



**Magíster En Educación Mención
Currículum y Evaluación
Basado En Competencias**

Trabajo De Grado II.

**Elaboración de Instrumentos de Evaluación Diagnóstica, para
Medir los Aprendizajes de los (las) estudiantes de primero y
segundo de Enseñanza media, en la asignatura de artes visuales
y educación tecnológica en el Liceo Maria Behety de Menéndez.**

**Profesor guía:
Víctor Veloso**

**Alumno (s):
Leslie Baeriswyl Rojas**

Punta arenas - Chile, mayo 2019

Trabajo De Grado II.

Elaboración de Instrumentos de Evaluación Diagnóstica, para Medir los Aprendizajes de los (las) estudiantes de primero y segundo de Enseñanza media, en la asignatura de artes visuales y Educación tecnológica en el Liceo María Behety de Menéndez.

ÍNDICE

Pg.

1. PORTADA	1
2. TÍTULO	2
3.ÍNDICE	3
4. ABSTRACT	4
5. INTRODUCCIÓN	5-6
6. MARCO TEÓRICO	7-14
7. MARCO CONTEXTUAL	15-22
8. DISEÑO Y APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS	23-29
9. ANÁLISIS DE RESULTADOS	30-34
10. PROPUESTAS REMEDIALES	35-36
11. BIBLIOGRAFÍA	37-38
12. ANEXOS	39- 104

ABSTRACT

El propósito de este trabajo de grado II es realizar dos evaluaciones diagnósticas a alumnos(as) de 1ro y 2do año medio del Liceo María Behety de Menéndez a modo de implementar propuestas remediales a las dificultades detectadas en las

asignaturas de Artes visuales y educación tecnológica, realizar propuestas remediales.

El objetivo es generar instrumentos de evaluación especialmente diseñados para evaluar los objetivos de aprendizaje para detectar las debilidades en ciertos contenidos y habilidades necesarias para el desarrollo del curso, permitiendo evaluar y reportar todos los indicadores requeridos.

La primera evaluación diagnóstica se realizó para detectar las debilidades en las dos asignaturas, por lo que se realizó un informe detallado de cada alumno(a) según niveles de logro, porcentajes de logro, porcentajes de logro por cursos y orientaciones didácticas para mejorar. Se aplicaron propuestas remediales, enfatizando en la práctica del “aprender haciendo” en ambos cursos y asignaturas. Donde se puso énfasis en trabajos grupales y en construir conocimientos a partir de la experiencia y la exploración, promoviendo constantemente el aprendizaje activo.

5. INTRODUCCIÓN

Este trabajo de grado II tiene como objetivo realizar evaluaciones diagnosticas a dos cursos y dos asignaturas diferentes, en este caso se realizó una evaluación en Artes visuales a un 2do medio y una en educación tecnológica a un 1ro medio. En

ambas se realizó un análisis detallado por alumno(a) y en base a los datos obtenidos se efectuaron propuestas remediales, manteniendo el enfoque en propuestas interactivas donde los estudiantes puedan expresarse de diferentes maneras. Finalmente se realizó una evaluación diagnóstica final para comparar resultados y comprobar una evolución en los estudiantes.

La base de este trabajo es enfatizar en una evolución en la educación, esta puede definirse como el proceso de socialización de los individuos. Al educarse, una persona asimila y aprende conocimientos. La educación también implica una concienciación cultural y conductual, donde las nuevas generaciones adquieren los modos de ser de generaciones anteriores.

El proceso educativo se materializa en una serie de habilidades y valores, que producen cambios intelectuales, emocionales y sociales en el individuo. De acuerdo al grado de concienciación alcanzado, estos valores pueden durar toda la vida o sólo un cierto periodo de tiempo.

En el caso de los niños, la educación busca fomentar el proceso de estructuración del pensamiento y de las formas de expresión. Ayuda en el proceso madurativo sensorio-motor y estimula la integración y la convivencia grupal.

La educación formal o escolar, por su parte, consiste en la presentación sistemática de ideas, hechos y técnicas a los estudiantes. Una persona ejerce una influencia ordenada y voluntaria sobre otra, con la intención de formarle. Así, el sistema escolar es la forma en que una sociedad transmite y conserva su existencia colectiva entre las nuevas generaciones.

La evaluación inicial que se realizó en este trabajo es la que se realiza antes de empezar el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el propósito de verificar el nivel de preparación de los alumnos para enfrentarse a los objetivos que se espera que logren.

La verdadera evaluación exige el conocimiento en detalle del alumno, protagonista principal del proceso, con el propósito de adecuar la actividad del docente (métodos, técnicas, motivación), el diseño pedagógico (objetivos, actividades, sistema de enseñanza), el nivel de exigencia e incluso el proyecto educativo a cada persona como consecuencia de su individualidad.

El proceso de Enseñanza Aprendizaje requiere de la evaluación diagnóstica para la realización de pronósticos que permitan una actuación preventiva y que faciliten los juicios de valor de referencia personalizada. La actuación preventiva está ligada a los pronósticos sobre la actuación futura de los alumnos.

La evaluación es un elemento tan determinante en los procesos de enseñanza-aprendizaje, que se ha llegado a afirmar que constituye el principal motor del aprendizaje: el factor del cual acaba dependiendo la calidad y cantidad de lo que se aprende. Según la experiencia general, tanto docentes como estudiantes acaban guiando sus esfuerzos por lo que se tiene que evaluar y cómo

Es importante destacar que base mi propuesta remedial en el “aprender haciendo” ya que aspirar al desarrollo de las competencias del siglo XXI va a requerir que repensemos los procesos de aprendizaje: las relaciones entre estudiantes y docentes, las prácticas de enseñanza y la forma en que se evalúa. Por esto, me baso en este trabajo en orientarlos hacia un método basado en la idea de que aprender consiste en construir nuevo conocimiento haciendo cosas en colaboración y diálogo con otras personas.

Es importante que los estudiantes “aprendan haciendo” los contenidos curriculares, al tiempo que se convierten en personas proactivas, responsables de su propio aprendizaje, ya que Aprender consiste en construir conocimiento haciendo cosas con otros, a partir de la experiencia y la exploración, del ensayo y error, del análisis y la ejecución.

El rol del docente y del estudiante cambia cuando el énfasis de la enseñanza deja de estar en la transmisión de información y en cubrir todo el contenido requerido, para enfocar los esfuerzos en desarrollar la capacidad de los estudiantes de construir su propio aprendizaje y hacer cosas con él.

6. MARCO TEÓRICO.

“Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este:

El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe.

Averígüese esto y enséñese consecuentemente.”

D. Ausubel, J. Novak y H. Henesian, en Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo

6.1 Evaluación diagnóstica.

La evaluación diagnóstica es una herramienta que sirve para analizar los conocimientos previos de los alumnos en relación a una materia que va a comenzar a estudiarse. Conocida también como evaluación inicial, puede aplicarse en cualquier tipo de contexto educativo, aunque normalmente se utiliza sobre todo dentro de las enseñanzas regladas.

El objetivo de este proceso de evaluación es descubrir qué saben los alumnos en relación con los aprendizajes esperados que se van a intentar conseguir a lo largo de un curso o una parte del mismo. De esta manera, el profesor podrá modificar su enfoque para hacer más hincapié en las partes de la materia que los estudiantes menos dominen.

