían realizar su trabajo utilizando la cámara fotográfica o el video. De igual modo, los alumnos se pueden valer de medios tales como la maqueta, el software, la investigación de planos y la recopilación de antecedentes visuales en archivos históricos, bibliotecas, otros.

También puede ser interesante motivar a un grupo para que investigue acerca del pasado de la ciudad, con el propósito de recrear y rescatar algunos sectores u obras arquitectónicas, a partir de las evidencias fotográficas u otros antecedentes posibles de recopilar.

Algunas preguntas que pueden orientar el trabajo del alumnado son las siguientes:

- ¿Cuáles son los ejemplos más representativos de la arquitectura colonial en la región (casas, iglesias, bodegas, etc.)? ¿Cuáles son las principales características de su estilo arquitectónico?
- ¿Qué estilos se pueden reconocer a través de puertas, ventanas, rejas, pilares, techos u otros elementos?
- ¿En qué medida las soluciones arquitectónicas han considerado el paisaje natural autóctono y las condiciones geográficas propias de la ciudad?
- ¿Qué comunican las obras arquitectónicas investigadas acerca de distintas formas de vida, costumbres, grupos sociales, etc.?
- ¿De qué manera se evidencia el avance científico y tecnológico a través de las distintas expresiones arquitectónicas y urbanísticas?
- ¿Qué obras patrimoniales se encuentran en peligro de desaparecer en la región?

2. Experiencia estética del entorno arquitectónico

Apreciación estética del entorno arquitectónico, considerando diversos espacios, materiales, tipos de construcciones, funciones asignadas a la arquitectura, etc.

Creación artística en el plano y el volumen a partir de la experiencia personal y del estudio de diversos estilos arquitectónicos.

Algunas habilidades que están especialmente involucradas en el desarrollo de estos contenidos y actividades son:

- Analizar críticamente, desde una perspectiva estética, diversos estilos y espacios arquitectónicos, considerando sus formas, funciones y materiales.
- Seleccionar obras relevantes del patrimonio arquitectónico local y/o regional de acuerdo a las preferencias individuales y/o grupales.
- Diseñar y elaborar proyectos para representar y/o recrear una obra representativa del patrimonio arquitectónico local o regional a través de planos, maquetas, softwares, etc.
- Comentar y analizar críticamente los procesos y productos involucrados en estos proyectos.

Orientaciones didácticas

El principal objetivo de estos contenidos y actividades es motivar al alumnado para que conozca y valore la importancia de la arquitectura en su propia experiencia de vida. La idea es que se pueda establecer una relación más consciente entre arquitectura, cotidianidad y calidad de vida, incentivando la capacidad para reconocer diversas formas de sentir y experimentar los espacios, materiales y funciones arquitectónicas. En otras palabras, se trata de sensibilizar a las alumnas y alumnos para que aprendan a “leer la arquitectura” desde una perspectiva personal y social.

Parte de este proceso consiste en motivar a los estudiantes a conocer la evolución formal, funcional y técnica de la arquitectura, así como los nuevos materiales y estructuras que son producto del desarrollo industrial y tecnológico. De esta forma, se busca recorrer el “escenario o paisaje arquitectónico” desde sus expresiones originarias representadas en la piedra, el barro, la madera, etc., hasta las propuestas contemporáneas en las cuales se emplean los más diversos materiales y estilos.

Otro propósito de esta unidad es que el alumnado reconozca las múltiples funciones que cumple la arquitectura, considerando, por ejemplo, su dimensión cívica, religiosa, industrial, educacional, cultural, recreativa, de sanidad, etc., así como su interrelación con otros campos del saber tales como la ingeniería, el diseño, la economía y la antropología.

Ejemplos de actividades

1. Identificar en calles y barrios ejemplos arquitectónicos interesantes, considerando su estilo, función y material constructivo.
2. Analizar las características arquitectónicas de los ejemplos seleccionados, desde la perspectiva histórica, estilística y estética.
3. Registrar, por medio de la investigación visual, las obras arquitectónicas y, de ser posible, reproducirlas a escala en volumen para representar sus muros, techumbres, distribución de espacios interiores y exteriores.
4. Expresarse artísticamente, empleando diversos materiales, técnicas, medios de expresión y soportes, para dar cuenta de las sensaciones estéticas experimentadas a partir de la apreciación y, si es posible, recorrido de una obra arquitectónica.
5. Apreciar estéticamente murales, monumentos, esculturas, otros, evaluando su relación con el entorno público cotidiano.
6. Registrar visualmente diversas expresiones escultóricas de la figura humana presentes en lugares públicos de la ciudad (parques, plazas, etc.) relacionándolas con cánones estéticos femeninos y masculinos. (Ver Indicaciones al docente).
7. Debatir acerca de obras arquitectónicas del pasado y el presente, considerando aspectos estéticos, históricos, regionales, influencias extranjeras, etc.
8. Investigar sobre movimientos arquitectónicos y arquitectos relevantes, a nivel regional.

-
9. Elaborar un pequeño documental creativo, en el formato video, sobre el entorno arquitectónico.

Indicaciones al docente

Es recomendable tener presente los siguientes criterios para orientar la selección de los ejemplos arquitectónicos:

- Identificar zonas, sectores o barrios donde es posible apreciar arquitectura que se destaca por su calidad estética. Con este propósito se sugiere consultar el Anexo 4, guías turísticas regionales u otras fuentes de información.
- Dividir al curso en grupos de no más de 5 ó 6 miembros. Planificar el trabajo de grupo de acuerdo a los talentos y habilidades de cada uno de sus participantes. Por ejemplo, un alumno puede investigar los antecedentes históricos de la obra, mientras otra alumna hace los croquis de dibujo. Algunos miembros pueden elaborar planos, maquetas, hacer comentarios críticos, estéticos, etc. En este sentido, es importante que los grupos se generen democráticamente, procurando repartir el trabajo en forma equitativa. En el caso de algunos alumnos o alumnas puede ser necesario el trabajo individual, si así lo requieren.
- Recorrer barrios y calles con la misión específica de identificar ejemplos de construcciones interesantes. También puede ser muy formativo hacer una selección de ejemplos arquitectónicos que se caracterizan por su mediocridad estética.
- Fundamentar la selección de ejemplos interesantes y mediocres, formulando comentarios críticos y juicios estéticos.
- Incluir, en la medida de lo posible, ejemplos de arquitectura correspondiente a diferentes épocas y estilos.
- Registrar, mediante croquis, dibujos, fotografías, videos, otros, los ejemplos seleccionados, cuidando los aspectos técnicos de cada uno de estos medios de expresión, por ejemplo, luces, sombras, proporciones, texturas, estructuras, oficio, etc.
- Si es posible, recopilar antecedentes de la obra seleccionada tales como: nombre del arquitecto(a), año de la construcción, estilo, materiales, planos, etc.
- Es muy importante que el profesor o profesora oriente la labor de los grupos siguiendo de cerca el trabajo que están desarrollando sus miembros. Esto implica establecer una supervisión sistemática de taller, dar instrucciones técnicas, evaluar estados de avance, rectificar procesos, etc. Sin embargo, más allá de consideraciones técnicas, la contribución de mayor relevancia que puede entregar el docente consiste en mantener claro el propósito fundamental de la unidad, este es, aprender a “leer la arquitectura” desde una perspectiva estética y funcional.

Respecto a la Actividad 6 (cánones estéticos femeninos y masculinos a través de la escultura en espacios públicos) se recomienda lo siguiente:

- a. Cada grupo trabaja en un sector de la ciudad con una obra específica.
- b. Registran, por medio de dibujos, fotografías, etc., esculturas de figura humana femenina y masculina presentes en lugares públicos.

- c. En el lugar, entrevistan a personas de distintas edades y sexos para conocer opiniones. Por ejemplo:
- ¿Qué piensa Ud. de esta obra?
 - ¿Qué nombre le pondría?
 - ¿Le quitaría, agregaría o cambiaría algo?, ¿Por qué?, etc.
 - ¿Quién cree Ud. que es el autor?
 - ¿Un hombre, una mujer, de qué edad?...
 - Registran por escrito las entrevistas.
 - Averiguan datos de las obras: autor, año de creación, estilo, materiales.
 - Presentan los registros visuales al curso, aportando antecedentes de las obras y sus emplazamientos.
 - Analizan las distintas percepciones que el público tiene de las obras, identificando sexo y edades de los encuestados.

Algunas preguntas que pueden orientar el trabajo del alumnado son las siguientes:

¿Qué obras arquitectónicas de la región llaman particularmente la atención, ya sea por sus cualidades o debilidades estéticas?

¿Cómo se relacionan con otros estilos arquitectónicos de la ciudad?

¿Cómo se podrían representar visualmente (mediante croquis, fotografías, pintura, diseño gráfico, softwares, otros) algunas de las funciones que cumple la arquitectura?

¿Cómo ha evolucionado el uso de los materiales arquitectónicos de acuerdo a distintos períodos históricos, condiciones geográficas, sismológicas, estilos, etc.? ¿De qué forma se podría representar esta evolución en una imagen visual o mediante una línea de tiempo referida a los estilos?

¿Qué tipo de relaciones se pueden establecer entre materialidad, distribución del espacio, función y dimensión estética de la arquitectura? ¿Cómo se podría(n) ejemplificar alguna(s) de esas relaciones?

¿De qué formas pueden influir el color y la textura en la imagen que proyectan diversas construcciones arquitectónicas? ¿Con qué obras se podrían ejemplificar algunas de estas influencias?

3. El patrimonio arquitectónico

Reconocimiento de obras significativas del patrimonio arquitectónico chileno y americano, considerando diversos períodos históricos, a través de la investigación artística.

Algunas habilidades que están especialmente involucradas en el desarrollo de estos contenidos y actividades son:

- Identificar obras relevantes del patrimonio arquitectónico chileno y americano considerando diferentes épocas.
- Reconocer las características de algunas obras arquitectónicas patrimoniales, sus cualidades estéticas y contextos históricos.
- Diseñar y elaborar proyectos para representar y/o recrear una obra representativa del patrimonio arquitectónico chileno o americano, a través de planos, maquetas, softwares, otros.
- Comentar y analizar críticamente los procesos y productos involucrados en estos proyectos.

Orientaciones didácticas

El programa de tercer año medio, que se inicia con un aprendizaje de las características estéticas del entorno cotidiano, concluye con una investigación sobre el patrimonio arquitectónico más allá del ámbito local y/o regional.

La relevancia de esta tercera unidad es fundamental. El patrimonio arquitectónico constituye parte importante de la memoria histórica chilena y americana, como así también de las influencias que otras culturas han ejercido en el continente. Por lo tanto, su lectura e interpretación pueden contribuir con un valioso aporte, no sólo desarrollando la capacidad de conocer y disfrutar estéticamente estas obras, sino también entregando claves para develar el pasado y el presente en sus dimensiones culturales, sociales, estéticas, históricas, antropológicas y tecnológicas.

En un país tan extenso como Chile, con realidades geográficas y socioculturales muy diversas, el patrimonio arquitectónico constituye un especie de mapa cultural, capaz de reflejar las identidades regionales, sus idiosincrasias e historias.

Por su parte, las obras patrimoniales superan ampliamente a aquellas que suelen ser reconocidas por su monumentalidad o su privilegiada ubicación geográfica. En efecto, bajo esta denominación se pueden considerar las construcciones prehispánicas, la arquitectura religiosa, civil (pública y privada), hospitalaria, mercantil, industrial, agrícola, minera, ferroviaria, portuaria, u otras.

Desde esta perspectiva, uno de los propósitos centrales de la unidad es que el alumnado, investigando acerca los monumentos nacionales y su historia, conozca las riquezas culturales de otras regiones. Por ejemplo, que aquellos que viven en la zona norte investiguen sobre obras arquitectónicas significativas del centro o sur del país, o vice versa.

Sin embargo, investigar sobre algunas obras del patrimonio arquitectónico chileno no es suficiente. En un mundo cada vez más integrado, por las comunicaciones y la economía, también se requiere de un mayor desarrollo e intercambio artístico cultural. Con esta finalidad se

proponen grandes hitos del patrimonio arquitectónico americano (ver Anexo 4), de modo que el conocimiento de otros países no se limite a sus bienes de consumo o actividades deportivas, sino que pueda profundizarse a través de sus bienes culturales.

Como consecuencia de lo planteado, cabe destacar la importancia que reviste, especialmente en el contexto educacional, el desarrollo de una mayor conciencia respecto a la preservación, cuidado, protección y revitalización de los monumentos nacionales. Esta es una de las principales orientaciones que el profesorado debería tener presente en el trabajo de los contenidos y actividades que se proponen a continuación.

Ejemplos de actividades

1. Elaborar un “mapa” del patrimonio arquitectónico chileno, a partir de la selección de una obra representativa de cada región, por medio de planos, maquetas, videos, softwares, otros.
2. Identificar una obra patrimonial de alguna región del país, por ejemplo, un edificio público, una iglesia, etc. Elaborar y presentar un breve informe sobre el mismo, con su descripción visual, información histórica y otros datos importantes.
3. Establecer contacto con otro(s) establecimiento(s) de Tercer Año de Educación Media, perteneciente(s) a otra(s) región(es) del país, para hacer un intercambio de información sobre el patrimonio arquitectónico (material visual, trabajos elaborados por el alumnado, etc.).
4. Organizar una visita a una localidad cercana, pueblo o región con el propósito de conocer en terreno las principales obras de su patrimonio arquitectónico:
 - Registrar, por medio de la investigación visual, obras arquitectónicas relevantes.
 - Analizar las características de los ejemplos seleccionados desde la perspectiva histórica, estilística y estética.
5. Investigar sobre una obra del patrimonio arquitectónico chileno o americano en bibliotecas, softwares, etc. Elaborar y presentar un breve informe sobre el mismo, con su descripción visual, información histórica y otros datos importantes.

6. Comentar sobre los trabajos elaborados en la investigación personal o grupal y analizar críticamente sus logros y dificultades.

Indicaciones al docente

Con el objeto de obtener información sobre el patrimonio arquitectónico chileno y americano, se recomienda consultar el Anexo 4 y la Bibliografía. De esta forma, será más fácil orientar al alumnado en la definición de sus proyectos, los cuales pueden relacionarse simultáneamente con las distintas actividades que se sugieren. Por ejemplo, un grupo de alumnos y alumnas podría elaborar el mapa del patrimonio arquitectónico en relación con las construcciones prehispánicas o coloniales, otro trabajar la arquitectura religiosa, los edificios públicos o la arquitectura contemporánea.

También es importante que, en la medida de lo posible, todos los estudiantes conozcan algunas obras relevantes del patrimonio americano, a través de la presentación de un informe de grupo, un video, software, u otros medios. Por ejemplo, las ruinas de Machu Pichu no sólo ofrecen posibilidades desde la perspectiva patrimonial, también pueden ser aproximadas desde la mirada poética de Pablo Neruda y de la música folclórica.

Es indispensable considerar los talentos y habilidades del alumnado para que el trabajo de investigación sea asumido con mayor interés y dedicación. Por ejemplo, aquellos alumnos o alumnas que tienen más condiciones para el trabajo artístico pueden hacer un mayor aporte en la elaboración de dibujos, maquetas, softwares, etc. Otros estudiantes podrán contribuir en el diseño de los planos o la reducción de escalas. Mientras algunos alumnos y alumnas avanzan en la recopilación de antecedentes históricos para recrear las condiciones socioculturales, mediante crónicas de la época, otros u otras podrían concentrarse en el análisis estético de alguna obra. Lo importante es convocar a todo al alumnado para que, asumiendo diversas funciones o roles, contribuya al éxito del trabajo común.

Es necesario señalar que el objetivo central de esta unidad es incentivar la comprensión de algunos aspectos básicos del lenguaje arquitectónico y desarrollar una mayor conciencia respecto a la preservación, protección y revitalización de su patrimonio. Desde esta perspectiva, tiene poco sentido y no se justifica la producción de planos y maquetas cuyo único propósito es demostrar el virtuosismo técnico de algunos estudiantes. Estos recursos deben ser entendidos como medios para alcanzar el objetivo central y no como un fin en sí mismo.

Para una mayor comprensión de los contenidos involucrados en esta unidad, puede ser necesario e interesante que el alumnado consulte a los profesionales que están más vinculados con el tema patrimonial, ya sean arquitectos, historiadores, bibliotecarias(os), otros.

Algunas preguntas que pueden orientar el trabajo del alumnado son las siguientes:

¿Cómo se podría definir el concepto de patrimonio arquitectónico?

¿Qué obras del patrimonio arquitectónico nacional son representativas del estilo colonial? Se sugiere seleccionar grandes hitos, correspondientes a la arquitectura religiosa, pública, privada, otras.

¿Qué obras del patrimonio arquitectónico americano son representativas del estilo precolombino?

Se sugiere seleccionar grandes hitos correspondientes a la cultura Inca, Maya, Olmeca y Azteca.

¿Qué obras arquitectónicas prehispánicas subsisten en nuestro país?

¿Qué obras arquitectónicas de Isla de Pascua forman parte del patrimonio nacional?

¿Qué sucedería si el Estado no protegiera el patrimonio arquitectónico? Cómo se podría ilustrar esta situación en imágenes visuales?

¿Qué obras arquitectónicas contemporáneas chilenas considera particularmente creativas y estéticamente logradas?

¿Qué obras arquitectónicas contemporáneas americanas considera particularmente creativas y estéticamente logradas?

Actividades de evaluación

Con el objeto de evaluar esta unidad, se sugiere considerar los siguientes criterios y/o indicadores detallados en el **Anexo 2, Evaluación**:

En relación con el contenido:

1. *Imágenes y recreación del entorno arquitectónico.*

Se recomienda emplear preferentemente los indicadores que dicen relación con:

- Interés y motivación por la creación y la investigación artística (+++)
- Habilidad para observar, registrar e interpretar (+++)
- Habilidad para expresar ideas y sentimientos visualmente (++)
- Habilidad para plantear juicios estéticos (++)
- Habilidad técnica (++)
- Habilidad para trabajar cooperativamente (si corresponde) (+)

En relación con el contenido:

2. *Experiencia estética del entorno arquitectónico.*

Se recomienda emplear preferentemente los indicadores que dicen relación con:

- Interés y motivación por la creación y la investigación artística (++)
- Habilidad para observar, registrar e interpretar (+++)
- Habilidad para expresar ideas y sentimientos visualmente (++)
- Habilidad para plantear juicios estéticos (+++)
- Habilidad técnica (++)
- Habilidad para trabajar cooperativamente (si corresponde) (+)

Se recomienda utilizar la siguiente ponderación para estos indicadores:

(+++) = muy relevante

(++) = relevante

(+) = medianamente relevante

Además, se sugiere emplear la pauta de autoevaluación correspondiente a proyectos (Anexo 1), la cual puede ser complementada con los criterios que se proponen para la evaluación conjunta (Anexo 2).