En general, se aplica al comienzo del curso escolar, y de forma individual para cada materia que vaya a desarrollarse en el aula. Sin embargo, también puede utilizarse al comienzo de un nuevo tema o unidad, o cuando se introduzcan cambios dentro de una asignatura que ya ha comenzado a estudiarse.

Algunas de las características más importantes de este tipo de sistema de evaluación son:

- **Es un subtipo de la evaluación formativa**

Debido a que su objetivo principal es descubrir qué saben exactamente los alumnos con el objetivo de modificar el proceso de aprendizaje, la evaluación diagnóstica suele clasificarse como una versión de la formativa.

Por ello, muchas de las herramientas que se utilizan para evaluar los conocimientos iniciales de los alumnos sean las mismas que las empleadas para corregir el sistema de enseñanza en función de lo que vayan aprendiendo los alumnos.

Sin embargo, debido a que tiene algunas características propias, la evaluación diagnóstica también cuenta con sus propios procedimientos, que serán estudiados más adelante.

- No sirve para poner nota

El objetivo principal de la evaluación diagnóstica no es calificar el trabajo de los estudiantes con una puntuación numérica, ni decidir si tienen los conocimientos necesarios como para pasar de curso.

Por el contrario, su función es la de servir de guía tanto al profesor como a los alumnos respecto a qué partes del temario deben ser trabajadas en más profundidad.

Incluso, este tipo de proceso evaluativo puede ayudar a detectar a estudiantes con necesidades especiales.

Así, tras realizar las pruebas pertinentes, el profesor puede descubrir que algunos de sus alumnos necesitan realizar un curso de apoyo, o que otros deberían estar en un nivel más avanzado.

- Ayuda a generar aprendizajes significativos

Dentro de las últimas investigaciones relacionadas con la educación, uno de los descubrimientos más importantes es el de los aprendizajes significativos.

Se trataría de una teoría que predice que los alumnos adquirirían conocimiento de una manera más eficaz si se pudiera relacionar la teoría con su propia vida, con sus preocupaciones e inquietudes.

Al realizar un proceso de evaluación diagnóstica antes de comenzar con el temario, los profesores pueden descubrir cuáles son los conocimientos previos con los que cuentan los estudiantes.

De esta manera, será capaz de relacionar todas las nuevas ideas que quiere transmitirles con las que sus aprendices contaban previamente. Así, la teoría predice que los alumnos tendrán muchos menos problemas para memorizar la nueva información, ya que en todo momento lo que aprendan se construirá sobre la base de todos aquellos conocimientos que ya poseían con anterioridad.

- **Existen distintos tipos de conocimientos previos**

Los desarrolladores de la teoría de la evaluación diagnóstica defienden que existen, al menos, tres tipos de conocimientos que los alumnos pueden tener antes de comenzar a estudiar sobre un tema concreto.

El primer tipo tendría que ver con aquellos conocimientos y habilidades previos que se encuentran desorganizados, y que tienen poca relación con aquello que se va a estudiar en un tema concreto.

Por ejemplo, saber formular preguntas tendría que ver en cierta medida con el estudio de los usos sociales del lenguaje, pero no se trataría de un conocimiento especialmente relevante para el tema.

El segundo tipo de conocimiento previo tiene mucho más que ver con la materia que se tiene que aprender. En el estudio de las matemáticas, por ejemplo, saber cómo realizar una ecuación de segundo grado antes de ir a clase sería muy útil para aquellos alumnos que tengan que empezar a estudiar álgebra.

Por último, los alumnos también podrían contar con ideas, creencias y representaciones mentales previas sobre algunos aspectos del mundo relevantes para el tema que se va a estudiar.

Por ejemplo, al estudiar los efectos y el funcionamiento de la gravedad, muchos alumnos creen erróneamente que los objetos que tienen una masa mayor caen con más rapidez que uno menos pesado debido a ésta.

El trabajo del formador, por tanto, es identificar todos estos conocimientos y la manera en la que pueden influir en el proceso educativo que está a punto de comenzar.

- **Deben utilizarse diferentes herramientas**

Debido a que no se trata de un proceso de evaluación habitual, y a que es necesario descubrir distintos tipos de conocimientos, el profesor debe ser capaz de usar distintos tipos de técnicas y procedimientos para averiguar qué saben exactamente los alumnos antes de comenzar a impartir el temario.

6.2 Instrumentos

Para llevar a cabo una buena evaluación diagnóstica, es necesario combinar herramientas provenientes de distintas disciplinas.

Así, para ser capaz de identificar los conocimientos iniciales con los que cuentan sus alumnos antes de empezar un temario, un profesor tiene que utilizar instrumentos de carácter tanto cuantitativo como cualitativo.

Las herramientas cuantitativas, como los exámenes o los trabajos escritos, le permitirán al docente descubrir de manera rápida si el alumno ha estado en contacto previamente con algún tipo de entrenamiento formal sobre la materia a estudiar.

Por el contrario, los instrumentos cualitativos como las entrevistas o las exposiciones en clase servirán para identificar los otros tipos de conocimientos previos que pueden tener relevancia para el estudio de una materia. Sin embargo, estas herramientas son más costosas de utilizar, por lo que están menos extendidas dentro de las aulas.

En la nueva educación del siglo XXI, los docentes deben ser capaces de implementar cada vez más el uso de los dos tipos de herramientas para realizar la evaluación inicial de la mejor manera posible.

6.3 Enfoque interactivo

Creado por Gumperz (1982) como un método de intervención global que favorece los procesos de adquisición del lenguaje y comunicación. También considera que tanto el trabajo del profesor como el del alumno es fundamental.

El trabajo grupal es una característica particular de este método y se lleva a cabo en un entorno natural facilitando la generalización de las nuevas adquisiciones a otros entornos similares. Se enfatiza la interacción profesor- alumno para facilitar la comunicación.

En este enfoque el interés del alumno marca un inicio al proceso de intervención, ya que es un modelo funcional en el área del lenguaje. El estudiante cambia del rol pasivo al rol activo y es desempeñado de acuerdo a los recursos y técnicas apropiadas para el éxito del aprendizaje.

El enfoque interactivo permite un mayor contacto entre el alumno y el profesor; también una mejor comunicación que se puede emplear como elemento motivador. Emplea diversas metodologías de enseñanza, como el juego de roles.

El profesor de este enfoque es de gran importancia debido a que crea las condiciones para que los alumnos puedan relacionarse con los textos. El profesor también emplea procesos como: el razonamiento, la formulación de hipótesis, la activación de esquemas, etc.

El alumno realiza diferentes papeles o roles en este enfoque; como se había mencionado antes, cambia a un rol activo, crítico, reflexivo y colaborativo. Practica la repetición coral y el silencio durante la explicación para posteriormente realizar las preguntas al profesor.

El enfoque interactivo trabaja con las cuatro habilidades fundamentales: expresión oral, expresión escrita, comprensión oral y comprensión escrita. Este método trabaja con el input +1 y la intervención como parte de la internalización del conocimiento y el output como el procesamiento semántico y sintáctico de la producción del alumno.

El modelo interactivo supera el nivel oracional propuesto por Chomsky e integra la preocupación por el discurso y su procesamiento cognitivo.

El Modelo de Educación Interactiva se compone de los siguientes elementos:

El concepto de interactividad explícito en este Modelo de Educación y que anima este proyecto, es más amplio que la comunicación en dos sentidos o una relación

de ida y vuelta con un artefacto tecnológico, de ahí que sea oportuno señalar los elementos que éste incluye y que constituyó la base conceptual para el diseño de esta investigación. El modelo está sustentado en los siguientes elementos:

a.- Una relación de "observación transformante" entre quien aprende y los objetos de aprendizaje (materiales de laboratorio, artefactos, la realidad) Es decir, una observación que permite modificaciones, superposiciones, reflexiones, interrogaciones, etc. y no sólo contemplación o juego con los objetos o artefactos de exploración y manipulación.

b.- Un entorno o contexto dinámico donde ocurren estas observaciones a fin de lograr un aprendizaje activo. La dinámica es fruto de las conexiones que se generen, esto es, en debates, relaciones con otros campos del conocimiento; uso de nuevas informaciones o conocimientos; uso de mediadores electrónicos; uso de redes y la relación de la observación transformante con los acontecimientos.

c.- Un saber experimental, que es simbólico y negociado socialmente, por lo tanto debe darse y comprenderse en interacción con otros que aprenden (sentido de equipo) y en la comunidad de los que aprenden. Esto es, que el saber que se aprende debe tener alguna contextualización en la propia comunidad, sea por reflexión, aplicación, observación o interacción.

d.- Un maestro que observa, escucha y facilita la creación y administra el entorno (función de gestión) para que éste sea dinámico; estimulante y eficaz cognitivamente.

6.3 Aprender haciendo

En la actualidad, bajo la denominación "aprender a haciendo" ha surgido una metodología pedagógica que aboga por implantar este tipo de aprendizaje experimental en los sistemas educativos, sobre todo, en los más centrados en la adquisición de conocimientos y la evaluación de los mismos, que en la valoración de las aptitudes prácticas que adquieren los estudiantes con ellos.

Aprender haciendo, "learning by doing" en inglés, es una metodología de aprendizaje de raíz constructivista donde el acento está puesto en el aprendizaje versus las posiciones de tipo conductivistas donde el tilde está puesto en la enseñanza.

En la práctica, puede verse como una inversión del proceso enseñanza-aprendizaje tradicional. En vez de la secuencia habitual que va de la teoría a la práctica (Teoría -Práctica) se invierte el proceso (Práctica -Teoría).

Una realidad que no se puede obviar es que una persona aprende:

El 20 % de lo que ve

El 20% de lo que oye

El 40 % de lo que ve y oye

El 80 % de lo que vivencia o descubre por sí mismo

(Fuente: National Training Laboratories, 1977)

Los contenidos teóricos son necesarios para avanzar en el aprendizaje de cualquier área de conocimiento, pero para lograr retenerlos y dotarlos de utilidad, es mejor experimentar con ellos. Esto, al menos, promulga la metodología pedagógica denominada "aprender haciendo" ("learning by doing"), que desecha técnicas didácticas como la memorización o la evaluación continua, en favor de otras que enseñen a los alumnos a "saber hacer".

"Lo que tenemos que aprender a hacer, lo aprendemos haciendo". Esta cita, atribuida a Aristóteles, es la mejor muestra de que la valoración del aprendizaje experimental sobre el puramente académico no es una moda nueva o una tendencia pasajera, sino que pervive en el tiempo.

Con el paso de los años, numerosos especialistas en educación han contribuido a reafirmar esta sentencia del filósofo griego, entre ellos el pedagogo estadounidense Edgar Dale. El "Cono del Aprendizaje", desarrollado por este reconocido experto, representa una pirámide que explica cuáles son los métodos más y menos efectivos para el aprendizaje. Según esta representación, en la cúspide, con menor incidencia positiva, se ubican los métodos que implican una mayor pasividad del alumno, como leer, ver u oír. Sin embargo, en la base se sitúan los métodos más eficaces, que requieren mayor actividad por parte del aprendiz: experiencia directa, simulaciones, dramatizaciones y demostraciones.

Para llevar a la práctica una actividad pedagógica basada en la acción, Roger Schank y otros especialistas proponen la aplicación de nuevas metodologías didácticas en las aulas, que reporten a los estudiantes aprendizajes experimentales. Éstas son algunas de las más destacadas:

- Elaborar actividades que insten a los estudiantes a usar las habilidades que se desea que adquieran, bajo la dirección de un mentor que les ayude cuando lo necesiten.
- Adjudicar a cada alumno un rol específico dentro de la actividad, de modo que sean conscientes de la responsabilidad que tienen para que se desarrolle de forma efectiva y actúen en consecuencia.
- Diseñar el aprendizaje orientado a fomentar en el estudiante actitudes y valores como la iniciativa, la creatividad, la disciplina y el compromiso.
- Proporcionar al alumno una atención personalizada que le dé la oportunidad de potenciar sus fortalezas y corregir sus debilidades.
- Desechar el aprendizaje basado en la memorización y repetición y promover el razonamiento y la experimentación.
- Al diseñar un currículum, tener en cuenta los intereses y preferencias de los estudiantes.

7. MARCO CONTEXTUAL.

7.1. Proyecto educativo del establecimiento

SINTESIS PEI. El Liceo en conformidad con la Reforma Educacional, presenta su Proyecto Educativo, que tiene como centro a la persona y su pleno desarrollo cognitivo, valórico y personal, buscando desarrollar en los estudiantes un sentido positivo ante la vida junto a las competencias profesionales y sociales que les permitan integrarse a la sociedad con mayores posibilidades de éxito

7.1.1 Misión.

El liceo María Behety de Menéndez es una Institución que según las necesidades de desarrollo regionales forma jóvenes como Técnicos de Nivel medio con sólidos valores, que busca entregar una enseñanza inclusiva donde nuestros/as estudiantes puedan insertarse de manera responsable en el ámbito laboral y/o de continuidad de estudios

7.1.2 Visión.

El Liceo Maria Behety de Menéndez es una institución Educativa Municipal Inclusiva, que forma jóvenes como Técnicos de Nivel medio con las competencias necesarias para insertarse en el ámbito laboral y/o de continuidad de estudios.

7.1.3 Identidad.

“Proyectando un futuro laboral para la región, con responsabilidad y respeto”

- VALORES INSTITUCIONALES: *EMPATÍA *RESPETO
*RESPONSABILIDAD
- POLITICAS INSTITUCIONALES: *INCLUSIÓN *FORMACIÓN
DIFERENCIADA

7.2 Síntesis histórica del liceo

Liceo tuvo en su origen el nombre de "Escuela Vocacional", mediante Decreto No. 1224 del 2 de abril de 1940, bajo la presidencia de don Pedro Aguirre Cerda, quien estimó que un plantel de esta clase de enseñanza, contribuiría en gran medida al adelanto de esta austral provincia. Estaba ubicado en calle Chiloé entre Fagnano y Errázuriz, donde funcionó también la ex Escuela Vocacional N° 50. Contaba en aquel entonces con los Talleres de Modas, Tejidos, Lencería, Moda Infantil,

Juguetería y Economía Doméstica, siendo su primera Directora doña Clara Cid Baeza de Chamorro. Como el viejo edificio no prestaba ninguna comodidad a las educandas, el Intendente de la provincia de aquel tiempo, don Guillermo Arroyo Acuña, con gran preocupación para entregar una educación de calidad, inició las gestiones necesarias para lograr el aporte efectivo de la familia Menéndez Behety, de la cual se sabía tenía interés en donar a la provincia un establecimiento educacional dotado de todos los adelantos para lograr una buena labor educativa.