En relación con el contenido:

3. El patrimonio arquitectónico.

Se recomienda emplear preferentemente los indicadores que dicen relación con:

- Interés y motivación por la creación y la investigación artística (+++)
- Habilidad para observar, registrar e interpretar (++)
- Habilidad para plantear juicios estéticos (+++)
- Habilidad para trabajar cooperativamente (si corresponde) (+)

Además se sugiere, según sea el caso, considerar las recomendaciones del **Anexo 2, Evaluación** referidas a historia del arte y apreciación estética.

Anexo 1: Guía para la elaboración de proyectos

Introducción

Uno de los sistemas más apropiados para enseñar arte es el método de proyectos, el cual consiste fundamentalmente en ofrecer oportunidades de elección para que los estudiantes puedan abordar los contenidos mínimos utilizando diversos enfoques y metodologías complementarias. Esta modalidad busca hacer más atractivo e interesante el trabajo escolar, enfatizando y/o promoviendo aspectos tales como:

- a. La participación activa de todos los alumnos y alumnas para que puedan crear y expresarse a través del arte.
- b. El desarrollo de talentos y habilidades de acuerdo a las necesidades e intereses personales y el trabajo en equipo que supone distintos roles.
- c. La libre elección de los métodos, materiales y técnicas.
- d. Los procesos de investigación y la resolución de problemas que suponen el desarrollo de una actitud abierta, imaginativa y perseverante.
- e. Una orientación del trabajo en función de temas o centros de interés que son enfocados desde distintas perspectivas.

1. SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

Con el objeto de ilustrar el método de proyectos, a continuación presentamos el siguiente ejemplo:

En la primera unidad se propone el reconocimiento, por medio de bocetos, dibujos, pinturas, fotografías, videos, softwares,

otros, de espacios públicos juveniles (por ejemplo: lugares de reunión, centros culturales, deportivos, comerciales, plazas, canchas, sectores urbanos y de recreación).

También se sugiere analizar críticamente las características estéticas y funcionales de estos espacios. Estos contenidos, que deben ser abordados mediante la elaboración de proyectos, implican, por lo tanto, una aproximación a través de distintas modalidades expresivas y técnicas, de manera que la investigación se desarrolle utilizando aquellas metodologías y lenguajes plásticos que mejor respondan a las habilidades de alumnos y alumnas. Con este propósito se sugieren distintos ejemplos de actividades para abordar la temática propuesta.

Consecuentemente, algunos pueden contribuir al trabajo de observación sensible del entorno, analizando sus aspectos estéticos fundamentales y/o detalles mediante la fotografía. Otros complementarán la visión con un enfoque más analítico, que puede implicar la elaboración de planos y maquetas. Mientras unos dibujan grandes espacios, pueden haber alumnas o alumnos dedicados a pintar algunos elementos o detalles del entorno.

Lo importante, cualquiera sea la modalidad, técnica o el medio expresivo, es que la investigación sea consistente, es decir, que responda a los objetivos y contenidos propuestos y evidencie el desarrollo experimentado.

Por lo tanto, desde esta perspectiva, los medios y técnicas constituyen un recurso para facilitar el aprendizaje, más que un fin en sí

mismo. Esto significa que para los efectos de la evaluación no tiene mayor importancia si las imágenes han sido registradas, por ejemplo, utilizando dibujos o fotografías. Como ya se señaló, lo que interesa es la habilidad para captar, a través de un registro sensible y selectivo, las características estéticas y funcionales de los espacios públicos frecuentados por la juventud.

La aplicación de esta metodología supone a nivel del trabajo docente tener presente que:

- a. La implementación del método de proyectos debe ser gradual, de modo que alumnos y alumnas se familiaricen con el sistema. En este sentido, se recomienda acompañar y orientar a los estudiantes en las distintas etapas, especialmente, durante los primeros trabajos. También se sugiere no desarrollar más de un proyecto por unidad, es decir, no más de tres proyectos al año.
- b. La idea es que el curso aborde el tema o contenido empleando distintos enfoques y procedimientos. Esto implica que el trabajo que hacen alumnos y alumnas, tanto en clases como fuera del establecimiento, varía de acuerdo a los distintos proyectos. Por ejemplo: algunos desarrollarán su proyecto por medio del color, el volumen o el diseño; mientras un grupo puede consultar textos de historia del arte, otros podrían estar seleccionando o comentando material visual. Lo importante es que cada estudiante trabaje de acuerdo a los requerimientos de su proyecto, lo cual supone una programación cuidadosa de las distintas etapas.
- c. Es necesario entregar orientaciones generales sobre los diversos lenguajes y técnicas que serán utilizados en los proyectos. Estas se pueden introducir de acuerdo a los medios expresivos, grupos de trabajo y sus respectivas actividades. Con este propósito, también se recomienda aprovechar la enseñanza de la historia del arte para estimular la búsqueda de información en diversas fuentes (biblioteca, multimedia, etc.).
- d. Es muy probable que el producto final varíe respecto a la formulación inicial del proyecto. En este sentido, conviene que exista cierta flexibilidad para que, en la medida que sea necesario, se modifiquen los objetivos, materiales, técnicas, etc. Incluso, en algunos casos muy calificados, puede ser conveniente sugerir un cambio de proyecto. Sin embargo, para que el método funcione, es necesario que la gran mayoría del alumnado se haga responsable de su propuesta inicial y responda de acuerdo a lo programado.

2. ETAPAS DE DESARROLLO DE UN PROYECTO

El sistema de proyectos supone distintas etapas que se reseñan a continuación:

a. Presentación de la metodología de proyectos

Primeramente se expone el sistema de proyectos al curso, refiriéndose a los objetivos, la metodología, las etapas de trabajo y los procedimientos de evaluación. Se recomienda especificar las etapas por escrito y, si es posible, ejemplificar lo que se espera del trabajo, destacando los aspectos planteados en la introducción (a,b,c,d,e). Se dialoga sobre lo expuesto con el objeto de aclarar dudas y acoger sugerencias.

b. Elección del proyecto y área

Los alumnos y alumnas definen las características del trabajo que se proponen desarrollar, lo cual implica hacer opciones en relación con el objeto de investigación y/o el tema que se piensa abordar. Este proceso de

discernimiento y elección no es fácil y, por lo tanto, en no pocas ocasiones requiere de la orientación del docente. Para esto puede ser conveniente, en aquellos casos en que no hay claridad al respecto, que los estudiantes presenten varias alternativas de proyecto. El proyecto puede ser individual o grupal. No obstante, en general, conviene que sea personal, a no ser que el tema escogido realmente amerite la participación de varias personas. Es importante que, en lo posible, los grupos sean pequeños y que el trabajo corresponda verdaderamente a la cantidad de integrantes que lo componen. En cualquier caso, individual o grupal, conviene que haya autoevaluación con el objeto de obtener mayores antecedentes sobre el trabajo personal.

c. Diseño y evaluación del proyecto

Los alumnos y alumnas, de acuerdo a los parámetros establecidos por la profesora o profesor, proponen el tema de trabajo, el medio expresivo, las técnicas y los materiales, en otras palabras, el qué hacer, cómo, dónde y cuándo. Además, pueden sugerir un cronograma de trabajo ceñido a la planificación determinada para la unidad.

Esta etapa, para que realmente sea consistente, debe ser evaluada. Por lo tanto, dependiendo de las áreas de trabajo y de las características del proyecto, el alumnado diseña sus propuestas utilizando diversos recursos complementarios, por ejemplo: bocetos, comentarios escritos, apuntes, pequeñas maquetas, etc.

El profesor o profesora debe conversar con las alumnas y alumnos sobre los proyectos, intentando dilucidar aspectos tales como:

- ¿Qué es lo que intentan hacer en el proyecto?
- ¿En qué medida es factible?
- ¿Corresponde a los contenidos de la unidad?
- ¿Es muy amplio o ambiguo?

- ¿Cómo se puede acotar o mejorar?
- ¿Qué etapas de aprendizaje y desarrollo supone?
- ¿Qué compromiso y plazos de evaluación implica?

Es recomendable que los acuerdos y compromisos de esta conversación queden registrados en una pauta (ver recuadros en las páginas siguientes).

d. Ejecución del proyecto

En esta etapa los alumnos y alumnas desarrollan sus proyectos en los aspectos prácticos y teóricos, según corresponda a los objetivos, el área, etc., empleando el tiempo disponible de clases y fuera del establecimiento.

Es importante revisar y evaluar los estados de avance para que el proyecto sea realizado gradualmente, según lo establecido en la programación.

e. Presentación y evaluación final del trabajo

Finalizado el período de ejecución del trabajo, cada grupo o persona comparte el trabajo que realizó. Durante esta última etapa se muestran los procesos y productos correspondientes a las distintas áreas (plástica, audiovisual, etc.).

Para mayores antecedentes sobre los criterios de evaluación ver el Anexo 2.

Ficha de inscripción de proyectos

1. Nombre _____
2. Curso _____
3. Nombre del proyecto (si corresponde) _____

4. Modalidad Individual Grupal

5. Área del proyecto
(Marcar la que corresponda y el medio específico de expresión)

- Plástica
- Dibujo _____
 - Grabado _____
 - Pintura _____
 - Escultura, Instalación _____
 - Otro _____

- Diseño
- Gráfico _____
 - Publicitario _____
 - Textil _____
 - Arquitectónico _____
 - Otro _____

- Audiovisual
- Fotografía _____
 - Diaporama _____
 - Video _____
 - Multimedia _____
 - Otro _____

- Teatro
- Escenografía _____
 - Vestuario _____
 - Iluminación _____
 - Otro _____

- Folclor
- Regional _____
 - Rural _____
 - Urbano _____
 - Otro _____

- Proyecto integrado de arte
- Plástica _____
 - Diseño _____
 - Audiovisual _____
 - Teatro _____
 - Folclor _____
 - Otro _____

Este listado incluye una amplia gama de posibilidades, las cuales, dependiendo de los objetivos y contenidos, puede variar o limitarse. Esto implica que el profesor o profesora debe seleccionar o acotar previamente aquellas que parezcan más pertinentes.

6. Observaciones del docente

En este espacio se pueden consignar aspectos que es necesario que alumnos y alumnas tengan presente en la realización de su trabajo.

7. Períodos de evaluación

	Fecha	Nota
Diseño del proyecto		
Estado de avance		
Trabajo final		

Anexo 2: Evaluación

Introducción

Uno de los aspectos más complejos de la enseñanza artística radica en su evaluación. En efecto, existen diversos factores que dificultan la adecuada valoración de los procesos y productos que se desarrollan en esta área.

Algunas de estas dificultades surgen de la naturaleza misma del arte, es decir, 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.

Sin embargo, el grado de complejidad, el estilo y la factibilidad de evaluar la enseñanza del arte también depende de los conceptos y modalidades de evaluación. Esto implica que, además de la naturaleza propia del arte, existen otros factores vinculados con la teoría y la práctica educacional escolar que determinan las funciones y formas de la evaluación de las artes. En este sentido, probablemente uno de los aspectos que más puede incidir en esta situación sea la insuficiencia de orientaciones sobre el tema.

Con el objeto de mejorar la calidad de la evaluación y, de esta forma, facilitar y hacer más consistentes los procesos de enseñanza y aprendizaje, se proponen a continuación algunos criterios y modalidades que, a partir de la experiencia docente y el trabajo de perfeccionamiento, pueden constituirse en una valiosa herramienta para que la experiencia con las artes a nivel escolar sea más pedagógica e interesante.

I. CONSIDERACIONES GENERALES

Los procesos y productos artísticos suponen, como ya se señaló, un margen de subjetividad y de factores imponderables. No obstante, con el objeto de procurar la mayor objetividad posible, es necesario informar al alumnado acerca de los criterios generales de evaluación y de sus procedimientos, para facilitar y hacer más comprensible el trabajo de enseñanza y aprendizaje.

Algunas sugerencias que pueden ayudar en este sentido son:

- a. Dar a conocer los objetivos fundamentales con el máximo de claridad posible.
- b. Clarificar, en forma constante, lo que se espera de las unidades.
- c. Informar oportunamente sobre los distintos procedimientos para evaluar, con su respectiva ponderación.
- d. Aplicar procedimientos de evaluación que correspondan a los objetivos, contenidos y actividades.
- e. Reconocer distintos talentos y habilidades y generar los espacios para su evaluación.
- f. Poner énfasis en el desarrollo del proceso de aprendizaje de los estudiantes más que en los productos finales.
- g. Diversificar las modalidades de evaluación para interpretar y valorar, desde diferentes puntos de vista, el proceso de enseñanza y aprendizaje.

II. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Aspectos a tener en cuenta en la evaluación (éstos no son excluyentes):

1. Interés y motivación por la creación e investigación artística.
2. Habilidad para observar, registrar e interpretar.
3. Habilidad para expresar ideas y sentimientos visualmente.
4. Habilidad para plantear juicios estéticos.
5. Habilidad técnica.
6. Habilidad para trabajar cooperativamente.

La relevancia de estos criterios y su aplicación dependerá de los objetivos, contenidos y habilidades propuestos, así como de las prioridades pedagógicas o los aspectos que se desea reforzar. En consecuencia, su importancia no necesariamente es equivalente, vale decir, el porcentaje de incidencia de cada criterio puede variar de modo que, por ejemplo, la habilidad para expresar ideas visualmente puede tener una mayor ponderación que el interés y la motivación.

A continuación se propone una pauta para evaluar estas habilidades con indicadores que representan distintos niveles de logro.

1. **Interés y motivación por la creación y la investigación artística**
 - a. Demuestra mucho interés y capacidad de involucrarse con las artes visuales, es inquieto intelectualmente y abierto a la experimentación artística.
 - b. Demuestra interés en las actividades creativas y un grado suficiente de autonomía.
 - c. Se relaciona con las artes visuales, pero sin mucho entusiasmo.
 - d. Es difícil de motivar.
 - e. Se muestra desmotivado por las actividades artísticas, necesita ser presionado; tiene dificultad para advertir el sentido de la creatividad en el área.
2. **Habilidad para observar, registrar e interpretar**
 - a. Observa con rigor y destreza. Puede ver y registrar detalles relevantes seleccionando aspectos fundamentales. Responde en forma sensible y es capaz de reconocer formas, estructuras, texturas, etc.
 - b. Puede registrar atentamente obteniendo buenos resultados. Tiene cierta habilidad para responder en forma sensible y selectiva.
 - c. Puede registrar con cierto rigor, pero le falta mayor aptitud y sensibilidad en la capacidad de observación e interpretación.
 - d. Le falta habilidad para registrar lo observado e interpretarlo de un modo sensible y selectivo.
 - e. Tiene gran dificultad para registrar lo que observa, para ver y/o coordinar la relación ojo-mano. Mira habitualmente con poca sensibilidad.
3. **Habilidad para expresar ideas y sentimientos visualmente**
 - a. Se expresa fluidamente con imaginación. Es capaz de generar un abundante repertorio de imágenes visuales y de comunicarlas.
 - b. Tiene imaginación y trabaja constantemente, es capaz de comunicarse en términos visuales.
 - c. Necesita ayuda y estímulo para comunicarse a través de imágenes visuales. Le falta constancia.
 - d. Tiene dificultad para expresar sus ideas visualmente. Le falta confianza en sus habilidades.
 - e. Tiene gran dificultad para expresarse con imaginación. Parece incapaz de expresarse visualmente.
4. **Habilidad para plantear juicios estéticos**
 - a. Puede plantear, en términos prácticos, escritos o verbales, juicios informados y respuestas sensitivas.

- b. Es capaz de tomar decisiones, emitir juicios y dar opiniones que demuestran cierto conocimiento y sensibilidad hacia la dimensión estética.
- c. Tiene una habilidad promedio para responder estéticamente en forma práctica, escrita u oral.
- d. Le cuesta mucho responder de un modo sensible y plantear juicios estéticos.
- e. Tiene gran dificultad para expresar opiniones, conocimientos o sensibilidad estética a través de la formulación de juicios.

5. Habilidad técnica

- a. Maneja herramientas y materiales con destreza y confianza. Es capaz de seleccionar y modificar.
- b. Maneja bien herramientas y materiales. Es capaz de trabajar en forma independiente.
- c. Habilidad promedio, pero requiere de tiempo para asimilar nuevas técnicas.
- d. Falta confianza para manejar nuevas técnicas y materiales. Necesita mucha ayuda y orientación.
- e. Demuestra poca habilidad técnica y tiene gran dificultad para trabajar sin supervisión.

6. Habilidad para trabajar cooperativamente

- a. Puede trabajar muy bien en grupo, ya sea en un papel menor o como líder. Es facilitador y puede organizar, privilegiando las necesidades del grupo por sobre sus intereses personales.
- b. Trabaja bien en forma cooperativa, contribuyendo a desarrollar las ideas y a implementar el proyecto de grupo.
- c. Trabaja razonablemente bien en grupo.
- d. Se inclina a que los demás hagan la mayor parte del trabajo. Tiende a marginarse de los esquemas cooperativos.
- e. Generalmente tiende a sacar partido personal de la situación de grupo para privilegiar sus propios intereses. Tiene dificultad para

entender las necesidades de los otros, interfiere negativamente en el trabajo y parece incapaz de conformar un equipo.

III. MODALIDADES DE EVALUACIÓN

Existen diversas formas de evaluar los procesos y productos en la enseñanza de las artes visuales, de las cuales se destacan las siguientes:

1. Carpetas o portafolios

La creación artística supone una búsqueda constante de ideas así como la exploración de técnicas y materiales, para lo cual se emplean diversos medios o recursos de investigación. Uno de los más apropiados es la carpeta o portafolio que, como su nombre lo indica, tiene por objeto reunir información y material visual sobre el desarrollo de un proyecto con las reflexiones escritas que éste amerite.

Un antecedente clave para la evaluación de este recurso es el registro de las ideas emergentes que forman parte del proceso creativo. Por lo tanto, las carpetas no sólo debieran contener los mejores trabajos o los que parecen más sorprendentes y virtuosos, sino todos los bosquejos, dibujos, borradores, comentarios, etc. que puedan evidenciar el avance de la investigación, vale decir, sus aciertos, dificultades y logros.

Este material debiera ser objeto de una revisión periódica por parte del docente, lo cual no tan sólo facilitará la implementación de este recurso pedagógico, sino también un ritmo de trabajo constante. Para lograr estos propósitos es necesario crear, a nivel escolar, una “cultura de carpeta o portafolio” que supere la “cultura de la lámina de dibujo”, o del trabajo aislado que se evalúa como un producto final sobre el cual no existen mayores antecedentes.

Debido a que las carpetas pueden ser evaluadas de acuerdo a distintos propósitos y dimensiones de la enseñanza artística, a continuación se proponen algunos tópicos que, conjuntamente con los criterios de evaluación ya expuestos, pueden iluminar y potenciar el trabajo de proyectos:

- a. Conocimiento de sus propias fortalezas y debilidades.
- b. Capacidad para comentar y reflexionar.
- c. Habilidad para superarse y construir a partir de la autocrítica y para aprovechar la crítica de los otros.
- d. Capacidad para encontrar y resolver nuevos problemas.
- e. Habilidad para relacionar el proyecto con otros realizados antes o con aquellos que se espera desarrollar en el futuro.

De esta forma, utilizando la metodología de proyectos mediante el sistema de carpetas, los alumnos y alumnas podrán advertir importantes dimensiones de su trabajo y conocer con mayor claridad los criterios de evaluación.

2. Historia del arte y apreciación estética

Esta importante dimensión de la educación artística debe ser evaluada, no sólo para lograr el cumplimiento de sus objetivos fundamentales y contenidos mínimos, sino también para fomentar un mayor aprendizaje del alumnado.

Algunos aspectos que habría que tener en cuenta son los siguientes:

a. Reconocimiento visual y de antecedentes

La presentación de imágenes sobre la historia del arte (láminas, diapositivas, multimedia, museos, software y sus realizaciones en la red de internet, etc.) implica, en alguna medida, proporcionar antecedentes relativos a las obras tales como: nombre, artista, estilo, período, técnicas, materiales, vocabulario específico, etc.

Esta información, aunque no representa el propósito fundamental de la enseñanza de la historia del arte, constituye uno de los tópicos que ha de ser evaluado, para lo cual se sugiere utilizar sistemas que promuevan, a través de formas activas y si es posible entretenidas, el reconocimiento de las obras y de su información más relevante.

b. Elaboración de trabajos de investigación

Este recurso puede ser muy eficiente para estimular el desarrollo de intereses y la profundización en los contenidos de la historia del arte. Sin embargo, es necesario acotar muy bien sus objetivos y procedimientos de modo que pueda cumplir lo mejor posible con su finalidad.

El propósito central de un trabajo de investigación de historia del arte, a nivel escolar, es contribuir a generar un mayor conocimiento del patrimonio artístico para aprender a disfrutarlo y preservarlo. Desde esta perspectiva, tiene muy poco sentido la mera copia o transferencia de datos. Por lo tanto, es muy importante acotar adecuadamente el tema de investigación e insistir con mucha claridad que en su evaluación se tendrán especialmente en cuenta aspectos tales como:

- a. Si se cumplieron los objetivos.
- b. Qué interés y dedicación refleja el trabajo.
- c. En qué medida hay comentarios y reflexiones personales vinculados con el tema.
- d. Cuáles son las fuentes bibliográficas (citas y referencias).
- e. Formulación de preguntas relevantes y conclusiones.

c. Presentación sobre un tema

El aprendizaje sobre historia del arte puede ser compartido con el grupo curso mediante una presentación, en lo posible dinámica y relativamente breve, que dé cuenta de los aspectos más significativos que han sido investigados.

La evaluación de esta modalidad, además de tener presente el informe escrito, debería considerar:

- a. El grado de claridad de los expositores.
- b. La capacidad para centrarse en el tema.
- c. El aporte de ejemplos interesantes y apropiados.
- d. La adecuada respuesta a preguntas.
- e. El grado de interés de la audiencia.

d. Visita a exposiciones

El valor formativo de esta actividad puede ser reforzado a través de su evaluación. En efecto, uno de los riesgos de las visitas a terreno es que se transformen en un mero paseo o momento de esparcimiento.

Con el objeto de prevenir esta situación y de aprovechar al máximo las salidas a terreno –las cuales suelen ser difíciles de llevar a cabo– se recomienda preparar con antelación la actividad, utilizando procedimientos tales como:

- a. Criterios que faciliten el trabajo de observación.
- b. Cuestionario para responder al final de la actividad.
- c. Preguntas para continuar investigando después de la visita.
- d. Informe grupal sobre los aspectos más relevantes de la exposición.

3. Evaluación conjunta y/o autoevaluación

Esta modalidad no sólo busca que el alumnado participe de la evaluación, como un modo de incentivar la valoración compartida del proceso de enseñanza y aprendizaje. Tiene por objetivo principal permitir un diálogo continuo entre el docente y sus alumnos y alumnas, para conocer los aciertos y dificultades de la investigación y, de esta forma, estimular el progreso del proyecto.

El conocimiento gradual del trabajo también permitirá una evaluación más informada,

lo cual, a su vez, puede contribuir a una mayor comprensión de los criterios de evaluación.

Algunos temas o preguntas que se pueden indagar en la autoevaluación son los siguientes:

- a. ¿Cuál crees tú que es el propósito de este trabajo, unidad o proyecto?
- b. ¿En qué medida tuviste claridad respecto a lo que tenías que hacer?
- c. ¿Qué aprendiste?
- d. ¿Cómo encuentras el resultado de tu trabajo?
- e. ¿Cuáles son los principales logros?
- f. ¿Cuáles son las principales debilidades?
- g. ¿En qué medida has progresado?
- h. ¿Cómo podrías mejorar tu trabajo?
- i. ¿Qué aspectos modificarías?
- j. En síntesis, ¿cómo fue tu experiencia?
- k. ¿Quieres hacer alguna sugerencia para futuros trabajos?

Para mayores antecedentes sobre autoevaluación ver Anexo 1, Guía para elaborar proyectos.

Anexo 3: Premios Nacionales de Arte

El propósito de este anexo es dar a conocer los Premios Nacionales de Arte, para divulgar a los artistas que, en diversas áreas, han entregado una contribución significativa al desarrollo artístico cultural del país.

De esta forma se busca promover el conocimiento de nuestro patrimonio, incentivando al profesorado para que, de acuerdo a los contenidos mínimos y objetivos fundamentales, promueva la obra de artistas que han merecido un reconocimiento a nivel nacional.

El Premio Nacional de Arte fue creado el año 1942 por la Ley N° 7.368 promulgada el 9 de noviembre.

Se otorgó por primera vez, en 1944, al artista Pablo Burchard. De acuerdo a disposiciones reglamentarias era concedido anualmente y en forma alternada, en pintura o escultura, música y teatro, de modo que en cada área se recibía el galardón cada tres años.

A partir de 1992, según la Ley N° 19.169, el Premio Nacional de Arte siguió concediéndose anualmente. Sin embargo, cada área lo recibe año por medio. Es decir, como se aprecia en el listado, el año 1992, por ejemplo, hubo Premio en *Artes Musicales* y en 1993, en el área de *Artes Plásticas* y en la de *Artes de la Representación y Medios Audiovisuales*.

Hemos anexado también los premiados en las áreas de *Fotografía* y *Dibujo* del Premio Nacional de Periodismo y a los arquitectos que han recibido el *Premio Nacional de Arquitectura* que otorga el Colegio de dichos Profesionales.

Año premio	Nombre	Area	Año nacimiento / muerte	
1944	Pablo Burchard Eggeling	Pintura	1873	1964
1945	Pedro H. Allende Sarón	Música	1885	1959
1946	Alejandro Flores Pinaud	Teatro	1896	1962
1947	Pedro Reszka Moreau	Pintura	1872	1960
1948	Enrique Soro Barriga	Música	1884	1954
1949	Rafael Frontaura de la Fuente	Teatro	1896	1966
1950	Camilo Mori Serrano	Pintura	1896	1973
1951	Domingo Santa Cruz Wilson	Música	1899	1987
1952	Pedro de la Barra García	Teatro	1912	1977
1953	José Perotti Rondizzoni	Escultura	1898	1956
1954	Próspero Bisquertt Prado	Música	1881	1959
1955	Américo Vargas Vergara	Teatro	1911	1980
1956	José Caracci Vignatti	Pintura	1887	1979
1957	Alfonso Leng Haygus	Música	1884	1974
1958	Jorge Quevedo Troncoso	Teatro	1906	1964
1959	Benito Rebolledo Correa	Pintura	1880	1969
1960	Acario Cotapos Baeza	Música	1889	1969
1961	José (Pepe) Rojas Ibarra	Teatro	1900	1986
1962		No se otorgó		
1963		No se otorgó		
1964	Samuel Román Rojas	Escultura	1907	1993
1965	Carlos Isamitt Alarcón	Música	1887	1974
1966	Pedro Sienna	Teatro	1893	1972
1967	Laureano Ladrón de Guevara	Pintura	1889	1968
1968	Alfonso Letelier Llona	Música	1912	1994
1969	Ana González Olea	Teatro	1915	
1970	Marta Colvin Andrade	Escultura	1915	1995
1971	Gustavo Becerra Schmidt	Música	1925	
1972	Agustín Siré Sinobas	Teatro	1908	1986
1973		No se otorgó		
1974	Ana Cortés Jullian	Pintura	1903	1997
1975		No se otorgó		
1976	Jorge Urrutia Blondel	Música	1905	1981
1977		No se otorgó		

Año premio	Nombre	Area	Año nacimiento / muerte	
1978	Pedro Mortheiru Salgado	Teatro	1919	1994
1979	Carlos Pedraza Olguín	Pintura	1913	
1980	Víctor Tevah Tellias	Música	1912	1988
1981	Fernando Debesa Marín	Teatro	1921	
1982	Mario Carreño Morales	Pintura	1913	1999
1983	Claudio Arrau León	Música	1903	1991
1984	Ernest Uthoff Biefand	Ballet	1904	
1985	Israel Roa Villagra	Pintura	1909	
1986	Federico Heinlein Funke	Música	1912	1999
1987		No se otorgó		
1988	Silvia Piñero Rodríguez	Teatro	1922	
1989		No se otorgó		
1990	Roberto Matta Echaurren	Pintura	1911	
1992	Juan Orrego Salas	Artes Musicales	1919	
1993	Sergio Montecinos Montalva	Artes Plásticas (Pintura)	1916	1997
1993	Jorge Díaz Gutiérrez	Artes de la Representación y Medios Audiovisuales	1930	
1994	Margot Loyola Palacios	Artes Musicales	1923	
1995	Lily Garafulic Yankovic	Artes Plásticas (Escultura)	1914	
1995	Bélgica Castro Sierra	Artes de la Representación y Medios Audiovisuales	1921	
1996	Carlos Botto Vallarino	Artes Musicales	1923	
1997	Sergio Castillo Mandiola	Artes Plásticas (Escultura)	1925	
1997	Raúl Ruiz Pino	Artes de la Representación y Medios Audiovisuales	1941	
1998	Elvira Savi Federici	Artes Musicales	1920	
1999	José Balmes Parramon	Artes Plásticas (Pintura)	1927	

Año premio	Nombre	Area	Año nacimiento / muerte	
1999	María Cánepa Pesce	Artes de la Representación y Medios Audiovisuales	1921	

Premio Nacional de Periodismo

Este premio se otorga en las áreas de Redacción, Crónica, Fotografía y Dibujo. Mencionaremos los galardonados en estos dos últimos rubros.

Año premio	Nombre	Area
1954	Luis Aspee	Fotografía
1955	Emiliano Rubio	Fotografía
1956	José Valladares	Fotografía
1957	Eliodoro Torrente	Fotografía
1958	Fernando Valenzuela Núñez	Fotografía
1959	Hernán Bernales Hinojosa	Fotografía
1960	Luis González	Fotografía
1961	Félix Rubio	Fotografía
1962	Arturo León	Fotografía
1963	Alberto Núñez	Fotografía
1964	José Fernández	Fotografía
1964	Jorge Délano (Coke)	Dibujo
1965	Rolando Gómez Smith	Fotografía
1965	Alfredo Adduard	Dibujo
1966	Oscar Arriagada Carvacho	Fotografía
1966	Luis Goyenechea Zegarra	Dibujo
1967	Enrique Aracena	Fotografía
1967	Osvaldo Salas	Dibujo
1968	José Jorquera Herrera	Fotografía
1968	Cayetano Gutiérrez	Dibujo
1969	Francisco de Silvestri	Fotografía
1969	Percy Eaglehurst	Dibujo
1970	Guillermo Pavez Reyes	Fotografía
1970	Lautaro Alvial	Dibujo
1971	Guillermo Estay Meneses	Fotografía
1971	Oscar Camino	Dibujo
1972	Enrique Muñoz Armijo	Fotografía
1972	Enrique Melcherts	Dibujo
1979	Miguel Rubio Feliz	Fotografía
1981	Renzo Pecchenino (Lukas)	Dibujo
1987	Juan Enrique Lira Vergara	Fotografía

Premio Nacional de Arquitectura

Año premio	Nombre
1969	Juan Martínez Gutiérrez
1970	Carlos Bresciani Bagattini
1971	Roberto Dávila Carson
1972	Sergio Larraín García-Moreno
1973	Héctor Mardones Restat
1974	Rodolfo Oyarzún Philippi
1975	Alberto Cruz Covarrubias
1976	Héctor Valdés Phillips
1977	Emilio Duhart Harosteguy
1979	Carlos Buschmann Zwanger
1981	Edwin Weil Wolhke
1983	Fernando Castillo Velasco
1985	Jorge Aguirre Silva
1987	Mario Recordon Burnier
1989	Mario Pérez de Arce Lavín
1991	Borja García Huidobro Severin
1993	Christian De Groote Córdova
1995	Roberto Goycoolea Infante
1997	Cristián Fernández Cox

Anexo 4: Obras significativas del patrimonio arquitectónico chileno y americano

El presente anexo hace referencia y constituye una selección del desarrollo arquitectónico, desde la época precolombina hasta nuestros días. Su propósito es ofrecer al profesorado una visión de los principales monumentos en Chile y América, considerando los períodos precolombino, colonial, neoclásico y siglo XX.

Con el objeto de obtener un panorama global de este patrimonio, se han considerado manifestaciones arquitectónicas pertenecientes a diversas zonas geográficas de nuestro país, así como los principales centros culturales americanos.

En el caso de la arquitectura colonial se incluyen monumentos arquitectónicos a partir de la vivienda, o bien a través de edificaciones que son importantes en la realidad regional.

Es importante que el alumnado analice, reflexione y se inicie en el conocimiento del desarrollo cultural y artístico alcanzado por los pueblos aborígenes del continente. Por ejemplo, ciudades que emergen de un pasado remoto y que nos hablan de un altísimo desarrollo y a la vez del misterio que de ellas emana. Culturas que desaparecieron devoradas por la selva, de las cuales recién se está estudiando su lenguaje escrito, historia y creencias. Ciudades que permanecieron ocultas, salvándose de la destrucción y el saqueo, y que actualmente podrán permitirnos conocer facetas de esas culturas.

I. Patrimonio arquitectónico chileno

1. Arquitectura precolombina

NORTE

Caseríos precolombinos se encuentran junto al camino del Inca en la región subandina ubicados entre los 1500-4000 metros sobre el nivel del mar, que comunicaba a Perú con Chile como única vía terrestre: Ucallari, Toconce, Huaviña, Caspana, Ayquina.

Casa : Aymará y Atacameña.

Material : Adobe o piedra.

Forma : Rectangular.

Techo de dos aguas.

Estas viviendas han permanecido casi sin variaciones hasta nuestros días.

- **Guatacondo** (60 - 90 d. de C.). Aldea ubicada en la quebrada de Tarapacá, de 110 recintos habitacionales de forma circular, de un solo ambiente, comunicándose algunos de ellos entre sí.
Materiales constructivos: el adobe, el barro, el algarrobo. Techo de totora en la primera etapa. En la segunda etapa, de adobe y piedra y, en la tercera etapa, de piedra.
Un muro de adobe circunda el conjunto.
- **Aldea de Caserones** (290+- d. de C.). Ubicada en la quebrada de Tarapacá. Cuenta con 55 recintos cuyas funciones eran de habitación y de bodega. El material constructivo fue la piedra y su forma, rectangular.
La aldea se halla defendida por un doble muro de piedra.
- **Cultura de San Pedro de Atacama**. Esta cultura tiene varias fases de desarrollo.
San Pedro I (500 aC - 300 d.C.)
San Pedro II (300 dC - 900 d.C.)
San Pedro III (900 dC - 1536 d.C.)
- **Aldeas fortificadas**, de la cultura de San Pedro. Destacan los pukarás de Lasana, Turi (1000 d.C), Quitor (1000 d.C), Toconce, Solor (1000 d. C), Zapar.
- **Pueblo de Parinacota**, origen precolombino con tráfico del Bajo Perú, a través de Caleta Arica. Construcción rústica a 8 kilómetros de Putre.
- **Pica**. Establecimiento metalúrgico Incásico. (s.XV)

CENTRO

Región de los Picunches (entre Aconcagua y Bío-Bío).

- **Viviendas** de forma cuadrada, de quinchas revocadas con barro y techos de totora y paja.
- **Pukarás** de influencia incásica: de Chena (San Bernardo), del Cerro la Compañía (Graneros).
- **Santuario** del cerro El Plomo frente a Santiago.

SUR

- **La ruca:** vivienda mapuche orientada de este a oeste, con puerta de entrada hacia el oriente a fin de recibir los primeros rayos de sol. Se ubica entre Arauco y Llanquihue. Su estructura es de madera y cubierta de paja.

ISLA DE PASCUA (+- 0 - 1722 D. DE C.)**Los altares o ahu.**

Material: piedra.

- **Ahu Tahiri en Vinapú.** Notable por el acabado del trabajo de piedra.
- **Ahu Vai Uri:** construido con la técnica pascuense de mampostería.
- **Casas-botes:** hechas de piedra en la base, muros de madera y techos de paja.
- **Torres cilíndricas:** construcción de piedra sin función conocida; tal vez, torres de observación.
- **Orongo:** ciudad ceremonial que consta de 47 casas de mampostería. Sus techos y muros estaban pintados en colores blanco, negro y rojo.

2. Arquitectura colonial**NORTE**

Ciudades fundadas y ordenadas por el trazado regular utilizado por los españoles con plaza central: Putre, Camiña, San Pedro de Atacama.