Con fecha 1 de agosto de 1947, bajo la presidencia de don Gabriel González Videla, pasó a denominarse "Escuela Técnica Femenina María Behety de Menéndez", ya que esa misma fecha se materializó oficialmente la donación por parte de la Sociedad Anónima y Ganadera Menéndez Behety, de un inmueble ubicado en calle Ecuatoriana (actual Ignacio Carrera Pinto) esquina Magallanes.

Posteriormente, a medianos de 1949, se procedió al traslado a este nuevo edificio. En sus comienzos funcionó un internado de niñas, hasta 1968, siendo el primer y segundo piso destinado a salas de clases y el tercer piso para residencia de las alumnas del internado. Contaba con una matrícula aproximada de 220 alumnas.

Treinta años después de su fundación, con Decreto No. 2.103 del 16 de agosto de 1979 se le otorga el nombre de "Liceo Técnico B-4 María Behety de Menéndez".

Desde el año 1998, el establecimiento toma un carácter mixto con la llegada de seis alumnos. A partir del año siguiente, puesta en marcha la Reforma Educacional de nuestro país, se incorpora la modalidad Científico Humanista.

Es así como desde el año 2001 pasó a denominarse Liceo Polivalente. El año 2005 el Liceo Polivalente María Behety cambia de ubicación y se instala en su nuevo edificio en la calle Prat 1875, siendo su actual Directora, la señora Marcela Andrade

Yáñez.

La nueva infraestructura ubicada en el sector 18 de septiembre permitió la implementación de una nueva especialidad que es Acuicultura, que sumada a las otras tres especialidades: Servicios de Hotelería, Atención de Párvulos y Gastronomía, además de la Modalidad Humanístico-Científica, nos permite ofrecer una amplia gama de opciones educativas para los alumnos y alumnas.

7.3 Contexto

El Liceo María Behety de Menéndez es un establecimiento de Dependencia Municipal adscrito a la Jornada Escolar Completa desde 1988, se encuentra ubicado en la Población 18 de Septiembre, tiene una matrícula de 455 estudiantes divididos en 20 cursos: 4 primeros medios, 4 segundos medios, 4 terceros medios y 5 cuartos medios. La matrícula de terceros y cuartos medios a su vez se distribuye en las especialidades de: Atención de Párvulos, Gastronomía, Servicios de Hotelería y Acuicultura y la Modalidad de Humanístico-Científica. Su dotación está integrada por 5 docentes directivos, 47 docentes, 32 asistentes de la educación que se desglosan en 8 auxiliares de Servicios Menores y 24 funcionarios, entre administrativos, profesionales y técnicos del Programa de Integración escolar. El Liceo tiene un índice de vulnerabilidad de un 82%, lo que se refleja en los siguientes datos: cantidad de almuerzos escolares: 385, desayunos escolares: 32, alumnos beneficiados con Chile Solidario: 30, Becas Presidente de la Republica: 32, Beca Bares: 72, Beca Indígena: 72.

7.4. Ficha técnica

- Dirección: Arturo Prat 1875
- Comuna: Punta Arenas
- Teléfono: 2265775
- E-mail contacto: secretaria.lmbehety@cormupa.cl
- Página web: www.lpmariabehety.cl
- Director(a): Marcela Ximena María Andrade Yáñez
- Sostenedor: Corporación Municipal De Punta Arenas

7.5 Información institucional

Reconocimiento Oficial: 8425

Según Resolución Exenta 1359 De Fecha 26/11/1986

Dependencia: Municipal

Nivel de enseñanza: Enseñanza Media Humanista-Científica Niños Y Jóvenes

Enseñanza Media Técnico-Profesional Comercial Niños

Enseñanza Media Técnico-Profesional Industrial Niños

Matrícula total de alumnos: 440

Promedio alumnos por curso: 24

7.6 Características de formación del establecimiento

- Énfasis del proyecto educativo: Desarrollo integral
 - Enfoque inclusivo
 - Inserción laboral

- Política de Uniforme: Sin Información

- Orientación religiosa: No Religiosa

- Programa de formación en: Programa de orientación
 - Convivencia escolar
 - Prevención de drogas y alcohol
 - Educación de la sexualidad
 - Actividades de acción social
 - Orientación vocacional

- Apoyo al aprendizaje: Psicopedagogo(a)
 - Psicólogo(a)
 - Orientador(a)
 - Profesor(a) de educación especial / diferencial
 - Asistente Social
 - Fonoaudiólogo

- Educación Especial: Visual
 - Auditiva
 - Intelectual
 - Trastornos motores
 - Trastornos del espectro Autista
 - Trastornos de comunicación y relación con el medio
 - Dificultad Específica del Aprendizaje
 - Trastorno Específico del Lenguaje
 - Trastorno por Déficit Atencional
 - Rango Limítrofe

7. 7 MUESTRA.

7.7.1 Características generales de la muestra.

La muestra está compuesta por dos cursos: 1ro medio B, al cual se aplicó el diagnóstico en educación tecnológica (anexo n°1) y 2 medio D, al cual se aplicó el diagnóstico en artes visuales (anexo n°2). Esto corresponde a un total de 49

alumnos. Ambos cursos están compuestos por alumnos con un alto porcentaje de vulnerabilidad y promedios bajos.

7.7.2. Distribución por sexo.

Cuadro de distribución de alumnos por sexo.

**En 2do medio D son 31 alumnos en total, pero solo se consideró al grupo de artes visuales que está compuesto por 16 alumnos.*

Curso	1°B	2°D	Porcentaje
Damas	21	10	63%
Varones	12	6	37%
Total	33	16	100%

7.5. 4. Alumnos con evaluación diferenciada.

1 medio B:

Este curso de 33 alumnos consta con 3 niños que están dentro del grupo diferenciado dos con déficit atencional y uno con esquizofrenia leve.

2 medio D:

En este curso consta con 16 alumnos, de los cuales uno tiene hipoacusia (uso de audífonos en ambos oídos) y otro tiene déficit atencional.

7.6. Características socioculturales.

El grupo de muestra, está compuesto por un total de 49 alumnos, distribuidos, según sus cursos y la asignatura correspondiente a la evaluación, de la siguiente forma:

Curso	Número de alumnos	Asignatura
1B	33	Educación tecnológica
2D	16	Artes Visuales

El alumnado, de acuerdo a la muestra escogida está compuesta por las siguientes variables:

En lo que se refiere al nivel educacional de los padres del 1 medio B, el 9% de ellos posee un nivel técnico o profesional, el 39% posee educación media

completa, el 25% educación media incompleta, el 27% solo llegó a educación básica.

En lo que se refiere al nivel educacional de los padres del 2 medio D, el 6% de ellos posee un nivel técnico o profesional, el 39% posee educación media completa, el 31% educación media incompleta, el 24% solo llegó a educación básica.

En lo que se refiere a composición familiar:

En el 1 medio B, el 36% vive con ambos padres, el 48% solo con la madre, el 12% vive con abuelos o tíos y el 4% posee a sus padres fallecidos.

En el 2 medio D, el 31% vive con ambos padres, el 50% solo con la madre, el 13% vive con abuelos o tíos y el 6% provienen de un hogar de acogida.

El nivel Cultural de los alumnos es bastante bajo, tienen muy bajo nivel de conocimientos básicos de cultura general.

En lo que respecta al acceso a la tecnología, en sus hogares, el 92% posee al menos un computador con acceso a Internet y el 100% de ellos tiene acceso a un teléfono celular para utilizar redes sociales.

En el aspecto deportivo prácticamente no hay programas o actividades extra programáticas que incentiven a los estudiantes a realizar algún tipo de deporte. Destacando que el establecimiento tiene un gimnasio y un amplio patio donde podrían hacer actividades deportivas.

8. DISEÑO Y APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS

8.1. Prueba de diagnóstico.

Esta evaluación diagnóstica tiene como objetivo principal recoger información respecto a los niveles de desempeño de cada alumno de 1ro y 2do medio en la asignatura de Educación tecnológica y Artes visuales respectivamente, para poder aplicar medidas remediales en las estrategias respecto a los contenidos y evaluaciones.

8.2. Diseño del instrumento de evaluación n°1 Prueba de diagnóstico de Tecnología.

Tabla de especificaciones de preparación evaluación diagnóstica de tecnología - primero medio

Habilidades y contenidos	Conocimiento	Comprensión	Aplicación	Análisis Síntesis Evaluación	Total preguntas	Total puntaje
¿Qué es la tecnología?	Términos pareados Ítem I 1 a la 8				8	16
	Selección múltiple Ítem II 1 a la 5				5	10
		Comprensión de texto Ítem III			1	4

Pasos de un proyecto y ¿Qué es tecnología?	Verdadero o falso Ítem IV 1 a la 8				8	8
Funcionamiento de un objeto			Aplicación Ítem V		1	10
Total					23 preguntas	48 puntos

Este instrumento de evaluación tiene como objetivo principal recoger información respecto a las conductas de entrada de los alumnos en las distintas habilidades obtenidas anteriormente respecto a la tecnología, diseño, planificación, objeto tecnológico, funciones y características.

8.2.1. Protocolo de aplicación.

Tiempo estimado: 90 minutos.

Examinadores: Profesora Leslie Baeriswyl.

Modalidad: Individual.

Sistema de corrección: Se realizó manualmente a través de la tabla de especificaciones ya señalada, usando como parámetro final la siguiente tabla.

Bueno	Suficiente	Insuficiente
--------------	-------------------	---------------------

			e
40- puntos	48	22-39 puntos	0-21 puntos

8.2.2 Descripción Evaluación 1ro medio.

Esta prueba cuenta con 23 preguntas en total, 8 de términos pareados, 5 de selección múltiple señaladas con las letras A, B, C, D y E, de las cuales una sola es la correcta, una de comprensión de texto, 8 de verdadero y falso y una de aplicación.

Todas estas preguntas están basadas en los siguientes contenidos:

- Tecnología, significados y características.
- Objeto tecnológico, funciones y características
- Diseño del objeto
- Bienes y servicios
- Necesidades
- Planificación de un proyecto (usuario, producto, informe, etc)

Estos son contenidos previos que ya deberían estar dentro del conocimiento de los alumnos.

8.3. Evaluación 2 medio “D”

Este instrumento de evaluación tiene como objetivo principal recoger información respecto a las conductas de entrada de los alumnos en las distintas habilidades obtenidas anteriormente respecto a las artes visuales

Los objetivos de aprendizaje de Artes Visuales son procesos y, en consecuencia, el profesor debe evaluar tanto el producto artístico o la apreciación estética, como la serie de pasos realizados para llegar a éste.

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

Los objetivos de aprendizaje de Artes Visuales son procesos y, en consecuencia, se debe evaluar tanto el producto artístico o la apreciación estética, como la serie de pasos realizados para llegar a este. Estos aprendizajes son progresivos y se logran lentamente, por medio de numerosas instancias formativas y considerando elementos cualitativos.

En el aprendizaje de las artes visuales, es muy importante contar con indicadores claros y conocidos por los estudiantes. La evaluación no puede ser influenciada por los gustos personales o concepciones respecto del arte que tenga el docente. Se recomienda revisar y contextualizar la situación de aprendizaje y aplicar los indicadores sugeridos por medio de pautas de evaluación los OA en la presentación de cada unidad

8.3.1 Tabla de especificaciones diagnóstico de artes visuales segundo medio D:

Habilidades y contenidos	Conocimiento	Comprensión	Aplicación	Análisis Síntesis Evaluación	Total preguntas	Total puntaje

Arte y sus conceptos	Selección múltiple Ítem I 1 a la 5				5	5
<u>Reflexión y crítica en torno al arte</u>		Comprensión de texto Ítem II			3	9
<u>Paisaje y naturaleza</u>		Análisis de imágenes Ítem III			3	9
			Aplicación de técnicas de dibujo ítemIV		1	8
Arquitectura	Términos pareados Ítem I 1 a la 8 Ítem V				8	8
pintura urbana			Aplicación de técnicas de dibujo Ítem VI		2	10
Total					23 preguntas	49 puntos

8.3.2. Protocolo de aplicación.

Tiempo estimado: 90 minutos.

Examinadores: Profesora Leslie Baeriswyl.

Modalidad: Individual.

Sistema de corrección: Se realizó manualmente a través de la tabla de especificaciones ya señalada, usando como parámetro final la siguiente tabla.

Puntaje:

Plenamente Logrado (PL)= 49 Puntos

Logrado (L)= 30 - 48 Puntos

Medianamente Logrado (ML)= 20 - 29 Puntos

No Logrado (NL)= 0 – 20 Puntos

Puntaje total de logro: 49 Puntos

8.3.3. Descripción.

Esta prueba cuenta con 49 preguntas en total, 5 de selección múltiple señaladas con las letras A, B, C, D y E, de las cuales una sola es la correcta, tres de comprensión de texto, tres de análisis de imágenes, tres de aplicación de técnica y 8 de términos pareados.

Todas estas preguntas están basadas en los siguientes contenidos:

- Arte y sus conceptos
- Reflexión y crítica en torno al arte
- Paisaje y naturaleza
- Arquitectura
- Arte urbano

Estos son contenidos previos que ya deberían estar dentro del conocimiento de los alumnos.

9. RESULTADOS Y ANÁLISIS ESTADÍSTICO DE LA MUESTRA.

9.1 Protocolo de aplicación.

Tiempo estimado: 90 minutos

Examinadores: Leslie Baeriswyl.