Algunos ejemplos:

Casas:	Iglesias:
<p>Casas de adobe y tejas de La Serena correspondientes a la época colonial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Casas Condes Villa Señor. • Casas con el pilar esquina. • Casas con rejas de barrotes de punta de lanza (Colonial tardío). 	<ul style="list-style-type: none"> • Mamiña (s. XVIII). • Chiu-Chiu (s. XVII). • Parinacota (s. XVIII). • San Pedro de Atacama (s. XVIII). • Caspana. • Toconao (s. XVIII). • Sotoca. • Usmagana. • Tignamar. • Santo Domingo de La Serena (s. XVIII). • Iglesia de Santa Inés, La Serena (s. XVIII).

CENTRO

Casas:	Iglesias:
<ul style="list-style-type: none">• Casa de Los Villares, de balcón volado en Los Andes.• Casa del pilar esquina, San Felipe.• Casa Hacienda Vichiculén, Llay-Llay.• Casas de Alhué.• Casa Colorada (s XVIII) Santiago.• Posada del Corregidor (s. XVIII) Santiago.• Casa de Lo Matta (s. XVII) Santiago.• Lo Fontecilla (s. XVIII) Santiago.• Lo Contador (s. XVIII) Santiago.• Casas San Agustín de Chena en Calera de Tango.• Casas de Lo Arcaya. Santiago.• Quinta Tilcoco.• Hacienda El Huique, San Fernando.• Casa de Nincunlauta, San Fernando.• Casas de Huilquilemu, Talca.• Casas de Chanco.• Casas de Vichuquén.• El Tabón de las tinajas en San Javier.• Casas de Nirivilo.• Casas de Putú.• Casas de Tregualemu.	<ul style="list-style-type: none">• Santa Rosa de Viterbo (s. XVIII) Curimón.• San Francisco. Iglesia y convento (siglo XVI). Muros de piedra y ladrillo. Santiago.• San Agustín (1666).• Basílica de La Merced (1566). Destruída por sucesivos terremotos, fue reedificada en 1795 (Toesca).

SUR

Casas:	Fuertes:	Iglesias:
<ul style="list-style-type: none"> Casas de Curaco de Vélez. Casas de Ancud, Chiloé. Casas de Frutillar. Casas de Puerto Octay. Palafitos en Chiloé. Casas de Osorno. 	<ul style="list-style-type: none"> Fuerte de la Isla Mancera (s. XVIII) Valdivia. Fuerte de Corral (s. XVIII). Fuerte San Carlos de Ancud (s. XVIII). 	<ul style="list-style-type: none"> San José de la Mariquina, originada en una misión Jesuita del siglo XVII; posteriormente pasó a los Franciscanos y en 1840 a los Capuchinos alemanes. Capillas e Iglesias inspiradas en la arquitectura bávara, elaboradas en maderas y forradas con calamina; ejemplos de ella son el sanatorio de San Fidel. La Misión de Achao (1764). Es una de las construcciones de madera más antiguas de la zona. Iglesia de Nercón, cercana a Castro. (s. XVII). Iglesia de Quinchao (s. XVIII). Iglesia de Vilipulli (s. XVIII).

3. Arquitectura neoclásica

- Joaquín Toesca (1745-1799) transforma la arquitectura nacional. Este artista crea un paisaje urbano e imprime el desarrollo arquitectónico de Santiago.**

Casas:	Iglesias:
<ul style="list-style-type: none"> La Casa de Moneda (s. XVIII). El Cabildo, 1790, hoy la Ilustre Municipalidad de Santiago (1785-1790), con profundas modificaciones. Los Tribunales Viejos (1807), arquitecto Agustín Caballero, Santiago. Museo Histórico (ex-Real Audiencia, 1808), arquitecto Juan José de Goycolea y Zañartu, Santiago. 	<ul style="list-style-type: none"> Catedral de Santiago, (Toesca). Iglesia de Guacarhue. Iglesia Santo Domingo (s. XVII), Neoclásico, Santiago. San Vicente Ferrer, Los Dominicos (s. XIX), Santiago.

4. Arquitectura del siglo XIX. Nuevos aportes y estilos

NORTE

IQUIQUE

La influencia de las colonias inglesa y norteamericana en la explotación de salitre introduce el estilo georgian que se exporta desde California.

El pino oregón permite una construcción de estructura económica, liviana y elegante. Por el clima se agrega la azotea.

Este injerto estilístico, carente de nexos con la arquitectura vernácula, es posible observarlo en las calles Baquedano, Gorostiaga, Orella y Obispo Labbé.

Casas, edificios y otros:	Iglesias:
<ul style="list-style-type: none"> Teatro Municipal (1890), Iquique, arquitecto Bliederhauser. Oficina Salitrera Santa Laura (1872), Iquique. 	<ul style="list-style-type: none"> Las dos iglesias del pueblo de Andacollo: antiguo templo (1873-1893), arquitecto E. Chelli, construida por Roberto Parques.

CENTRO

VALPARAÍSO

- Ciudad postulada a la Unesco para formar parte del patrimonio mundial. Influencia de ingleses, norteamericanos, alemanes y franceses en la arquitectura.

Edificios y otros:	Iglesias:
<ul style="list-style-type: none"> La Aduana de estilo colonial tardío, obra de John Brown entre 1845-55. Palacio Rioja de Viña del Mar (1907), arquitecto A. Azancot. Ascensor Polanco (1915), diseño del ingeniero Federico Page. 	<ul style="list-style-type: none"> La Matriz. La Iglesia del Salvador y su entorno neoclásico simple (1842).

SANTIAGO

En 1872, el intendente Benjamín Vicuña Mackenna entre sus obras urbanizadoras de la ciudad de Santiago crea el paseo público del Cerro Santa Lucía.

Edificios y otros:	Edificios públicos:
<ul style="list-style-type: none"> • Palacio Pereira, construido por Lucian Henault en 1874. • Palacio Cousiño (1875) del arquitecto Paul Lathoud, jardines del paisajista español Miguel Arana Soria. • Palacio Errázuriz, actual embajada de Brasil (1872-1875), de Eugenio Chelli. • Palacio de Setiembre (1887-1899), hoy la Academia Diplomática Andrés Bello, arquitecto europeo, Ferhman o Stauden. • Hospital del Salvador. Arquitecto Barroilhet. • Palacio La Alhambra (1862), obra de Manuel Aldunate, Santiago. 	<ul style="list-style-type: none"> • Universidad de Chile (1863-1874), L. Henault, Santiago. • Congreso Nacional (1848-1876), proyecto de Brunet Debaines. A su muerte en 1855, continúa la construcción L. Henault, Santiago. • Teatro Municipal (1853-1857), del arquitecto francés Brunet Debaines, L. Henault y otros, Santiago.
Barrios y calles:	Iglesias del siglo XIX:
<ul style="list-style-type: none"> • Sector Yungay. • Avenida República. • Avenida Vicuña Mackenna. • Calle Dieciocho. • Avenida España. 	<ul style="list-style-type: none"> • Nuestra Señora de Montserrat–La Viñita (1834), Santiago. • San Isidro (1843), Santiago. • Chelli es autor de los planos de las iglesias: <ul style="list-style-type: none"> - La Recoleta Dominica (1881-1853), Santiago. - San Ignacio. - Las Agustinas (1857). - La Preciosa Sangre. - El Buen Pastor. - Los Capuchinos. (1853-1861), Santiago. • Iglesia de la Veracruz (1858). • Basílica del Salvador (1870-90), obra del arquitecto alemán Teodoro Burchard, Santiago. • El Sagrario (1863), Santiago. • Convento Mercedario (1865), Santiago.

En los inicios del siglo surgen los primeros “cités”, conjuntos de habitación popular, como una manera de responder a la demanda de vivienda, debido al aumento de la población de grupos de bajos ingresos que llegan a la capital.

SUR

VALDIVIA

El trazado original de esta hermosa ciudad sufrió una transformación por el deterioro acaecido con terremotos y una inadecuada urbanización.

Conservan calidad arquitectónica y urbanística las calles más importantes, la calle de Yungay y los sectores de Collico e Isla Teja.

Casas:

La calle Picarte es muestra de construcciones del siglo XIX de gran belleza. Por ejemplo :

- Casa familia Lunecke.
- Casa García Castelblanco.
- Casas de Lehmann, Wachmann, Woerner y la reserva forestal de la familia Harnecker.
- Palacio Haverbeck.
- Casa Martens Hoffmann (1888).
- Casa Gaete García (1900).
- Casa Lopetegui Mena (1860).
- Casa von Sittlfried.
- Casa Monje Andwanter.

PUNTA ARENAS

- **Fuerte Bulnes, 1843-1847.**

LA ARQUITECTURA METÁLICA

Norte

Ciudad de Arica. Catedral de San Marcos 1876, Gustave Eiffel y Cía. Junto al desarrollo político, social y material de Chile y como respuesta de servicio a las mayorías urbanas, surge la arquitectura metálica.

Centro

Santiago: El Mercado Central, 1868-1872, diseño del arquitecto Manuel Aldunate, y Fermín Vivaceta dirige la construcción.

Los elementos metálicos fueron diseñados en el país y fabricados en Inglaterra.

El Pabellón chileno en la Exposición Internacional de París de 1889, hoy Museo Artequín, obra del arquitecto francés Henry Pic y de la fábrica Moissant, Lausent Savey y Cía, trasladado a Santiago en 1906.

Puentes:

- Puente metálico de Purísima.
- Puente Pío Nono.
- Puente Loreto.
- Puente Manuel Rodríguez (1889-1893) Schneider y Co. de Creusot (Francia) Lever y Murphy en Chile. Valparaíso.
- Viaducto del Malleco.

Otras obras:

- Edificio comercial Edwards(1892). Su estructura se construye en Francia según los planos del arquitecto chileno Eugenio Joannon.
- La estación de ferrocarriles Alameda, proyectada y construida por Schneider y Co. Creusot, finalizándose su construcción en 1900 por el ingeniero Camus.
- Invernadero de la Quinta Normal, construcción posterior a 1875. Quinta Normal, Santiago. La guerra de 1879 y la revolución de 1891 producen cambios profundos y como coincidencia aparecen diversas tendencias arquitectónicas.

5. Arquitectura del siglo XX

Iglesias:

- Iglesia de los Sacramentinos (1912-1936). Arquitecto Larraín Bravo. Santiago.
- Iglesia de Lourdes (1904-1936). Arquitecto Garafulic. Santiago.
- Iglesia de los Benedictinos (1964). Arquitectos Gabriel Guarda y Martín Correa. Santiago.

SANTIAGO

Edificios, casas y otros:

- Museo de Bellas Artes (1910). Emilio Jécquier. Santiago.
- Estación Mapocho (1913). Emilio Jécquier. Santiago.
- Sector calles Londres y París, arquitectos Araya y Holman (1921).
- Barrio Concha y Toro (1915-1926), entre Avenidas Brasil, Libertador Bernardo O'Higgins.
- Cité Adriana Cousiño (1919). Arquitectos Larraín, Bravo y Cruz Montt. Santiago.
- Palacio de los Tribunales de Justicia (1907-1929). Arquitecto Emilio Doyer y Emilio Jécquier. Santiago.
- Escuela de Derecho Universidad de Chile (1934). Arquitecto J. Martínez. Santiago.
- Clínica Santa María (1939). Arquitecto E. Costabal y A Garafulic. Santiago.
- Banco Español (1944). Arquitecto Cruz, Munizaga y Cruz, Santiago.
- Edificio Cepal (1960). Arquitectos Emilio Duhart y asociados. Santiago.
- Torres de Tajarar. Arquitectos Bresciani, Valdés Castillo, Huidobro, J. Bolton, Larraín Prieto y Lorca. Santiago.
- Edificio Diego Portales, ex- Unctad, (1972). Arquitectos González, J. Medina, G. Covacevic, Echeñique, N. Gaggero.
- Hotel Hyatt (1982). Alemparte, Barreda y asociados. Santiago.
- Torre San Ramón (1988). Flaño, Núñez y Tuca. Santiago.
- Edificio Las Américas (1989). Boza, Duval y Moreno, Santiago.
- Edificio La Interamericana (1989). Alemparte y asociados. Santiago.
- Edificio Compañía Chilena de Tabacos (1990). Mardones, Barreda y asociados. Santiago.
- Edificio San Crescente (1991). A. Cruz y C. Fernández, J.M. Figueroa y Asociados. Santiago.

REGIONES

Edificios casas y otros:

- Conjunto Salar del Carmen (1960). Arquitectos H. Pérez de Arce y G. Besa. Antofagasta.
- Cap Ducal (1936). Arquitecto R. Dávila. Viña del Mar.
- Casa Flores. Arquitecto R. Dávila. Viña del Mar.
- Ciudad Abierta de Ritoque. Arquitectos de la UC de Valparaíso. Propuesta alternativa en el uso de materiales, obra en constante desarrollo y de fundamentación poética.
- Cooperativa Eléctrica de Chillán Arquitectos R. Suárez, G. Bermejo, G. Barchers.
- Casa Azul, hogar de niñas (1991). Arquitectos J. Lobos. Chiloé.
- La Casa de Retiro (1988). Arquitecto Edward Rojas y J. Goles. Chiloé, Castro.
- La Casa de Notario. E. Rojas, R. Vivaldi. Castro.
- Feria de Productos regionales (1983). E. Rojas y R. Vivaldi. Dalcahue.
- Hotel Unicornio Azul (1987). E. Rojas, Castro.
- Palacio Mauricio Braun (1903-1906). Arquitecto Antonio Beaulies. Punta Arenas.

Vivienda colectiva:

- Villa Frei.
- Conjunto Pudahuel (1987). J. Iglesias, L. Prat y A. Apip. Sociedad de viviendas. Santiago.
- Comunidad El Canelo (1988). Fernando Castillo, J. Pérez y E. Castillo y P. Labbé. La Reina, Stgo.
- Casas del Alba Santiago Los Jazmines (1988). F. Castillo, E. Castillo. J. Pérez y P. Labbé. Santiago.
- Conjunto Centro Verde (1989). Vergara y asociados. Aprox. 100 viviendas, sector poniente frente a la Basílica del Salvador.

Arquitectura industrial y del trabajo:

- PVC (1992). Arquitectos Manuel Moreno. Santiago.
- Planta Marinetti (1992-94). Arquitectos J. Ramón Ugarte y asociados y Pilar García, Walter Lihn y Wren Strabucci. Santiago.
- Embotelladora Williamson Balfour (1994-95). Arquitecto Guillermo Hevia. Talca.
- Planta Amenábar (1995). Arquitectos Andreu y Verdaguer. Santiago.
- Hotel Volcán Puntagudo. Arquitectos Ackerman y Raff. Frutillar.
- Hotel Aycasa 19. Arquitecto Edward Rojas. Frutillar.
- Discotheque Frutillar 19. Arquitecto Luis Quiroz. Puerto Varas.
- Edificio del Cuerpo de Bomberos 19. Arquitecto Juan Viskupovic. Puerto Varas.
- Casa Cubo. Edward Rojas. Camino a Ensenada.
- Oficinas Chilectra (1988). J. Swinburn y A. Pedraza, C. Purcell y E. López. Carretera Norte-Sur. Santiago.
- Unifrutti. G. Hevia (1989). Complejo agroindustrial. Copiapó.
- Cervecerías Chile (1990). C. Cortés, B. Onfray. Carretera Norte. Santiago.
- Oficinas Emporchi (1990). Monserrat Palmer. Puerto Aysén.

II. América precolombina

1. Mesoamérica

Estuvo ocupada por culturas que tuvieron una evolución común y compartieron múltiples rasgos básicos.

El desarrollo de estas culturas comprende tres etapas, cuyas fechas aproximadas son:

- Preclásica 2000 a.C. - 100 a.C.
- Clásica 100 a.C. - 900 d.C.
- Postclásica 900 d.C. - 1519 d.C.

La etapa preclásica se inicia hacia el 2000 a.C. con la agricultura. Conviven numerosos grupos lo cual les llevó a una organización social más compleja. Hacia el 1000 a.C. los olmecas crean la primera civilización cuyos rasgos habrían de conformar las culturas mesoamericanas. Entre estas características se encuentran las grandes esculturas de piedra, la escritura, los centros ceremoniales planificados y el culto al dios Jaguar.

La época Clásica se inicia en los primeros años de nuestra era. Aparecen culturas regionales de características muy definidas mostrando estilos propios en arquitectura, pintura y la escultura de piedra o barro.

Durante esta época se edifican ciudades como Teotihuacán, Palenque y Monte Albán.

La época Postclásica se inicia con el abandono y destrucción de los grandes núcleos clásicos. La emigración hacia nuevas regiones llevaron muchos de los rasgos desarrollados en las grandes urbes. Algunos grupos llegaron a Centroamérica, como los pipiles y nicaraos que hablaban la lengua náhuatl. Estos pueblos se establecieron en El Salvador y Nicaragua durante el siglo XVI.

Se conservan hasta hoy los Códices o libros que se escribieron durante ese período; en estos documentos se consignan acontecimientos históricos, astronómicos y religiosos. Durante esta época es importante la influencia chichimeca en Mesoamérica.

Pueblos de cazadores venidos del norte se introdujeron violentamente y cambiaron la civilizada vida mesoamericana, produciendo en los más variados aspectos cambios que explican el desarrollo del pueblo de México.

2. México

TEOTIHUACÁN

La ciudad más grande de las culturas prehispánicas (2000 metros sobre el nivel del mar). Su construcción se inició +- 200 años a.C. ya que una pirámide pequeña se encuentra debajo de la del Sol. Dice la leyenda que allí se originaron todas las artes, la sabiduría, los conocimientos y los dioses que se conocen. Se caracteriza su arquitectura por el uso del dintel.

- La Calle de los Muertos es el eje de la ciudad, tiene una longitud de 2,5 kilómetros de norte a sur. Esta calle, de 40 metros de ancho, se comunica a través de escalas con los diferentes conjuntos de edificios. En el norte se halla la plaza de la Luna y en el sur, la Ciudadela.

Llegó a tener 20 kilómetros cuadrados de superficie y se piensa que la habitaron entre 20 y 25 mil habitantes en su mayor apogeo.

- **Gran Plaza de la Ciudadela.** Alineada con la Pirámide del Sol, se encuentra esta plaza hundida, de 400 metros por lado.

La Pirámide de Quetzalcoatl se construyó cubriendo una antigua pirámide. Los escultores de Tláloc y Quetzalcoatl se incorporaron a la construcción, decorando en grandes masas pétreas sus taludes y tableros con las cabezas de estos dioses y bajorrelieves.

- **Pirámide del Sol.** 222 por 225 metros de base y 63 metros de altura. Es una de las más altas de la época prehispánica y durante determinada época del año el sol cae perpendicularmente sobre el centro de la construcción.
- **Tepantitla.** Este palacio está decorado con pinturas que representan el paraíso del dios de la lluvia (Tláloc).
- **Pirámide de la Luna.** Tiene 120 por 150 metros de base y 43 de altura.
- **Palacio de Quetzalpapalotl.** Posee una sala con pintura. Su palacio interior es uno de los más bellos de Teotihuacán.

TULA

La ciudad de Quetzalcoatl (serpiente emplumada). Grandes esculturas conocidas por los Atlantes se encuentran sobre la pirámide; hay influencias de otras cultura venidas de diferentes lugares.

MONTE ALBÁN

Ciudad ubicada cercana a Oaxaca y perteneciente a la cultura Zapoteca, es el centro más importante de la región, por sus dimensiones y edificios.

Construido a 2000 metros de altura sobre el nivel del mar, es un lugar de singular misterio y silencio, rodeado de cerros.

Destaca también el sistema de evacuación de aguas lluvias a través de canales especialmente diseñados para esto.

La Gran Plaza de Monte Albán supone varias épocas de construcción, como también numerosos recintos que la rodean y principios de acústica y que revelan además extraordinarios conocimientos artísticos y astronómicos.

- **Tumbas de gobernantes.** En todo el recinto se encuentran estas tumbas, con ricas ofrendas de joyas, oro, turquesas, jade y conchas, junto a otros objetos de alabastro, cerámica y hueso.

MITLA

Se encuentra a 40 kilómetros de Oaxaca, residencia del sumo sacerdote zapoteca. Comprende cinco grupos de edificios. El conjunto mejor conservado es el de las columnas. Llama la atención por la decoración de los muros.

PALENQUE

Arquitectura maya de gran belleza y refinamiento debido al uso del estuco (300-600 d.C). Los techos de los edificios son únicos y se presentan sólo en este conjunto.

- **El Palacio.** Enorme plataforma de 300 metros de largo por 240 de ancho sobre la cual se construyeron corredores techados y habitaciones con altas bóvedas, algunas decoradas con nichos de formas caprichosas.
- **La Torre,** única en su especie dentro del estilo, pareciera haber servido de observatorio. Al interior del patio donde se ubica existen instalaciones sanitarias cuyo desagüe daba al acueducto de la ciudad.
- **El Templo de las Inscripciones.** 622 d. C. Esta construcción tiene en su exterior e interior 620 jeroglíficos; de allí su nombre. Bajo el piso del templo se encontró una cripta y, en su interior, un sarcófago con una losa de 8 toneladas bellamente esculpida con un elegante personaje acostado boca arriba, acompañado con símbolos de la fertilidad y de la planta del maíz. Dentro yacía un hombre ricamente cubierto de joyas de jade y otros objetos. El cinabrio y el jade cubrían el cuerpo del dignatario (cinabrio: sulfuro de mercurio de color rojo). Es una tumba única en el continente americano, de importancia histórica y artística.

3. Yucatán

En la península de Yucatán se desarrolla también la cultura Maya, dejando numerosos monumentos específicos y arquitectónicos y desarrollándose estilos locales.

UXMAL

De acuerdo con los libros redactados en lengua maya (Chilam Balam de Chumayel) la ciudad habría sido fundada a mediados del siglo VII d.C.

En el siglo X, con la llegada de los Xiues, se impone el culto a Tláloc y a Quetzalcalt o serpiente emplumada. En la primera época Uxmal se impone el culto a Chac, dios de la lluvia. Los mascarones que lo representan se encuentran en sus edificios, que son 15 grupos en un área de 2 kilómetros aproximadamente. El estilo Puuc (serranía) se caracteriza por la piedra tallada llamada “moldura de atadura”, que es característico del conjunto.

- Edificios destacados : **El cuadrángulo de las monjas** (llamado así por los españoles por su semejanza a un convento), **el Juego de la pelota**, **la Pirámide del Adivino**. Esta última construcción tiene forma diferente: de planta elíptica y es el resultado de varias épocas constructivas con cinco templos en diferentes niveles y estilos. Se la llama también pirámide del Enano o del Hechicero.

De gran belleza y variedad es el cuadrángulo de las monjas que se compone de cuatro edificios de diferente decoración.

- **El Palacio del Gobernador.** Levantado sobre una plataforma se encuentra esta bella construcción. Sus proporciones y decoración hacen de él uno de los más armoniosos ejemplos de Uxmal.

Otras ciudades mayas de la península, como **Kabah**, **Sayal**, **Labná**, **Dzibilchaltun** son de enorme importancia arqueológica y artística.

CHICHÉN ITZÁ

Aproximadamente, entre los años 700 y 900 d.C., se producen cambios en los estilos de la península. Se puede notar la influencia de Tula en Chichén Itzá o vice versa.

Los libros del Chilán o Chilam Balam son la traducción al castellano de los indígenas en que narraron tradiciones, mitos, rituales, profecías y cronologías.

- **El templo de los Guerreros.** Sus características son las columnas y el grupo de las mil columnas. Existe semejanza con la arquitectura Tolteca.
- **El Castillo.** Pirámide de nueve cuerpos escalonados, 60 metros por lado y 24 de altura, contiene dos estructuras correspondientes a dos épocas diferentes. La más antigua se encuentra cubierta por la más nueva. La decoración de la fachada de tigres y serpientes es también de influencia tolteca.

El remate del templo contempla una serie de almenas en forma de caracol. Su monumentalidad y decoración lo hacen el edificio más importante de Chichén Itzá.

- **La Plataforma de las Águilas y el Tzompantli.** Estas construcciones revelan la influencia de Tula en Chichén Itzá aunque es superior el trabajo de la piedra en la región maya. El Tzompantli es una plataforma de piedra cubierta de relieves de cráneos.
- **El Caracol u Observatorio Astronómico.** Edificio de transición entre los estilos maya y Tolteca, construido sobre una plataforma rectangular. Tiene 13 metros de altura y su nombre se debe a la escalera de caracol en el interior que lleva a un recinto de observación astronómica en la parte alta. La torre circular del observatorio domina el edificio.
- **La Iglesia (S. VII-VIII d.C.).** Nombre puesto por los españoles por su cercanía al conjunto de las monjas.
Este edificio de una sola habitación de planta rectangular presenta un hermoso contraste con el anexo. La parte baja carece de decoración y, en la parte alta, entre gruesas molduras se desarrolla la decoración de máscaras del dios Chac.
- **Cobá y Tulum (600 d.C. hasta siglo XV).** La primera fue una ciudad antigua e importante de noreste de Yucatán. La segunda, Tulum de estilo postclásico maya (1200 al 1400 d. C.), muestra diferentes elementos de regiones y épocas diversas. Sin embargo, la fecha más antigua de sus estelas señala 564 d.C.

4. Guatemala

El Petén es el punto para algunos historiadores de la expansión maya. En Vaxatún ya se encuentran presentes los elementos que, con variantes regionales, se mantienen por más de mil años.

TIKAL

Es un gran centro de la cultura maya con rasgos semejantes a Palenque, cercano a la ciudad antigua en Guatemala.

Yaxchilán fue otro centro de cultos importante de la cultura maya.

5. El universo andino

- **Culturas preincásicas.** La unidad artística se origina en el Perú producto de la contemporaneidad en la planificación de sus obras.

Tres horizontes determinan –por sus orientaciones, influencias y motivaciones comunes– este proceso en las culturas andinas y del Pacífico: Chavín, Tiwanaku y el Incásico.

CHAVÍN DE HUANTAR (1000-2000 A.C.)

Pueblo ubicado al norte del Perú a 3200 metros de altura.

En 1873 el naturalista y geógrafo italiano Antonio Raimondi descubrió la estela que hoy lleva su nombre.

- **Templo de Chavín:** Centro ceremonial de piedra. La arquitectura adintelada nace en estos lugares con esta cultura.

A partir de Chavín, Andinoamérica alcanza una fisonomía propia y por ello ha perdurado como tradición hasta hoy.

CULTURA MOCHE (100-800 D.C.)

- **Templos pirámides :** Huaca de la Luna, 80 por 60 metros y 21 de altura.

Huaca del Sol de 228 por 136 metros y 42 de alto.

Casas señoriales y fortificaciones. Construcción de adobe con bases de piedra.

CULTURA NAZCA (100-800 A.C.)

Edificación principal de tipo piramidal. En Cawachi, construcción monumental y complejos arquitectónicos.

Es probable que los grandes geoglifos de Nazca puedan predecir fenómenos atmosféricos.

CULTURAS CHIMÚ (1100-1200 D.C.)

- **Chan-Chan (Sol-Sol).** Capital del reino Chimú; ciudad hecha de barro, sobre base de piedras. Se calcula que vivieron 50 mil personas en ella. Crearon sistemas hidráulicos y la ciudad era abastecida de agua por medio de un canal.

CULTURA TIWANAKU

Tres estadios de desarrollo:

Aldeano épocas I y II 1500 al 45 a.C.

Urbano clásico épocas III y IV 45 a.C. y 700 d.C.

Expansivo épocas 700 d.C. y 1200 d.C.

Centro urbano ceremonial de enorme prestigio. Material constructivo, piedra sillar, uso del dintel.

Destacan:

- **El templete semi subterráneo** adornado por 175 cabezas clavadas.
- **Akapana:** estructura piramidal de 199,40 metros por 182,40 y 18 de alto.

- **El Kalassaya** fue un Templo solar orientado hacia los 4 puntos cardinales. Su acceso se ajusta a los ángulos solares que señalan solsticios y equinoccios. Allí se encuentra la famosa Puerta del Sol. El friso sería un calendario solar destinado a marcar los ciclos agrícolas.
- **Putuni o Palacio de los sarcófagos.**
- **Pumapunko.** Estructura piramidal en base a sillares modulares. La estructura es de fines del período clásico de Tiwanaku.

El bronce lo usaron en la arquitectura a fin de unir bloques de piedra con ingeniosos trozos fundidos del metal a la manera de grampas que ensamblaban la bien cortada piedra.

Tiwanaku llegó en extensión casi a las 420 hectáreas y fue habitada por cerca de 40 mil personas.

Otras ciudades:

Ojje, Wankani, Lukurmata y Pachiri que operaron como centros administrativos regionales. El valle de Azapa en Chile habría sido un anclaje de Tiwanaku.

De la alianza con los señores atacameños quedan algunas construcciones debido a los productos que interesaban al imperio: cobre y turquesas.

6. El imperio inca 1200 d.C. a 1532 d.C.

Cuzco. Capital del imperio, con una población de 200 mil habitantes.

Varias de las construcciones sirvieron de basamento para las construcciones hispánicas.

Arquitectura adintelada, que tiene como elemento base enormes trozos de piedra poligonal de diferentes tamaños.

- **Sacsahyuamán.** Fortaleza que defendía la ciudad de Cuzco. De carácter imponente. Sus bloques pétreos y ciclópeos presentan una superficie exterior convexa. Fue el cuartel de los soldados de Manco Inca.
- **Ruinas de Ollantaytambo.** Importante centro incásico cercano a Cuzco.
- **Santuario de Pachamac** o casa de las Escogidas. Recintos especiales en donde vivían las mujeres escogidas por el inca para realizar actividades de tipo religioso, usualmente, próximo a la costa.
- **Tambo Colorado.** Alojamiento de viajeros y de ejércitos, funcionarios administrativos incásicos, cercano a Lima. Poseía una gran muralla de piedras tan perfectamente cortadas que no cabía la hoja de un cuchillo entre ellas. Se conserva una torre cónica del conjunto.
- **Ajllahuasi en el Santuario de Pachamac.** La casa de las vírgenes del sol, albergaba a 1.500 mujeres. Este palacio estaba amurallado.
- **Machu-Picchu.** Descubre esta ciudad Hiram Bingham en 1911. Piedra tallada de menor tamaño caracteriza al conjunto y una gran plaza en el centro de la ciudad rodeada de palacios y casas.
- **El Palacio de la Ñusta.** De dos pisos, conserva una ventana trapezoidal. Una escalinata tallada en las rocas lleva a la terraza de la cual se domina el grandioso paisaje. De allí se observa el conjunto de 16 pilas con sus respectivas pozos para verter agua de terraza en terraza.

- El **Sunturhuasi**, un torreón de muros cónicos cercano a la construcción anterior, es un magnífico mirador hacia el Huayna Picchu.
- El **templo principal** se levanta a la izquierda de la plaza, es abierto y de tres muros, al fondo se encuentra el altar. Las bases son grandes monolitos de piedra de 12 toneladas. Junto al templo principal está el palacio de las tres ventanas donde es posible observar el paisaje que permite ver el recorrido del sol hasta el anochecer.

Es posible observar casas con techos de dos y de un agua.

III. Arquitectura de la Colonia en América

México

En el siglo XVI surgen los conventos de las órdenes de los agustinos, franciscanos y dominicos distribuidos en todos los lugares del territorio.

- Catedral de Mérida de fines del s. XVI de inspiración herreriana.

Surge luego la explosión barroca e iglesias de notable belleza, plenas de creatividad aportada al estilo por el alma indígena que, en forma secreta, introduce sus propios símbolos y creencias que se mezclan libremente con el arte extranjero.

- Convento dominico de Tepoztlán, iniciado en 1559.
- Catedral de México iniciada en 1563 (demoró 250 años). Es la más imponente y suntuosa de las iglesias de América. Construida sobre la gran pirámide de los Mexicas.
- Siglos XVII y XVIII: surgen las iglesias de Santo Domingo, San Lorenzo y Santa Teresa en Ciudad de México.
- Iglesias de Puebla (1649), la Capilla del Rosario y Santa María de Tonantzintla, de efectos cromáticos vivaces, Mérida y Chiapas.
- La iglesia de Santa Mónica en Guadalajara.

CONSTRUCCIÓN CIVIL

En el siglo XVIII, se levantan notables construcciones civiles públicas y privadas:

- El Tribunal de la Inquisición de la Ciudad de México y Palacios nobiliarios.
- Iglesia de Santo Domingo de mediados del s. XVII en Oaxaca.
- Iglesia Santa Prisca en Taxco (1751-1759). Se caracteriza por su refinamiento ornamental.

Guatemala

Iglesia de Santa Clara en Antigua, Guatemala, de barroco más sobrio que el de México, Quito y Perú.

- Por sus restos se puede inferir que Antigua, Guatemala fue una de las joyas del barroco americano.
- Universidad de Antigua (1763), hoy Museo Colonial. Arquitecto Manuel Ramírez.
- La arquitectura civil está representada por casas de una planta, los palacios de Ayuntamiento y de las Capitales Generales.

Honduras

Templos de estilo semejante al guatemalteco.

- La Catedral de Tegucigalpa (1769). Arquitecto Y. Quiróz, tiene relación con el estilo de Antigua, Honduras.
- La Catedral de Comayague. Hojas de palmeras la decoran.

Nicaragua

- Templo de la Merced en Len, Nicaragua.

El Salvador

- Iglesia del Pilar en San Vicente.

Panamá

- La Catedral (nueva) (1690-1790).
- Santa Ana de Panamá.

Cuba

- La Catedral de La Habana. Arquitecto P. de Medina y A. Fernández Trevejos. Barroco más sobrio enlazado con el Caribe.
- Iglesia de San Francisco (1738, terminada) P. de Medina y A. Fernández Trevejos.

Venezuela

- Catedral de Coro (1617).
- Iglesia de La Asunción en Isla Margarita (1617).

En Las Antillas y Cartagena los monumentos más representativos son los levantados con fines militares.

En Venezuela las casas particulares se distinguen por los arcos de sus portadas.

Colombia

El arte de la costa atlántica del país está más ligado al Caribe y Panamá.

- Iglesia de Santo Tomás (1732).
- Palacio de la Inquisición: Portada.

Puerto Rico

- Ciudadela el Castillo de San Felipe del Morro (1539-1776) y múltiples defensas de diferente magnitud.

Ecuador

Estrecha relación entre el arte quiteño con su origen europeo.

Influjo del estilo mudéjar (arco, artesonado, retablos, cielos ornamentales de columnas y falsas columnas).

- San Francisco de Quito (terminada su fachada 1581), más cercano al Renacimiento tardío Quito.
- Iglesia de la Compañía (fachada iniciada en 1722 y terminada en 1765).
- Iglesia de La Compañía en Popayan.
- Capilla del Rosario de la Iglesia Santo Domingo en Tunja (plateresco).

Perú

- Iglesia de San Francisco de Lima (semejante a la quiteña en su espíritu).
- Iglesia de la Merced - Convento de los Agustinos, Lima.
- Palacio de Torre Tagle (1735), Lima.

Cuzco

El proceso de mestizaje fue más fuerte que en Lima.

- Iglesia de la Merced.
- La Universidad Jesuita junto a la iglesia de la Compra presenta mestizaje en su fachada.
- Iglesia de la Compañía, obra máxima del barroco cuzqueño.

Arequipa

Se diferencia de todo el arte colonial. El material, la piedra blanca del Misti, es uno de sus elementos de diferenciación.

Templos y casas se construyeron con este tipo de piedra de difícil talla. Contrafuertes y muros más gruesos caracterizan esta arquitectura.

- Casa arequipeña ornamentada con piedra esculpida sobre ventanas y amplios frontones curvilíneos a modo de coronación de puertas. Ornamentación indígena y mestiza.
- Iglesia de La Compra, su fachada fue terminada en 1698.
- Indigenismo ornamental en iglesias de Zapita, Juliaca, Acora, Puno y Pomat.

Bolivia

- Iglesia de San Francisco de la Paz.
- Iglesia de San Lorenzo de Potos.

Argentina

- Iglesia de San Ignacio, Buenos Aires.
- Iglesia de la Compra, arquitecto jesuita Philippe Lemair en Córdoba.
- Catedral de Córdoba, Convento e Iglesia del Pilar (arquitecto jesuita Blanqui).

Paraguay

La arquitectura específica la realizaron franciscanos, capuchinos y jesuitas.

- Iglesia de San Ignacio, restaurada entre 1940 y 1943. Misiones Agustinas.
- Templo Franciscano de Yaguarón.

Brasil

- Iglesia Sao Paulo, Pedro dos Clérigos (1728). M. Ferreira Gácome, Recife.
- Catedral de Bahía. Iglesia de la Orden Tercera de Sao Francisco, Bahía.
- Convento Benedictino Río de Janeiro, s. XVIII.
- Iglesia de Mossa Senhora de O en Sabará (1717). Minas Geraes.
- Iglesia de la Orden Terciaria de Sao Francisco de Assis da Penitencia. Arquitecto Aleijadinho. Ouro Petro.