Modalidad: Individual

Sistema de corrección: Pauta

9.2. Análisis estadístico de resultados de 1ro medio B

						V.		Nota
--	--	--	--	--	--	----	--	------

Nómina de alumnos	I. 16 Ptos.	II. 10 Ptos	III. 4 Ptos.	IV. 8 Ptos	10 Ptos	Pje. obtenido	final 48 pts. = Bueno
Águila Paredes Manuel	12pts	8pts	4pts	8pts	8pts	40	B
Almonacid Alarcón Giovani	8pts	6pts	2pt s	6pts	6pts	28	S
Alvarado Alvarado Itiara	4pts	2pts	0pt s	0pts	0pts	6	I
Alvarado Maldonado Matías	12pts	6pts	2pt s	6pts	8pts	34	S
Arenas Saldívia Cristóbal	8pts	4pts	2pt s	6pts	6pts	26	S
Barría Arcos Víctor	12pts	6pts	0pt s	5pts	8pts	31	S
Cárcamo Gallardo Denisse	4pts	2pts	0pt s	3pts	4pts	13	I
Caviedes Gallardo Javiera	12pts	8pts	4pt s	7pts	8pts	39	S
Chávez Barrientos Joseline	2pts	2pts	0pt s	0pts	4pts	8	I
Flores Oyarzun Daphne	16pts	8pts	4pt s	7pts	8pts	43	B
Gacitúa Ayán Nicolás	8pts	6pts	4pt s	5pts	8pts	31	S
González Barraza Almendra	12pts	8pts	4pt s	6pts	10pt s	40	B
Hernández Barrientos Nicole	8pts	8pts	2pt s	6pts	8pts	32	S

Herrera Gallardo Diego	4pts	4pts	0pts	5pts	6pts	19	I
Jara Gonzales Pamela	12pts	6pts	2pts	7pts	8pts	35	S
Luengo Martínez Cristian	4pts	2pts	2pts	4pts	4pts	14	I
Macías Paillamán Cristina	0pts	0pts	0pts	0pts	0pts	0	I
Marió Alarcón Cintia	16pts	8pts	4pts	8pts	8pts	44	B
Mayorga Contreras Anita	8pts	6pts	2pts	9pts	8pts	33	S
Millatari Vidal Almendra	8pts	8pts	2pts	6pts	8pts	32	S
Montiel Cumin Javiera	4pts	2pts	0pts	3pts	4pts	13	I
Montiel Cumin Monserrat	6pts	4pts	0pts	4pts	4pts	18	I
Paredes Mancilla Aschly	8pts	6pts	2pts	5pts	8pts	29	S
Saldívia Barría Francisca	16pts	8pts	4pts	8pts	8pts	44	B
Sánchez Velásquez Ayline	12pts	4pts	4pts	7pts	8pts	35	S
Silva Gómez Alfredo	0pts	2pts	0pts	0pts	0pts	2	I
Soto Soto Yasna	8pts	2pts	4pts	6pts	8pts	28	S

Vargas Rodríguez Antonia	4pts	2pts	2pts	3pts	4pts	15	I
Vargas Urra Ricardo	8pts	4pts	4pts	7pts	8pts	31	S
Vera González Cristina	8pts	8pts	4pts	8pts	10pts	38	B
Yalef Haro Marco	4pts	2pts	0pts	6pts	4pts	16	I
Muñoz González José	4pts	4pts	2pts	5pts	6pts	21	I
La Paz Hernández Javiera	12pts	4pts	2pts	4pts	10pts	32	S

En la planilla anterior se observa el desempeño individual de los alumnos en cada una de las 40 preguntas formuladas.

El curso tiene un total del 36% insuficiente, 45% suficiente y 19% bueno. Para este análisis el valor correspondiente al 64% corresponde a un nivel de aprobación aceptable. Mientras que un valor inferior a este, equivale a la reprobación de la pregunta.

El ítem con promedio más bajo fue el ítem III, de comprensión lectora.

El diseño de la propuesta de aprendizaje entonces, debe considerar los resultados de este diagnóstico, ya que a partir de estos se podrá construir una estrategia enfocada en las necesidades específicas del curso.

Es imprescindible revisar si existió correlación entre las metodologías utilizadas previamente a la evaluación y las preguntas de esta. Además, no puede quedar exento de análisis la didáctica utilizada para generar el aprendizaje en los alumnos. En este punto, el uso adecuado de la motivación al estudiante cobra vital

importancia junto con la correlación entre el trabajo realizado e clases y el tipo de preguntas contempladas en la evaluación.

9.3. Análisis estadístico de resultados de 2do medio D

Nómina de alumnos	I. 5 Ptos.	II. 9 Ptos	III. 9 Ptos.	IV. 8 Ptos	V. 8 Ptos	VI. 10 Ptos	Pje. obtenido	Nota final 48 pts. = Bueno
Álvarado Natanael	2pts	3pts	3pts	6pts	2pts	5pts	ML	21pts
Ampuero Karin	3pts	6pts	6pts	8pts	6pts	10pts	L	39pts
Cardenas Fabian	2pts	3pts	3pts	8pts	6pts	10pts	L	32pts
Cardenas Vanessa	0pts	0pts	0pts	4pts	0pts	5pts	NL	9pts
Flores Belen	4pts	9pts	6pts	8pts	8pts	10pts	L	45pts
Fortes Bernardo	2pts	3pts	6pts	8pts	6pts	5pts	L	30pts
Hille Ericka	3pts	3pts	3pts	6pts	4pts	5pts	ML	24pts
Jipoulou Charline	3pts	6pts	6pts	8pts	8pts	10pts	L	42pts
Lemus Constanza	1pts	3pts	3pts	6pts	6pts	10pts	ML	29pts
León Kristell	3pts	3pts	3pts	8pts	4pts	10pts	L	31pts
Mayorga Carla	2pts	3pts	3pts	6pts	4pts	5pts	ML	23pts
Mihovilovic Geraldine	4pts	6pts	6pts	8pts	6pts	10pts	L	40pts
Oreyana Fernando	2pts	3pts	6pts	8pts	8pts	5pts	L	32pts
Rojas Ángel	2pts	3pts	3pts	4pts	6pts	5pts	ML	23pts
Segura Benjamín	4pts	9pts	9pts	8pts	8pts	10pts	L	48pts

Sepúlveda Maria Ignacia	1pts	3pts	3pts	4pts	4pts	5pts	ML	20pts
-------------------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-----------	--------------

En la planilla anterior se observa el desempeño individual de los alumnos en las 48 preguntas formuladas de la prueba en el **anexo n°2**.

El curso tiene un total del 6% no logrado, 38% medianamente logrado y 56% logrado.

Para este análisis el valor correspondiente al 94% corresponde a un nivel de aprobación aceptable. Mientras que un valor inferior a este, equivale a la reprobación de la pregunta.

El item con promedio más bajo fue e Item I, de alternativas.

El diseño de la propuesta de aprendizaje entonces, debe considerar los resultados de este diagnóstico, ya que a partir de estos se podrá construir una estrategia enfocada en las necesidades específicas del curso.

10. PROPUESTAS REMEDIALES.

Esta propuesta en ambos cursos se enfocó en realizar actividades basadas en el aprender haciendo y aplicando metodologías mucho más prácticas y didácticas, donde los alumnos en el área de tecnología trabajaron en técnicas manuales y usando computadores y en artes visuales se centraron en aprender a través de imágenes y realizando croquis constantemente.