IV. Siglo XX en la arquitectura latinoamericana

Influencia de la visita de Le Corbusier a Brasil, Uruguay y Argentina y de la arquitectura norteamericana, en especial la del SOM (Skidmore, Owings and Merrill, arquitectos de Chicago), además de Gropius, Mies van der Rohe, Wright y el ingreso de los artistas para dirigir la enseñanza dentro del ámbito universitario.

Surgen arquitectos tales como: Villanueva en Venezuela, Niemeyer en Brasil, Candela en México.

Destaca en la temática arquitectónica del continente el tema casa-habitación, dentro del cual se han creado admirables ejemplos.

México

- Ciudad universitaria de México. Ejemplo: edificio de la rectoría, arquitectos Mario Pani, Enrique del Moral y Salvador Ortega I.
- Biblioteca Central, arquitectos J. O'Gorman, G. Saavedra y J. Martínez de V.
- Museo de Chapultepec (1964), arquitecto Pedro Ramírez Vásquez.
- Palacio de los deportes (1968), arquitecto Félix Candela.
- Hotel Weston Regina Los Cabos, Baja El California, J. Sordo Magdaleno y G. de Iturbide.
- Palacio de Justicia (1988). Arquitecto González de León, F. Serrano y C. Tejeda.
- Museo Rufino Tamayo (1975-1984). T. González de León y A. Zabłudowsky.
- Teatro de la ciudad de Guanajuato (1982). A. Zabłudowsky.
- El Papalote, museo del Mimo, C. de México (1993). Arquitecto R. Legorreta y asociados.

Panamá

- Escuela de Administración y Comercio. Arquitectos Gide Roux, R. Brenes, R. Bermúdez.

Guatemala

- Centro Cívico de C. de Guatemala (1958). Arquitecto R. Aycinema y P. Llarana.

Cuba

- Edificio del Tribunal de Cuentas (1952-1954). Arquitectos A. Capablanca y Graupera.
- Ciudad Universitaria J. A. Echeverría. Arquitecto José Fernández. La Habana.
- Escuela de Artes Plásticas (1962-1965). Arquitecto Ricardo Porro. La Habana.
- Escuela de Danza Moderna (1963-1965) Arquitecto Ricardo Porro. La Habana.

Colombia

- Estadio de Cartagena. Arquitectos M. Gabriel Solano, J. Gaitán, A. Ortega y E. Burbano.
- Banco de Bogotá (1959). Arquitectos P. Lanceltay R. Valencia.
- Casa la Península, Bogotá. Carlos Campusano, Fernando Londoño.
- Edificio La Araucaria, Bogotá (1986). Arquitectos C. Morales y asociados.

Venezuela

- Ciudad Universitaria de Caracas. Arquitecto C. R. Villanueva.

Brasil

- Ministerio de Educación y Salud en Río de Janeiro. (1937-1943) Arquitectos Lucio Costa y O. Niemeyer.
- Avenida Central (1961). Arquitecto H. E. Minalin, Río de Janeiro.
- Arquitectura de jardines, R. Burle Marx, Jardines de Brasilia.
- Brasilia (1958). Proyecto arquitecto Lucio Costa y O. Niemeyer.

Bolivia

- Coliseo del Colegio La Salle, arquitecto Daniel Contreras del Solar 1989.

Perú

- Palacio Arzobispal (1916).
- Centro comercial Camacho. Arquitecto E. Soyer y asociados.
- Ajax Hspania (1986). Lima. Arquitecto E. Soyer y asociados.
- Banco de Crédito de Lima. Arquitectos B. Fort Broscia y Arquitectónica Internacional.

Uruguay

- Iglesia de San Pedro, Durazno (1968). Arquitecto E. Dieste.
- Iglesia en Atlántida (1952). Arquitecto E. Dieste.
- Silo Horizontal en Young. E. Dieste.
- Edificio de la O.M.S. en Washington (1965). Arquitecto R. Fresnedo Sivi.

Argentina

- Teatro Colón (1905-1908), arquitecto Julio Dormal.
- Residencia del arquitecto A. Williams, Mar del Plata (1945-1947).
- Teatro Municipal San Martín, Buenos Aires (1953-1961), arquitectos M. R. Álvarez y M. Oscar Ruíz.
- Facultad de arquitectura de Mendoza. Arquitecto E. Tedeschi.

Anexo 5: Precursores del diseño

ANTECEDENTES HISTÓRICOS

Durante el siglo XVIII (1770), con el advenimiento de la Revolución Industrial, se produjo el éxodo del campesinado hacia los centros urbanos, buscando el trabajo ofrecido por renacientes industrias. Las ciudades crecieron y se transformaron, con el paso del tiempo, en grandes megalópolis.

En Inglaterra el escritor y artesano inglés del siglo XIX William Morris (1834-1896), apoyado por John Ruskin, el más importante crítico inglés (1819-1900), crea un estilo que favorecerá el surgimiento del diseño. Morris sostenía que el arte debía responder a las necesidades de la sociedad, sin hacer distinción entre las bellas artes y la artesanía utilitaria. También defendía principios más vanguardistas como que la arquitectura y el arte debían responder a las necesidades e influencias del mundo industrial moderno y que un buen diseño es aquel que se reconoce tanto por sus cualidades estéticas como técnicas. Por ende, en el movimiento “Art and Crafts”, además de las clases de escultura, pintura y arquitectura, se impartían talleres de artesanía, tipografía, diseño industrial y comercial. De este modo, Morris contribuye al surgimiento del diseño en el siglo XX al cual se le reconocerá un status independiente.

Otra tendencia que influyó en el ámbito del diseño fue el Art Nouveau, la cual surge en Europa hacia fines de 1890. Sus conductores pretendían crear un nuevo movimiento artístico. Como consecuencia de esta búsqueda surgen formas de origen vegetal, ondulantes y fluidas. Esto no sólo se refleja

en la pintura sino que en la decoración, ilustraciones de libros etc. En arquitectura, Louis Sullivan en Chicago y Víctor Horta (1861-1947) en Bruselas, utilizan este arte ornamental con un fin decorativo. Surgen también diseños de sillas de Uccle de Van de Velde (1863-1957). Otros representantes del Art Nouveau son: E. Gallé (1846-1904) creador de objetos de cristal, Luis Confort Tiffany (1848-1933) y los cristales de René Lalique (1860-1945).

A inicios del siglo XX el arquitecto e ilustrador escocés Charlie Rennie Macintosh (1868-1928) crea una silla (1903) basada en la simplicidad geométrica que abandona toda ornamentación, mostrando un nuevo camino al diseño.

Más tarde el Art Decó recogerá el mensaje estético del arquitecto escocés Macintosh. Sin embargo, dos décadas después, Le Corbusier desconocería la calidad de este movimiento.

La Bauhaus y su influencia en el desarrollo de la arquitectura y el diseño del siglo XX

Se denomina Bauhaus a la escuela alemana de arquitectura y diseño que fue fundada en 1919 en Weimar, por el arquitecto Walter Gropius. Este movimiento pretendía, abandonando la tradición historicista, combinar la Academia de Bellas Artes con la metodología artesanal de la Escuela de Artes y Oficios.

De este modo, para superar la dicotomía entre arte y artesanía se enfrentaron los

problemas de la producción industrial, tanto en sus aspectos sociales (pérdida de la calidad artesanal en el trabajo masificado) como de aquellos expresivos. Para ello se buscaba la construcción de un lenguaje común, basado en la práctica directa del “quehacer artístico”, el estudio metodológicamente riguroso de las nuevas tecnologías y las exigencias fisiológicas y psicológicas del ser humano. La Bauhaus ejerció enorme influencia en las artes gráficas e industriales, así como en el diseño de escenografías y vestuarios teatrales.

El estilo de la Bauhaus se caracterizó por la ausencia de ornamentación en los diseños, propiciando formas simples y puras incluso en las fachadas. Su influencia se evidencia en una arquitectura sin adornos, de volúmenes lisos, que busca la armonía entre la función y los medios artísticos y técnicos de elaboración.

Junto a las enseñanzas y experimentaciones sobre la propiedad de los materiales y sobre las características de los procesos de diseño, se investigaron problemas de la visión, la representación y la composición.

En 1925 la hostilidad de los ambientes académicos de Weimar obligaron al traslado de la escuela a Dessau, ciudad en la cual W. Gropius diseñó y se dedicó a la construcción de una serie de edificios de hormigón y cristal rectangulares. El estilo de este movimiento se tornó aún más funcional e hizo hincapié en la expresión de la belleza y conveniencia de los materiales básicos sin ningún tipo de adornos.

Otros arquitectos y artistas sobresalientes que componían el cuerpo de arquitectos de la Bauhaus fue Johannes Itten (1888-1967), el pintor suizo Paul Klee (1879-1940), el pintor ruso Wassili Kandinsky (1866-1944), el pintor y diseñador húngaro László Moholy-Nagy (1895-1946) que fundó el Instituto de Diseño de Chicago, siguiendo los mismos

principios de la Bauhaus, el pintor estadounidense Lyonel Feininger (1871-1956) y los pintores alemanes Oscar Schlemmer (1888-1943), Josef Albers (1888-1976).

En 1930 la dirección de la escuela fue asumida por el arquitecto Ludwig van der Rohe (1896-1969), que trasladó la Bauhaus a Berlín en 1932. Cuando los nazis en 1933 cerraron la escuela, sus ideas y sus obras eran ya conocidas en todo el mundo. Muchos de sus miembros emigraron a Estados Unidos donde las enseñanzas de la Bauhaus llegaron a dominar el arte y la arquitectura durante décadas, contribuyendo enormemente al desarrollo del estilo arquitectónico “International Style”.

La Escuela de Arte de Ulm (Alemania), años más tarde introduce el estudio de la semántica, de la teoría de la información, de la ergonómica y de la cibernética.

Durante el siglo XX las dos grandes guerras mundiales conllevan paradójicamente la destrucción y muerte, y a su vez, un desarrollo científico y tecnológico acelerado. Estos hechos determinan el desarrollo del diseño orientado en forma masiva hacia el consumo de grandes grupos humanos que habitan las ciudades. El uso de cientos de nuevos materiales y el descubrimiento de los plásticos, así como la creación de nuevos colores y pinturas han contribuido a modificar la estética de los utensilios de la vida cotidiana y han introducido un vocabulario que les es propio, como prototipo, producción en serie, iteración, etc.

Después de la Segunda Guerra Mundial sobreviene un período de gran bienestar económico y toda clase de objetos son introducidos al mercado. Se produce en USA especialmente, un gran consumismo, surge el Styling y la obsolescencia de los modelos, lo cual, con el tiempo, será observable, por ejemplo, en los automóviles.

Sin embargo, en la década de 1958-68, comienza a desarrollarse la “protección al

consumidor” como respuesta a la baja calidad de los productos. Otros alcanzan altos niveles de superación, como por ejemplo el rubro del transporte, la señalética, etc. La innovación tecnológica se acompaña del desarrollo del diseño surgiendo nuevos aparatos electrónicos, automóviles, motocicletas, barcos, etc., constituyéndose Italia como el centro mundial de esta área.

En la década de los 70 se ve mayor influencia de la gráfica que del diseño industrial, mientras en la década de los 80 la escuela italiana alcanza su mayor influencia, como así también el diseño escandinavo por su refinamiento, atemporalidad, simplicidad formal y prescindencia de adornos en el mobiliario. Grandes diseñadores dominan el campo del diseño, entre ellos los italianos Sottsass, Mendini, Castiglioni, Bellini; en Francia destaca Philippe Starck, el catalán Mariscal, Alessi trabaja en Holanda, Wirkkala y Sparnera en Finlandia, Vasegard y Loja Saarinen en Dinamarca.

En la década de los 80 se crea el computador personal con sofisticados softwares, lo que produce un vuelco en los modos y maneras de concebir, aplicar y desarrollar el campo del diseño y cuyas implicancias conoceremos en los próximos años.

Glosario*

ARQUITECTURA

En su acepción más general, puede ser considerada como una determinada relación entre volumen y espacio.

La función primaria de la arquitectura es la protección contra la intemperie y otras fuerzas hostiles del medio ambiente. (Lucha por la existencia). Función secundaria es satisfacer las necesidades privadas y públicas.

Arte y técnica de proyectar, emplazar, construir y adornar edificaciones, creando espacios en función de alguna de las dimensiones de la vida humana.

La ordenación del espacio vital se delimita, generalmente, por volúmenes sólidos (elementos tectónicos como paredes, vigas, cubiertas o losas, pilares, arcos, etc.), los cuales determinan la forma y configuración del espacio.

El proceso que permite ordenar, delimitar y conformar convenientemente el espacio vital humano, involucra fundamentalmente *planificar, construir y edificar*.

La *planificación* que precede a la ejecución, consiste en un bosquejo o proyecto de una ordenación del espacio.

La *construcción* exige elementos que deben concordar con los requerimientos del proyecto, las posibilidades técnicas, los medios financieros y las características de los emplazamientos.

La *edificación* constituye la realización práctica o ejecución del proyecto.

Históricamente, la arquitectura se puede dividir según la sucesión de tendencias estilísticas (gótico, barroco, etc.) hasta el pluralismo y eclecticismo de tendencias de nuestra época. Por otra parte, también se puede considerar según su finalidad o necesidad que

satisface. Por ejemplo, *sacra* (templos, iglesias); *profana* (teatros); *funcional* (fábrica, oficina, escuela); *representativa* – civil, militar, etc. (palacio de gobierno, regimiento).

ARTEFACTO

Mecanismo o máquina, aparato al que ciertas corrientes estéticas contemporáneas presentan dotado de contenido artístico. En sentido restringido, se hace referencia a un “producto”. En general, los productos industriales sirven como sustrato material para realizar y facilitar nuestra existencia cotidiana.

ART DECÓ

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

ART NOUVEAU

Movimiento estilístico internacional que alcanzó popularidad a comienzos del siglo XX y que interesó especialmente a la arquitectura y las artes decorativas en Europa y América. Recibió influencias ornamentales de extracción oriental, egipcia, gótica, simbolista, etc.

Nació como reacción contra la vulgaridad comercial de las copias de objetos de uso cotidiano, difundidas por la elaboración industrial, tales como muebles, lámparas, tapices, etc.; versus las de épocas anteriores, fruto de refinado y paciente trabajo artesano.

* Para algunos conceptos, se ha estimado pertinente incluir distintas acepciones o diversas aproximaciones terminológicas al vocablo, con el propósito de entregar una visión más amplia y pluralista, que permite opciones a una discusión al respecto.

A nivel decorativo, intuyó algunas sugerencias implícitas en las nuevas tecnologías, tales como valores de luminosidad, ligereza, colorido y las inéditas posibilidades de materiales como el vidrio, el acero, el cemento armado.

ARTE CINÉTICO

Corriente artística difundida a fines de los años '50, que experimentó una riquísima gama de posibilidades de *movimiento* (mecánico, luminoso, electromagnético) en la obra de arte, creando estructuras móviles que varían continuamente, pero que obedecen a un riguroso cálculo programado.

ARTS & CRAFTS

(Artes y oficios). Movimiento promovido en Inglaterra por W. Morris y otros artistas, entre 1882 y 1910 aproximadamente, a fin de terminar con la decadencia estética y los bajos niveles de calidad de los objetos de uso común, causados por la industrialización. Rechazó la fabricación en serie intentando restablecer la producción artesanal de los objetos, bajo la presión de la "fidelidad a los materiales" y el gusto por las formas medievales y góticas.

BAUHAUS

Escuela de Artes y Oficios fundada en 1919 por W. Gropius, fusionando la escuela de Artes Aplicadas y la Academia de Arte de Weimar. Se trasladó a Dessau en 1925 y su programa intentaba restablecer la unidad entre las diversas actividades del arte y las disciplinas artesanales a fin de lograr un arte constructivo, enfrentando los problemas de la producción industrial. El artista debía ser reintegrado en la sociedad como un miembro funcional de una cultura tecnológica. La escuela constituyó un laboratorio vivo para trabajar en conjunto, aprender y enseñar en

talleres especializados desde arquitectura, escultura, teatro, iluminación, vitrales, fotografía, tipografía, cerámica, muebles (que buscaban adaptar su estructura a su función), hasta pintura mural donde se daba importancia al aspecto decorativo, aunque también se aceptaba la pintura libre. Tuvo entre sus profesores a Breuer, los arquitectos Adolf Meyer, Mies van der Rohe; en teatro y escenografía a O. Schlemmer y pintores como Kandinsky, Klee, (para quienes de las formas fundamentales: cubo, pirámide y esfera, y de los colores básicos: rojo, amarillo y azul, surgen todas las combinaciones plásticas). Itten, Joseph Albers, Moholy-Nagy y otros. Fue definitivamente cerrada por el nazismo en el año 1933.

CONFIGURACIÓN

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

DE STIJL

Revista fundada en 1917 en Leyda (Holanda) por T Van Doesburg. Por extensión indica al grupo de artistas y arquitectos que se reunieron en torno a ella dando origen al movimiento del *neoplasticismo*, que condujo a la simplificación de la forma, al uso absoluto de la recta y del color primario, creando un lenguaje visual para expresar con rigor los objetos industriales.

DISEÑO

Etimológicamente significa planificar, elaborar o proyectar objetos como respuesta a diversas necesidades humanas.

En un sentido más amplio, incluye la configuración del medio cotidiano (ámbito de la vivienda y laboral), de las formas de vida (diseño social), de las imágenes urbanas, vías de tráfico y paisaje (diseño ambiental). Abarca, por

lo tanto, distintas áreas específicas entre las cuales mencionaremos:

- *Diseño industrial*: consiste en proyectar objetos con fines funcionales y estéticos, teniendo en cuenta las posibilidades de los distintos materiales. Su elaboración y producción en serie es estandarizada y se adecua a las necesidades fisiológicas y psicológicas del usuario. Abarca un extenso campo desde electrodomésticos hasta objetos industriales, muebles, textiles, vehículos, etc.
La obtención de productos está ligado a la *innovación tecnológica*, su *función pragmática* y su *eficiencia* operativa en el uso. A su vez cuida los aspectos *estético formales* como parte de la *calidad* del producto.
- *Diseño gráfico*: su actividad fundamental consiste en realizar proyectos que respondan a las necesidades de comunicación visual, apoyando la publicidad, la señalización, la industria gráfica y editorial, el cine, la televisión, los multimedia, etc., con el propósito de persuadir, educar o instruir al usuario.