10.1. Readecuación del horario semanal.

El tiempo destinado para esta actividad fue de 2 horas pedagógicas semanales durante un mes. En total se realizaron 8 clases destinadas al reforzamientos de habilidades en cada curso.

10.2 Elaboración de material.

Se trabajó con material didáctico en base a guías de trabajo en tecnología y trabajo práctico, en artes visuales se realizaron actividades basadas en croquis, proyectos y dibujos donde el alumno aprendió conceptos básicos y técnicas en base a las fallas de ambos diagnósticos.

10.3 Distribución de los alumnos.

Ambos cursos trabajaron por igual sin dividirlos en grupos de desempeños, esto lo realice a modo de no encasillar a los alumnos. Se trabajó a nivel general en cada curso a modo de mejora en los alumnos deficientes y para reforzar los conocimientos y debilidades de los alumnos con mayor puntaje.

10.4 Estructura de la clase.

Después de dejar en claro la habilidad y contenido a realizar a los estudiantes se les entregaba guías de trabajo, en el caso de educación tecnológica se trabajó en grupos de 3 personas y en artes visuales se trabajó de manera individual, cada una de estas actividades fueron enfatizadas en el “aprender haciendo”.

Trabajaron durante las clases en sus correspondientes actividades para que al final de la clase se revisara a modo de exposición oral y visual.

Los alumnos participaban activamente analizando y opinando sobre sus propios trabajos y los del resto.

En los anexos 3 en adelante se encuentran las actividades que se realizaron durante las clases.

10.5. Tutorías.

Los alumnos contaron con 90 minutos semanales para resolver dudas en relación al material trabajado. Las tutorías tuvieron un fin consultivo. De esta manera el alumno pudo hacer uso de este beneficio sin sentirse obligado a estar todo el tiempo dispuesto para esta actividad, sino que una vez resueltas sus dudas podía retirarse libremente.

11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Se puede: diez experiencias de inclusión, desarrollo de habilidades y educación integral hoy. *Agencia de calidad de la educación*.
- Aprendiendo de los errores: Un análisis de los errores frecuentes de los estudiantes de II medio en las pruebas Simce y sus implicancias pedagógicas. *Agencia de calidad de la educación*.
- “Evaluación diagnóstica” en: Ministerio de educación de Colombia. Recuperado en: 07 Junio 2018 de Ministerio de educación de Colombia: mineducacion.gov.co.
- “Evaluación diagnóstica” en: SlideShare. Recuperado en: 07 Junio 2018 de SlideShare: es.slideshare.com.
- “Evaluación diagnóstica” en: La Guía. Recuperado en: 07 Junio 2018 de La Guía: educacion.laguia2000.com.
- “La evaluación diagnóstica” en: Blog Santillana. Recuperado en: 07 Junio 2018 de Blog Santillana: santillana.com.mx.
- “Marco teórico de la evaluación diagnóstica” en: Departamento de educación del gobierno de Navarra. Recuperado en: 07 Junio 2018 de Departamento de educación del gobierno de Navarra: educacion.navarra.es.

Webgrafía:

- <http://www.fod.ac.cr/competencias21/index.php/principios-de-ensenanza-y-aprendizaje/17-principios-ensenanza/fichas/70-aprender-haciendo#.XL0lIDBKjDc>
- <http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/Evaluaci%C3%B3n%20Inicial.pdf>
- <https://www.grupoeducar.cl/noticia/aprender-haciendo-esa-es-la-forma/>

- <https://www.inspiratics.org/es/recursos-educativos/aprender-haciendo-o-learning-by-doing>
- https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/1311/08.ACL_CAP_7.pdf?sequence=9&isAllowed=y
- <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL002736.pdf>

12. ANEXOS.

12.1 Anexo n°1. Prueba de Diagnóstico Tecnología 1ro medio

PRUEBA DE DIAGNOSTICO DE EDUCACIÓN TECNOLÓGICA

Nombre: _____ curso: _____

fecha: _____

Puntaje total: 48 puntos puntaje obtenido: _____

I) Términos pareados (16 puntos)

Escriba el número que corresponda de la columna A en la columna B

1- Diseño del objeto	()	Está relacionada con la manera correcta que tiene un objeto para satisfacer la necesidad de un usuario.
2- Funcionalidad	()	Es aquella que está orientada al conocimiento y se encarga de solucionar interrogantes.
3- herramientas	()	Se encarga de cultivar las destrezas individuales de las personas
4- objeto tecnológico	()	Pasos necesarios que necesitan para elaborar un producto.
5- proceso	()	Es la etapa del proyecto que define los elementos que intervendrán en la ejecución del objeto que se va a elaborar.
6- Tecnología	()	Es todo producto tangible que ha sido creado por el ser humano con el fin de satisfacer una necesidad.
7- Ciencia	()	Es el conjunto de conocimientos y técnicas que aplicados de forma lógica y ordenada permiten al ser humano

		modificar su entorno natural, para satisfacer sus necesidades.
8- técnica	()	Corresponde a los elementos con que se trabajan los materiales.

II- Selección múltiple (10 puntos)

Marca la letra que corresponda A, B, C, D, a la que consideres correcta

1- La relación entre ciencia y la tecnología es aquella:

A	Se relaciona por el conocimiento y la búsqueda de este.
B	Corresponde a una teoría científica que se trabaja en conjunto con la ciencia.
C	Que se entrelaza a tal punto que es imposible separar una de la otra
D	Ninguna de las anteriores

2- Tecnología y sociedad es:

A	La actividad tecnológica que se preocupa del medio ambiente
B	La capacidad tecnológica que permite solucionar graves problemas del medio ambiente.
C	Es aquella que se preocupa por el ecosistema, para una mejora de vida de las personas
D	Todas las anteriores

3- La palabra “tecnología” proviene del:

A	Del griego “tecno”
B	Del griego “Tecné”
C	Del griego “Logos”

D	Ninguna de las anteriores

4- Elemento tangible que a través de su elaboración satisface las necesidades de los usuarios es:

A	Un servicio
B	Un proceso
C	Un Bien
D	Un Producto

5- La investigación tecnológica es aquella:

A	Que implica conocer las necesidades y los usuarios con toda su complejidad de combinaciones de sexo, nivel de estudio y edad.
B	Que se preocupa de reconocer las necesidades tecnológicas de las personas y el ecosistema.
C	Que implica reconocer los servicios que presta el hombre a las personas y satisface al medio ambiente, con toda una complejidad de combinaciones.
D	Todas de las anteriores

III- Identifica la necesidad principal que te presento a continuación: (4 puntos)

1. Es necesario satisfacer al ser humano...

Para satisfacer una necesidad es primordial construir alrededor de la sociedad lo que le da confort y bienestar al hombre como creador de objetos artificiales que satisface las necesidades físicas, sociales y espirituales. Todas estas necesidades nacen de un deseo profundo del hombre de mejorar su estilo y calidad de vida, en otras palabras, de su

existencia, e hombre ha sido capaz de transformar nuestro planeta con el objetivo de dominarlo. Pero no ha sido fácil, ha tenido que superar muchos problemas para llegar a donde está, todo esto lo realizado a partir del conocimiento que a través de los siglos ha adquirido de los objetos, de sus principios, como por ejemplo las funciones y características del objeto simple o compuesto.