DISEÑO ERGONÓMICO

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

ELEMENTOS DEL LENGUAJE VISUAL:

- *Punto*: Elemento básico (origina la línea) de la imagen visual. Es el resultado del primer contacto de un instrumento (lápiz, pincel, buril, etc.) con una superficie.
- *Línea*: Es todo trazo que tiene sentido de longitud. “Es la huella de un punto en movimiento”. (Kandinsky). Según su *estructura* puede ser:

- Simple:
 - Recta
 - Curva
- Compuesta:
 - Mixta (combinación de rectas y curvas)
 - Quebradas (varias rectas en ángulo)
 - Onduladas (varias curvas)

Según su *posición* en el espacio puede ser:

- Horizontal
- Vertical
- Oblicua o inclinada

La expresividad de la línea se puede manifestar en la *valorización*, que se obtiene, por ejemplo, engrosando, adelgazando, quebrando, segmentando, o punteando la línea original en algunas zonas.

El relleno de una superficie con líneas y puntos se llama **achurado**.

- *Forma*: Es el aspecto propio de cada cuerpo (o imagen) que nuestra vista capta, diferenciándolo de los demás. Sus principales características son:
 - *Configuración*: Consiste en la disposición de las partes que componen el exterior de un cuerpo y le dan su aspecto propio y peculiar, es decir, “la forma que tiene la forma”.
 - *Contorno*: Conjunto de líneas que limitan una forma.
 - *Tamaño*: Diferencia de dimensiones que poseen las distintas formas.
 - Las formas según su origen pueden ser:
 - *Naturales*:

Animales vegetales y minerales.

- *Artificiales:*

Creadas por el hombre para su utilidad o distracción.

También podemos mencionar otros tipos de formas, por ejemplo:

- Formas concretas (figurativas).
- Formas abstractas (no figurativas).
- Formas geométricas.

- *Color:* Experiencia sensorial que, para producirse, requiere básicamente de tres elementos: un emisor energético (la luz); un medio que module esa energía (la superficie de los objetos) y un sistema receptor específico (la retina). De este modo, la impresión que produce en la retina la luz reflejada por una superficie, es el color.

Los colores pueden organizarse en el círculo o rosa cromática. Así tenemos, por ejemplo:

- a. Colores primarios: (rojo, amarillo, azul) dan origen a los demás colores y no se pueden obtener de ninguna mezcla.
- b. Colores secundarios: (verde, anaranjado, violeta) derivados de la mezcla, en igual proporción, entre dos primarios.
- c. Colores terciarios: mezcla de un color primario con alguno de sus secundarios inmediatos. Se nominan a partir del color primario que lo compone, adjetivizando el secundario que lo acompaña. Ejemplo: azulvioláceo.
- d. Neutros o Acromáticos (sin color) son el blanco y el negro, los cuales permiten neutralizar la claridad u oscuridad de un color.

Al agregar un acromático a un color o tinte obtenemos una *tonalidad* o un valor tonal. En cambio, el *valor* –grado de luminosidad por mayor o menor saturación del color– se logra diluyendo la pintura.

El *matiz*, es la modificación que experimenta un color al agregarle otro en pequeña cantidad, mientras el color de base no pierda su identidad.

Las *gamas cromáticas* son escalas o sucesión de colores agrupados según su relación con la luz. Así, tenemos *gama cálida*, los más luminosos (rojo, anaranjado, amarillo, etc.), y *gama fría*, los que reflejan poca luz (azul, violeta, verde, etc.). Las *armonías cromáticas* se constituyen por consonancia, agrado o aveniencia de los elementos o por *analogía*, que utiliza colores que se parecen entre sí; o por *contraste*, que combina los colores opuestos en la rosa cromática los cuales se denominan *complementarios*.

- *Luz:* La luz es un fenómeno físico regulada por leyes precisas. La luz puede ser de dos clases:
 - a. Natural, que proviene del sol. Según su intensidad se considera brillante o difusa. Teóricamente se propaga en línea recta y produce sombras paralelas.
 - b. Artificial, que proviene de fuentes luminosas artificiales (ampolletas, reflectores, velas, etc.). Se propaga radialmente y produce sombras que se proyectan en torno al foco luminoso. La luminosidad es la cualidad que

tienen los cuerpos de reflejar más o menos luz. Los cambios que presenta un objeto o escena, a causa de la distinta iluminación que se le aplica, se llama variación lumínica.

Los distintos modos de iluminar un objeto o escena pueden ser:

- **Frontalmente:** la fuente luminosa se coloca frente al modelo. Crea una impresión plana, pues el relieve tiende a desaparecer en la luz.
 - **A contraluz:** la luz se sitúa detrás del objeto. Produce un efecto muy recortado y duro dejando la silueta del objeto contra el fondo luminoso.
 - **Ascendente:** la luz proviene de abajo (luz de candilejas o avernal) El resultado es de dramatismo, situaciones de terror y misterio.
 - **Lateral:** Luz que viene de un lado. Resalta las texturas.
 - **Cenital:** viene desde arriba, desde lo alto. Es muy efectista.
- **Valor:** Medida o grado de intensidad luminosa. La escala va desde el claro al oscuro, sea de un color, una tinta o un tono.
 - **Textura:** Cualidad que presenta o sugiere toda materia o superficie. Su apreciación corresponde al tacto (táctil) o a la vista (visual). Puede ser : *Táctil:* Se aprecia por medio del tacto. Es la textura natural o real propia de los cuerpos.
Visual: se aprecia a través de la vista. Se sugiere sobre una superficie, al disponerse los elementos plásticos de modo que produzcan una

sensación óptica de rugosidad, finura, agrietamiento, pulimento, etc. La textura visual, por ejemplo, es propia del dibujo y la pintura.

ESPACIO ARQUITECTÓNICO

Constituye un lugar tridimensional, creado por el ser humano, compuesto por ambientes interiores y exteriores. Involucra la experiencia perceptual de aspectos tales como su organización, distancias, tamaños, movimientos y formas, posiciones, direcciones o volúmenes en relación.

La apreciación del espacio arquitectónico supone la permanencia y el desplazamiento del observador, lo cual se cumple en el tiempo.

ESTILO

Conjunto de características que constituyen un modo peculiar de producción artística, sujetas a materiales, técnicas, aspectos iconográficos y compositivos que reflejan, en sus diversas manifestaciones, el espíritu de una época, movimiento o tendencia. Por ejemplo, en arquitectura tenemos estilo Barroco, Neoclásico, Colonial, Internacional, etc. Puede referirse a una región, por ejemplo, Morisco de Granada, o bien a una personalidad determinada, como el estilo de Gaudí, o a un período histórico cultural concreto. El carácter especial y propio que da a sus obras el arquitecto permite reconocerlas o distinguirlas entre otras.

ESTRUCTURA

Contextura intrínseca de los materiales y objetos.

Designa el sistema de relaciones mediante el cual se vinculan los elementos de un todo. Distribución, organización, correspondencia y orden que tienen los distintos elementos combinados y dispuestos en una obra arquitectónica a la que proporcionan estabilidad.

EXPERIENCIA ESTÉTICA

Acto en el cual el sujeto toma conciencia del objeto estético. (Hecho, fenómeno, acontecimiento).

Constituye un modo de conocer sensible –a través de los sentidos– por medio de una intuición directa de contenido emocional, que involucra una actitud de atención y participación activa para aprehender el fenómeno estético. Dicha actitud, por su naturaleza, es desinteresada de aspectos prácticos e instrumentales.

Por ejemplo, la experiencia estética de un entorno natural o de un paisaje se distingue de otras formas de experiencia (o de conocer) por cuanto el sujeto debe aprehender las cualidades estéticas del objeto natural. Esto significa que mientras el científico, el historiador, el antropólogo, etc., prestan atención a ciertos aspectos específicos del escenario natural con el propósito de investigar, de acuerdo a sus disciplinas, elaborar hipótesis o reflexionar al respecto, en el caso de la experiencia estética se privilegia particularmente una concentración de la atención en torno a aspectos tales como la diversidad cromática, las texturas de los materiales, las aromas y olores del ambiente, la humedad del lugar, los distintos planos que constituyen el escenario natural, etc. En consecuencia, la experiencia estética supone una aproximación sensible, activa, de recepción del fenómeno estético, que en este caso está constituido por el entorno natural.

FUTURISMO

Movimiento promovido por F.T. Marinetti en 1909 para renovar la cultura italiana y europea, atendiendo al carácter “dinámico” de la vida y la sociedad moderna. Su inspiración fue la máquina, el mito de la velocidad y los principios de la descomposición del color y de la forma. Los pintores y escultores futuristas tendían a la representación del

objeto en movimiento, intentando fundir simultáneamente en una sola imagen, una sucesión de ellas en movimiento. (Compene-tración de líneas y planos). Característica fue en sus obras la exaltación de la violencia y el conflicto.

GRAFFITI

Letrero o dibujo grabado o escrito en paredes u otras superficies resistentes, de carácter popular y ocasional. Este arte callejero se expresa a través de distintas temáticas, formas y materiales. Recurrente es, por ejemplo, la pintura al aerosol realizada sobre el soporte de las paredes, en el cual predomina el texto, realizado con una caligrafía muy elaborada, a menudo excesivamente ornamentado, lo que dificulta, a primera vista, descifrar lo escrito. Se presenta también con fondos multicolores, dibujos y frases, usando como referencias cómics, animaciones y publicidad. Manifiesta la existencia del autor marginal que busca la afirmación del yo.

- *Tag:* (rayado). Tiene su origen en el graffiti, pero con una sistematicidad y una estética definida. Constituye una firma (seudónimo o chapa), inventado y elaborado cuidadosamente como una expresión planeada, autoreferente, que busca marcar territorio y alcanzar la fama.

HÁBITAT

En arquitectura puede entenderse como “espacio hecho habitable a través de la intervención humana”. Es decir, puede interpretarse como un ambiente (volumen) organizado materialmente para cumplir las tareas de la vida cotidiana.

KITSCH

Término alemán que se traduce como mamarracho, pacotilla. Es usado para indicar una producción pseudo-artística carente de valor, o bien una reproducción o imitación barata de un estilo o una obra. Suele ser sinónimo de cursi o mal gusto y se aplica a las artes visuales, incluyendo el cine, el cartel publicitario y el diseño. Las realizaciones kitsch suelen carecer de una ejecución creativa y satisfactoria, ya sea en el ámbito del arte popular, o de la pintura o la escultura. Se confeccionan con materiales sustitutos, es decir, aparentan ser lo que no son: la madera pretende imitar el mármol, el plástico pintado imita la madera, el bronce imita el oro, etc., y sus dimensiones son irreales: un objeto puede ser miniaturizado o agrandado a título de ornamento. (Por ejemplo, una miniatura de la Torre Eiffel, de plástico rosado).

Las superficies de estos objetos, generalmente, están cubiertas de representaciones, o fuertemente decoradas, contrastando colores puros, complementarios, tonalidades de blanco y rojo, etc.

MAQUETA

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

MOBILIARIO

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

OBJETO

Elemento *fabricado* por el ser humano, que puede ser manipulado. Podemos distinguir:

- *Artisanal*: Generalmente es de uso doméstico y quien lo hace le imprime un sello personal.
- *Industrial*: Producto elaborado en serie, con procedimientos uniformes e impersonales.

Llamamos:

- Objetos *orgánicos* a aquellos cuyas formas o estructuras plásticas tienden a lo viviente, es decir, sugieren el desarrollo, crecimiento y relatividad del mundo orgánico, especialmente lo “humano”.
- Objetos *mecánicos*, a aquellos que poseen un sistema que da movimiento al artefacto.
- Objetos *electromecánicos* son aquellos dispositivos o aparatos mecánicos accionados o controlados por medio de corriente eléctrica.
- Objetos *electrónicos* son aquellos objetos autocontrolados, programados, basados en la digitalización, utilización de pantallas, circuitos televisivos, etc.

La introducción del *objeto* en el campo del arte es un fenómeno importantísimo del siglo XX, pues señala un contacto más estrecho del artista con la vida cotidiana. El primero que se interesó por los objetos fue M. Duchamp (Ready-Made). Luego Schwitters con los objetos de desecho que incorpora a sus composiciones, a partir de 1923. Los Neodadaístas en 1952, Rauschenberg y Jasper John, ensamblaron y mezclaron los objetos más heterogéneos, sobre fondos pintados al estilo impresionista. (Combine-paintings). El objeto fue consagrado definitivamente en 1960, en París, con los Nuevos Realistas (cubos de basura de Arman, muestrarios de Martial Raysse; en Nueva York con el *Pop Art*, los *Objetos blandos* de Oldenburg, los *Cómics* de Lichtenstein. Así, el objeto cobró un nuevo poder de expresión.

OP ART

Abreviatura de Optical Art.

Corriente artística de los años '60 que realiza investigaciones experimentales sobre los procesos de la percepción visual, analizando los procedimientos ópticos y psicológicos, a fin de

crear efectos visuales de movimiento en sus obras, basándose en la tecnología moderna. Suele usar también aplicaciones eléctricas o con impulsos magnéticos o algunos de estos medios combinados, para obtener imágenes luminosas, escurridizas y multiplicadas sobre superficies de diversos materiales.

ORGANIZACIÓN

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

READY- MADE

Se denomina así a los objetos tomados de la vida cotidiana –tal y como son– y usados de forma distinta a la corriente o habitual. Es decir se les asigna un nuevo significado. También pueden ser ligeramente transformados o intervenidos para modificar su función original. La elección del artista que rescata el objeto fabricado en serie –para mover a la reflexión– implica convertirlo en obra de arte.

Quien contempla el objeto debe descifrarlo y darle una cierta “carga interpretativa”, un significado o connotación adecuada que genere nuevas formas de comprensión del fenómeno artístico.

Ejemplo: M. Duchamp: *Rueda de Bicicleta*.

URBANISMO

Disciplina que estudia la totalidad de los problemas en relación con el complejo fenómeno de los asentamientos humanos colectivos, exigido por la necesidad de reagrupamiento, de ordenamiento (servicios públicos, trazados de las calles, disposición de los edificios, etc.), la ambientación y el desarrollo racional y armónico (necesidad estética) de la ciudad y, en general, de los centros habitados).

Bibliografía

- Aguila, D., Buzada C. y otros (1991) *Explorando el Mundo del Arte*. Eds. Teleduc. Stgo. Chile.
- Arnheim, Rudolf (1993) *Consideraciones sobre la Educación Artística*. Ed. Paidós. Barcelona España.
- Ballesteros, Ernesto (1998) *Arquitectura del siglo XX* (36 Diapositivas color). Hiares ediciones. España.
- Barnicoat, John (1995) *Los Carteles, su Historia y su Lenguaje*. Ed. Gustavo Gili S.A. Barcelona. (3ª ed).
- Benavides R, Alfredo (1988) *La Arquitectura en el Virreinato del Perú y en la Capitanía General de Chile*. Editorial Andrés Bello, Santiago de Chile.
- Bittmann-Le Paige (1978) *Cultura Atacameña, serie Patrimonio Cultural Chileno*. Mineduc, Santiago de Chile 1978.
- Bonifanti, E. (1995) *Arquitectura Racional*. Ed. Alianza (Forma). Madrid.
- Bonicalzi y otros (1996) *100 años de la Arquitectura Chilena. 1890-1990*. Stgo. Hunter Douglas. Santiago.
- Boza, Cristián (1970) *Historia del Arte y de la Arquitectura Latinoamericana*. Editorial Pomaire S.A., Barcelona, España.
- Castledon, Leopoldo (1987) *Los Graffiti*. Ed. Hermann Blume. Madrid.
- Castleman, Craig (1995) *Diccionario Visual de Arquitectura*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona.
- Ching, Francis D.K. (1995) *Historia del Arte. Ultimas Tendencias*. Edit. Planeta. Barcelona.
- Cirlot V., Lourdes (1989) *Léxico Técnico de las Artes Plásticas*. EUDEBA. (Buenos Aires).
- Crespi, Irene (1994) *Historia de la Arquitectura Contemporánea*. Ediciones Celeste. España.
- Ferrario, Jorge (1995) *El Diseño desde 1945*. Eds. Destino. España.
- De Fusco, R (1991) *Bauhaus*. Ed. Taschen. Alemania.
- Dormer, Peter (1995) *Educación la Visión Artística*. Ed. Paidós. Barcelona.
- Eisner, Elliot

- Errázuriz, L. Hernán (1994) *Historia de un Área Marginal. La Enseñanza Artística en Chile. 1797-1993*. Eds. Universidad Católica de Chile.
- Errázuriz, V.
Carvajal, P. (1999) *Seis Formas de Ver*. Módulo de Artes Visuales, Mineduc. Programa de Mece Media. Santiago.
- Fisher, Doris (1985) *El Arte en Chile, 1ra parte*. Colección Apuntes. Editorial Lo Castillo SA. Santiago de Chile.
- Fisher, Doris (1985) *El Arte en Chile 2da parte*. Colección Apuntes. Editorial Lo Castillo, Santiago de Chile.
- Fleming, John (1987) *Diccionario de las Artes Decorativas*. Alianza Editorial.
- Furieux, E. (1994) *La Arquitectura Occidental*. Ediciones Destino. España.
- Gardiner, S. (1994) *Historia de la Arquitectura*. Editorial Trillas. México.
- Gardner, Howard (1990) *Educación Artística y Desarrollo Humano*. Ed. Paidós. Barcelona. España.
- Gennari, Mario (1994) *Educación Estética, Arte y Literatura*. Ed. Paidós Barcelona. España.
- Gössel, P.
Leuthäuser, G.
Gross, Patricio (1997) *Arquitectura del Siglo XX*. Taschen. Alemania.
- (1978) *Arquitectura en Chile*. Serie Patrimonio Cultural Chileno, Mineduc.
- Gundermaun M y González H. (1989) *Cultura Aymara*. Serie Patrimonio Cultural Chileno. Departamento de Extensión Mineduc.
- Gympel, Jan (1996) *Historia de la Arquitectura*. Köneman. Alemania.
- Hatje, Gerd (1980) *Diccionario Ilustrado de la Arquitectura Contemporánea*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona.
- Hernández, Fernando (1997) *Cultura Visual y Educación*. Publicaciones MCEP (Morón), Sevilla. España
- Ivelic, Milan (1978) *La Escultura Chilena*. Serie El Patrimonio Cultural Chileno. MINEDUC. Dpto. Extensión cultural. Santiago de Chile.
- Ivelic, Milan y Galaz, Gaspar (1988) *Chile Arte Actual*. Ediciones Universitarias de Valparaíso. Universidad Católica de Valparaíso. Chile.
- Ivelic, Radoslav (1997) *Fundamentos para la comprensión de las Artes*. Eds. Universidad Católica de Chile.
- Kostof, Spiro (1995) *Historia de la Arquitectura*. Vol. 1,2,3. Alianza (Forma). Madrid.

- Lagnani, V. M. (1989) *Enciclopedia G. G. de la Arquitectura del siglo XX*. Ed. G. Gili. Barcelona.
- Lajo, Rosina (1995) *Léxico de Arte*. Eds. Akal. España.
- Laborde, Miguel (1987) *Templos Históricos de Santiago*. Arquitectura religiosa y Colonial, Club de suscriptores El Mercurio, Santiago de Chile.
- Laborde, Miguel (1990) *Santiago*. Editorial Contrapunto.
- Laborde, Miguel (1996) *Historia de la Arquitectura 1750-1990*. Univ. Nac. Andrés Bello. Escuela de Arquitectura. Santiago.
- Laborde, M. (1997) *Santiago 1850-1930*. Edit. Dolmen. Santiago.
- León, Aurora (1991) *El Barroco*. Ed. Anaya. España.
- Lucie-Smith, Edward (1994) *Arte Latinoamericano del s. XX*. Eds. Destino España.
- Lucie-Smith, Edward (1995) *Movimientos Artísticos desde 1945*. Eds. Destino. España. 304 págs.
- Lucie-Smith, Edward (1997) *Diccionario de Términos Artísticos*. Eds. Destino. España. 210 págs.
- Mink, Janis (1996) *Duchamp*. Ed. Taschen. Alemania. 95 págs.
- MINEDUC (1999) *Cartografía Cultural de Chile*. Eds. Ocho Libros Ltda. Santiago, Chile.
- MINEDUC (1998) *Taller de Video para Profesores*. Manual. División de Cultura. Area de Cine y Audiovisuales. Santiago, Chile.
- Moles, Abraham (1995) *La Comunicación y los "Mass Media"*. Edit. Mensajero. Bilbao.
- Montandón, R. y Pirotte, S. (1998) *Monumentos Nacionales de Chile*. Ed. Dirección de Arquitectura M.O.P. Mineduc, Consejo de Monumentos Nacionales.
- Müller, W. Vogel G. (1995) *Atlas de Arquitectura*. Alianza Atlas. (3ª r.) (2 Vol.)
- Munari, B. (1983) *¿Cómo Nacen los Objetos?* Ed. G. Gili S.A. Barcelona.
- Ortega, Oscar, Anaya Magda y otros (1976) *Guía de la Arquitectura de Santiago*. Publicación de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad de Chile. Santiago de Chile.
- Osborne, Harold (1990) *Guía del Arte del Siglo XX*. Alianza. Editorial. Madrid.
- Ossandon, Carlos (1988) *Guía de Santiago*. Editorial Universitaria. Santiago.
- Ossandon, Dominga

- Pevsner, Nikolaus (1992) *Los Orígenes de la Arquitectura y el Diseño*. Ediciones Destino. España.
- Ramírez, J. A. (1992) *Gaudí*. Editorial Anaya. España.
- Risebero, Bill (1986) *La Arquitectura y el Diseño Modernos. Una Historia Alternativa*. Hermann Blume Editores. España.
- Rybczynsky, Witold (1997) *La Casa*. Editorial Nerea. España.
- San Martín, Eduardo (1992) *La Arquitectura de la Periferia de Santiago*. Ed. Andrés Bello. Santiago.
- Santero, C. y Ulloa (1985) *Culturas de Arica. Serie Patrimonio Cultural Chileno*. Mineduc, Depto. de Cultura, Santiago.
- Satué, Enric (1995) *El Diseño Gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días*. Alianza Editorial. (6ª reimpresión).
- Saul, Ernesto (1991) *Artes Visuales: 20 años. 1970-1990*. MINEDUC Departamento de planes y programas culturales. División Cultural.
- Sausmarez, Maurice (1995) *Diseño Básico*. Eds. Gustavo Gili. México.
- Scott, Robert (1995) *Fundamentos del Diseño*. Ed. Limusa. México.
- Silva Galdámes, Osvaldo (1971) *Prehistoria de América*. Editorial Universitaria S.A. Santiago.
- Silva Galdámes, Osvaldo (1980) *Culturas y Pueblos de Chile Pre-hispano*. Edit. Salesiana. Santiago.
- Swann, Alan (1992) *Diseño Gráfico*. Eds. Blume. España.
- Tambini, Michael (1997) *El Diseño del siglo XX*. Eds. B. España.
- Trebbi, Romolo (1985) *Arquitectura Espontánea y Vernácula en América Latina*. Eds. Universitarias. Universidad Católica de Valparaíso.
- Varios autores (1975) *Antiguas Iglesias y Capillas de Chile*. Agenda de Editorial Lord Cochrane S.A., Santiago de Chile.
- Varios autores (1980) *Arquitectura tradicional del valle central de Chile*. (Grupo Cien). Agenda 1980. Editorial Lord Cochrane. Santiago.
- Varios autores (1997) *Casas*. Ediciones Universidad Católica de Chile. Santiago.
- Varios autores (1997) *Andy Warhol*. Ediciones Polígrafa. España.
- Varios autores (1997) *Logotipos*. Ediciones Gustavo Gili. México.

REVISTAS, DOCUMENTOS Y OTROS

Aisthesis	Revista Chilena de Investigaciones Estéticas. Instituto de Estética. Fac. de Filosofía. Pont. Universidad Católica de Chile.
Revista Diseño	Eds. Hergar. S.A. Santiago de Chile.
Guías de Turismo. Turistel	(Norte-Centro-Sur). Edit. Publiguías. Santiago.
Guía de Arquitectura de Santiago	Junta de Andalucía y Agencia Española de Cooperación Internacional.

SITIOS WEB EN LOS CUALES PUEDE ENCONTRAR MAYOR INFORMACIÓN

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

- Gente Andina: <http://www.rcp.net.pe/GALERIA/>
- Colección Virtual del Patrimonio Artístico y Arquitectónico Chileno y Latinoamericano
<http://www.puc.cl/faba/>
- Museo de Arte Contemporáneo: <http://www.uchile.cl/mac/>
- Software “Pintura en Chile”. ICTIROM Producciones Informáticas.
- “La Gran Imprenta de Fotografías”. Productor Data Becker Marcombo. Software Color Photo House.
- Marcel Duchamp: <http://www.duchamp.org/>
- Arte Center: <http://www.artecenter.com/>
- Portal de Arte Latinoamericano: <http://www.arslatino.com/>
- Chile, un País de Oportunidades: <http://www.chile.cl/>
- Arquitectura y Civilización: <http://sites.netscape.net/maribelzerecero/>
- Historia de la Arquitectura: <http://usuarios.commm.com/silvia/>
- Sólo Arquitectura: <http://www.soloarquitectura.com/home.html>
- Iglesias Góticas en Chile: <http://www.geocities.com/Paris/Jardin/2742/>
- Portal ARTNET: <http://www.artnet.cl/>
- Arquitectura Chile: <http://www.arquitectura.cl/>
- México Pictórico y Artesano: <http://www.infosel.com.mx/mercado/pictoric/>
- Teotihuacán: <http://www.arts-history.mx/teotihuacan/menu1.html>
- Chichén Itzá: <http://www.arts-history.mx/chichen/chichenitza.html>
- Monte Albán: <http://www.arts-history.mx/montealban/montealban.html>
- Dioses del México Antiguo:
http://serpiente.dgsca.unam.mx/serv_hem/museos/san_ildefonso/dioses/home.html
- Machupichu: <http://www.geocities.com/Baja/1493/story.html>
- Pablo Neruda (Canto general: Alturas de Machupichu):
<http://www.uchile.cl/neruda/obra/cantogeneral.htm>

MUSEO NACIONAL DE BELLAS ARTES

Cuenta con una colección de 80.000 unidades de información especializada sobre arte chileno y universal (archivo biográfico, libros, revistas, catálogos, documentos, diapositivas, fotografías, videos y artículos de prensa)

También se dispone de una base de datos que incluye: Biografía del artista, fotos, obras, premios, exposiciones, bibliografía, índice de su colección y artículos de prensa. Ésta se puede consultar a través de internet. La dirección electrónica para consultar el Archivo de los Artistas Plásticos Chilenos es:

<http://www.dibam.renib.cl>.

Fonofax (562) 6327326

E-Mail: dduarte@oris.renib.cl

DIVISIÓN DE CULTURA MINISTERIO DE EDUCACIÓN

El Departamento de Programas Culturales de esta División ha publicado diversos libros sobre las manifestaciones artísticas en Chile, que incluyen las artes visuales, el cine, la literatura y la música. También edita periódicamente catálogos correspondientes a las exhibiciones que se desarrollan en la galería Gabriela Mistral.

Por su parte, el área de Cine y Artes Audiovisuales de la División de Cultura cuenta con un programa de Desarrollo Audiovisual que, entre otras actividades, realiza Talleres de Video para profesores. También dispone de una Madiateca en Santiago, con material educativo y cultural en videos, diapositivas y reproducciones de arte. En regiones, existen videotecas en cada Departamento de Cultura de las Secretarías Regionales Ministeriales de Educación. Para mayor información visite la página web: <http://www.mineduc.cl/cultura>

SOCIEDAD INTERNACIONAL DE EDUCACIÓN POR EL ARTE (INSEA)

Cuenta con un espacio web donde se exponen trabajos desarrollados en distintos países a nivel de la educación primaria y secundaria. Consultar:

<http://insea.unb.ca/idea/>

Objetivos Fundamentales y Contenidos Mínimos Obligatorios Primer a Cuarto Año Medio

Objetivos Fundamentales

1^o*Primer Año Medio*

Los alumnos y alumnas desarrollarán la capacidad de:

1. Explorar y registrar visualmente su entorno natural, a través de diversos medios de expresión; reconocer las características geográficas, los materiales y el paisaje, formando la conciencia para preservar el medio ambiente.
2. Apreciar estéticamente, sensibilizándose frente a obras significativas del patrimonio artístico regional, nacional, americano y universal, considerando movimientos relevantes, premios nacionales y grandes maestros.
3. Profundizar en los conceptos y elementos que constituyen el lenguaje plástico-visual, su organización y modos de producción.
4. Expresar ideas, emociones y sentimientos, a partir de la observación sensible del entorno natural; evaluar los trabajos realizados en función de sus características visuales, organizativas, técnicas, expresivas y creativas.

2^o*Segundo Año Medio*

Los alumnos y alumnas desarrollarán la capacidad de:

1. Experimentar con diversos lenguajes, técnicas y modos de creación artístico-visual; evaluar los procesos y resultados en cuanto a la capacidad de expresión personal, originalidad, perseverancia en la investigación, oficio, etc.
2. Apreciar la representación de la figura humana en obras significativas del patrimonio artístico nacional, latinoamericano y universal, considerando movimientos relevantes, premios nacionales y grandes maestros.
3. Reflexionar sobre la experiencia del cuerpo, a partir de la creación personal y la apreciación artística.
4. Valorar diferentes funciones que cumple el arte en nuestra sociedad, reconociendo su capacidad para dar cuenta de las múltiples dimensiones de la experiencia humana.

3^o*Tercer Año Medio*

Los alumnos y alumnas desarrollarán la capacidad de:

1. Explorar y registrar visualmente su entorno cotidiano, la arquitectura y el urbanismo, a través de diversos medios de expresión, ejercitando la percepción y la capacidad creadora.
2. Expresar ideas, emociones y sentimientos, a partir de formas percibidas en la observación sensible del entorno cotidiano; evaluar los trabajos realizados en cuanto a sus características visuales, expresivas, creativas, técnicas, y por la capacidad y la perseverancia en los procesos de investigación.
3. Apreciar diversos modos de representación del entorno cultural en obras significativas del patrimonio artístico nacional, latinoamericano y universal, considerando movimientos relevantes, premios nacionales y grandes maestros.
4. Valorar aspectos estéticos, sociales y funcionales en el diseño de objetos de la vida cotidiana.

4^o*Cuarto Año Medio*

Los alumnos y alumnas desarrollarán la capacidad de:

1. Explorar técnicas específicas de los lenguajes audiovisuales; reflexionar críticamente respecto a la dimensión estética y los contenidos de producciones audiovisuales y de televisión.
2. Percibir, experimentar y expresarse con imágenes visuales, por medio de, por ejemplo, la gráfica, la fotografía, el video, sistemas computacionales, etc.
3. Pensar críticamente y reflexionar sobre las relaciones arte-cultura-tecnología, a partir de obras significativas del patrimonio artístico nacional, latinoamericano y universal, considerando movimientos relevantes, premios nacionales y grandes maestros.
4. Profundizar en el conocimiento de las principales manifestaciones de las artes visuales en Chile durante las últimas décadas.

Contenidos Mínimos Obligatorios

1^o

Primer Año Medio

Arte, naturaleza y creación

- Diseño y elaboración de proyectos para explorar las características propias del entorno natural, utilizando diversos medios de expresión personal o grupal, p. ej., dibujo, gráfica, fotografía, video, pintura, escultura o instalaciones.
- Percepción y experiencia estética de los aspectos visuales del entorno natural. Reconocimiento de líneas, formas, colores, texturas, ritmos, luces y espacios derivados del mundo orgánico. Investigación de sus posibilidades como recursos de creación artística.
- Realización de proyectos creativos para revelar lo que las alumnas y los alumnos sienten frente a la naturaleza, explorando las posibilidades expresivas de algunos de los siguientes medios: dibujo, gráfica, fotografía, grabado, pintura, teatro, danza y video.
- Búsqueda en diversas fuentes de información de imágenes del entorno natural (paisajes, naturaleza muerta, bodegones, etc.) en obras significativas del patrimonio artístico regional, nacional, americano y universal, reconociendo distintos movimientos y estilos. Análisis y discusión de obras de arte.
- Conocimiento de aportes del arte a la formación de una conciencia ecológica. Las artes visuales en el paisaje y la naturaleza. El reciclaje en la creación artística. Experimentación con materiales naturales y manufacturados, explorando sus posibilidades expresivas.
- Reflexión y evaluación acerca de los procesos y productos artísticos, fomentando una actitud crítica y de apreciación estética. Reconocimiento de las fortalezas y debilidades del trabajo personal o grupal.

2^o

Segundo Año Medio

Arte, persona y sociedad

- Investigación y reflexión en torno a distintas modalidades de representar lo femenino y lo masculino en las artes visuales. Diseño y elaboración de proyectos personales o grupales sobre el tema, utilizando algunos de los siguientes medios de expresión: dibujo, gráfica, fotografía, grabado, pintura, escultura, instalaciones, video, multimedia.
- Conocimiento y valoración de imágenes de la experiencia humana en las artes visuales, p. ej., celebraciones y ritos, la maternidad y la familia, el trabajo, la guerra y la muerte, acontecimientos históricos, dimensiones sociales, la vida cotidiana y las costumbres.
- Proyección de la identidad personal utilizando distintos medios de expresión artística y recursos simbólicos. Búsqueda en diversas fuentes de información para apreciar formas de representar el cuerpo humano, el rostro, el autorretrato y la máscara, en obras significativas del patrimonio artístico nacional, americano y universal. Análisis y discusión de obras de arte.
- Reconocimiento, por medio del registro y elaboración de imágenes (dibujo, fotocopia, fotografía, video, etc.) de las funciones estéticas, sociales y prácticas del diseño, en respuesta a necesidades de la corporeidad, por ejemplo, vestuario, ornamentación y objetos.
- Valoración de los aportes del arte a la vida personal, social y juvenil, expresión artística en torno al tema. Relaciones entre arte, comunidad, folclor e identidad cultural.
- Reflexión y evaluación acerca de los procesos y productos artísticos, fomentando una actitud crítica y de apreciación estética. Reconocimiento de las fortalezas y debilidades del trabajo personal o grupal.

3^o

Tercer Año Medio

Arte, entorno y cotidianeidad

- Representación de las características del entorno cotidiano juvenil, a través de proyectos personales o grupales, explorando las posibilidades expresivas y técnicas que ofrecen algunos de los siguientes medios: bocetos, fotografía, pintura, video y otros.
- Expresión de sentimientos, emociones e ideas, a través de diversos lenguajes artísticos, usando como recurso de imaginación la percepción sensible del entorno cultural cotidiano.
- Búsqueda en diversas fuentes de información para apreciar distintas formas de representar el entorno cultural-cotidiano en obras significativas del patrimonio artístico nacional, latinoamericano y universal. Análisis y discusión de obras de arte.
- Exploración del diseño en la vida cotidiana, como manifestación de los cambios culturales: percepción y registro de elementos mecánicos, artefactos electrónicos, sistemas de producción y consumo, materiales y tecnologías. Diseño y elaboración de objetos, experimentación con materiales diversos. Apreciación y experiencia estética de formas, colores, texturas, movimientos, sonidos, espacios y estructuras del ámbito cotidiano.
- Observación, valoración y registro del espacio y el volumen, de acuerdo a distintos tipos de arquitectura y urbanismo. Investigación en terreno: viviendas, áreas urbanas, rurales, plazas, patios, parques, centros culturales, etc.
- Reflexión y evaluación acerca de los procesos y productos artísticos, fomentando una actitud crítica y de apreciación estética. Reconocimiento de las fortalezas y debilidades del trabajo personal o grupal.

4^o

Cuarto Año Medio

Arte, cultura y tecnología

- Investigación y creación artística, a través del diseño y la elaboración de proyectos personales o grupales, conociendo aspectos técnicos y expresivos de algunos recursos actuales para la producción de imágenes: cómics, graffitis, murales, fotografías, fotocopias, videos, multimedia, diseño gráfico, etc.
- Expresión de sentimientos emociones e ideas, empleando como fuente de creación artística la percepción y la experiencia de vida adolescente en relación a las tecnologías emergentes: sistemas electrónicos, automatización, robótica, etc.
- Búsqueda en diversas fuentes de información para apreciar movimientos artísticos contemporáneos y su relación con las tecnologías emergentes en obras significativas del patrimonio artístico nacional, latinoamericano y universal. Reconocimiento de las principales tendencias del arte y de la producción de imágenes en la actualidad. Análisis y discusión de obras de arte.
- Identificación de distintas corrientes de las artes visuales en Chile durante las últimas décadas en: medios de comunicación, multimedia, bibliotecas, museos, galerías, instituciones culturales, etc., con el objeto de elaborar proyectos sobre el tema utilizando imágenes, bocetos, textos.
- Apreciación crítica y creación de mensajes audiovisuales y gráficos, considerando aspectos técnicos, estéticos y valóricos, en algunos de los siguientes medios: video, cine, multimedia, afiches, folletos, graffiti, cómics, etc.
- Reflexión y evaluación acerca de los procesos y productos artísticos, fomentando una actitud crítica y de apreciación estética. Reconocimiento de las fortalezas y debilidades del trabajo personal o grupal.

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

Gabriela Mistral



www.mineduc.cl