Escribe la idea principal del texto:

IV- Marca en el cuadrado con una (**V**) las verdaderas y con una (**F**) las falsas según corresponda. (8 puntos)

Justifique las falsas.

	1- Funcionalidad: Es aquella que se preocupa de la apariencia externa de un objeto.
	2- Técnica: Se preocupa de la producción industrial y el conocimiento científico.
	3- Usuario: persona que satisface sus necesidades.
	4- Planificación: Etapa de un proyecto que se encarga de organizar las herramientas de los materiales.
	5- La tecnología: Es el conjunto de conocimiento y de acciones, que responden a las necesidades del usuario.
	6- Producto: Es aquella que da respuesta a las necesidades y demandas de los usuarios y se dividen en bienes, procesos y servicios.
	7- Objeto tecnológico: Producto que ha sido creado por el ser humano con el fin de satisfacer una necesidad.

8- Informe de bitácora: Etapa final de un proyecto donde se registra semana a semana como va avanzando un proyecto.
--

V- Rosita debe realizar un diario mural sobre un objeto tecnológico, para poder hacerlo necesita saber cómo funcionan las partes de este objeto. La puedes ayudar nombrándole, la función, el uso, características, propiedades, ventajas y desventajas, junto con sus piezas y aportes que componen al **COMPUTADOR**.

1. Función: (1pt)

2. Uso: (1pt)

3. Tres características técnicas: (1 pt)

4. Propiedades: (1 pt)

5. Tres ventajas: (1 pt)

6. Tres desventajas. (1pt)

7. Tres piezas o partes del objeto. (1 pt)

8. Explica en seis líneas cómo funciona el objeto: (3 pts)

12.2. Anexo n°2: Evaluación Diagnostica 2do medio D – Artes Visuales

PRUEBA DE DIAGNOSTICO DE ARTES VISUALES

Nombre: _____ curso: _____ fecha: _____

Puntaje total: 48 puntos puntaje obtenido: _____

I- Selección múltiple (5 puntos) El arte y sus conceptos

Marca la letra que corresponda A, B, C, D, a la que consideres correcta:

a) De donde proviene la palabra “arte”:

A	Se relaciona por el conocimiento y la búsqueda de este.
B	Del griego “Logos”
C	De griego “tecné”
D	Ninguna de las anteriores

b) Los elementos conceptuales básicos de la forma son:

A	La textura el sonido y el punto
B	El color, la línea y el volumen
C	El punto la línea y el plano
D	Todas las anteriores

c) La imaginación es una actividad que:

A	Reproduce conductas de la cultura
B	Fomenta la interpretación de la realidad
C	Desarrolla la memoria de los individuos
D	Ninguna de las anteriores

d) Los colores secundarios son:

A	Verde, violeta y rojo.
B	Café, negro y ocre.
C	Verde anaranjado y violeta
D	Azul, amarillo y rojo

e) Los colores cálidos son:

A	Rojo, naranja y amarillos
B	Verdes, azules y violetas.
C	Rojos, violetas y verdes.
D	Ninguna de las anteriores

II- Lea el siguiente texto y responda (9 pts):

Noche Estrellada de Van Gogh



“A pesar de sus sorprendentes cuadros, Van Gogh no tuvo una vida fácil. Nació en Holanda en el año 1853, y desde joven trabajó en una empresa de mercaderes de arte, lo que lo llevó a viajar a muchas ciudades. Fue hasta 1885 que comenzó a pintar, pues previamente deseaba ser un pastor para la iglesia católica. Al mudarse a Paris, sus obras cambiaron debido a la inspiración que recibió del impresionismo francés, provocando que su paleta de colores se volviera más

vívida gracias a la fuerte luz de Sol que hay en Francia. Su estilo, de ahí en adelante, se volvió único y reconocido.

Gran parte de sus obras nacieron a raíz de sus propios problemas psiquiátricos, lo cual lo llevó a suicidarse a una edad muy temprana y muchos años antes de ser reconocido como un aclamado pintor.

A pesar de su gran fama, hay aún varios detalles que no son conocidos y se han descubierto con el paso de los años.

La "noche estrellada" fue pintada desde la ventana con vista al este del asilo Saint-Paul- de- Mausole en el que fue internado después de haber sufrido un colapso mental en el invierno de 1888. La vista que tenía fue la base de su inspiración para desarrollarla. Van Gogh tenía correspondencia constante con su hermano Theo, y respecto a esta pintura le escribió *"Ésta mañana he visto el campo antes de amanecer desde mi ventana, con nada más que la estrella de la mañana, la cual era muy grande."*

Los historiadores de arte determinaron que Van Gogh se tomó varias libertades de alterar la vista que tenía desde la ventana de su habitación, la cual, según una carta que escribió a su hermano, indica que tenía unos barrotes. En la carta, escrita en mayo de 1889, le platicó a su hermano: *"A través de la ventana abarrotada, puedo ver un campo de trigo... encima de la cual, por la mañana, puedo ver el Sol salir en todo su esplendor"*.

Ésta no fue la primer Noche Estrellada de Van Gogh. A pesar de ser la primera reconocida mundialmente, un año previo a terminar esta obra, Van Gogh pintó una primer y original Noche Estrellada, mejor conocida como Noche Estrellada Sobre el Ródano. Después de haber llegado a Arles, en 1888, Van Gogh se obsesionó con capturar las luces vistas en el cielo nocturno.

Cuando uno se queda observando la pintura nos sucede que creemos ver que las luces parpadean, como si fuesen reales"

- **Contesta las siguientes preguntas:**

a) ¿En base a que nacieron las mayorías de las obras de Vincent Van Gogh?

b) ¿Dónde pinto “la noche estrellada” y en que cree usted que se inspiró?

c) ¿Con que se obsesiono en pintar Vincent y por qué cree usted que le llamaba la atención?

III- Observe las siguientes imágenes y conteste la pregunta correspondiente (9 pts):

a)



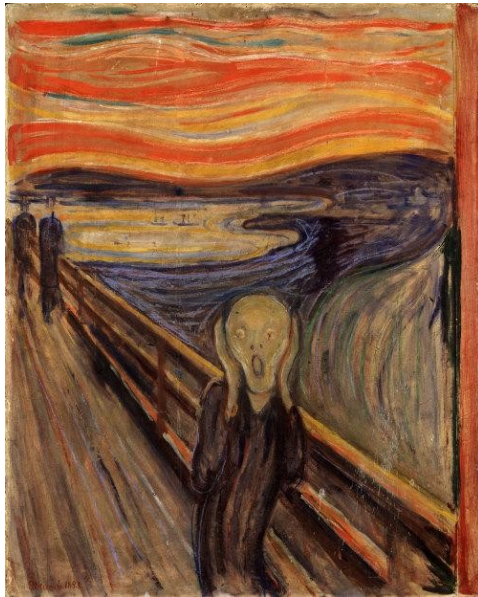
¿Qué cree usted que representa esta pintura?

b)



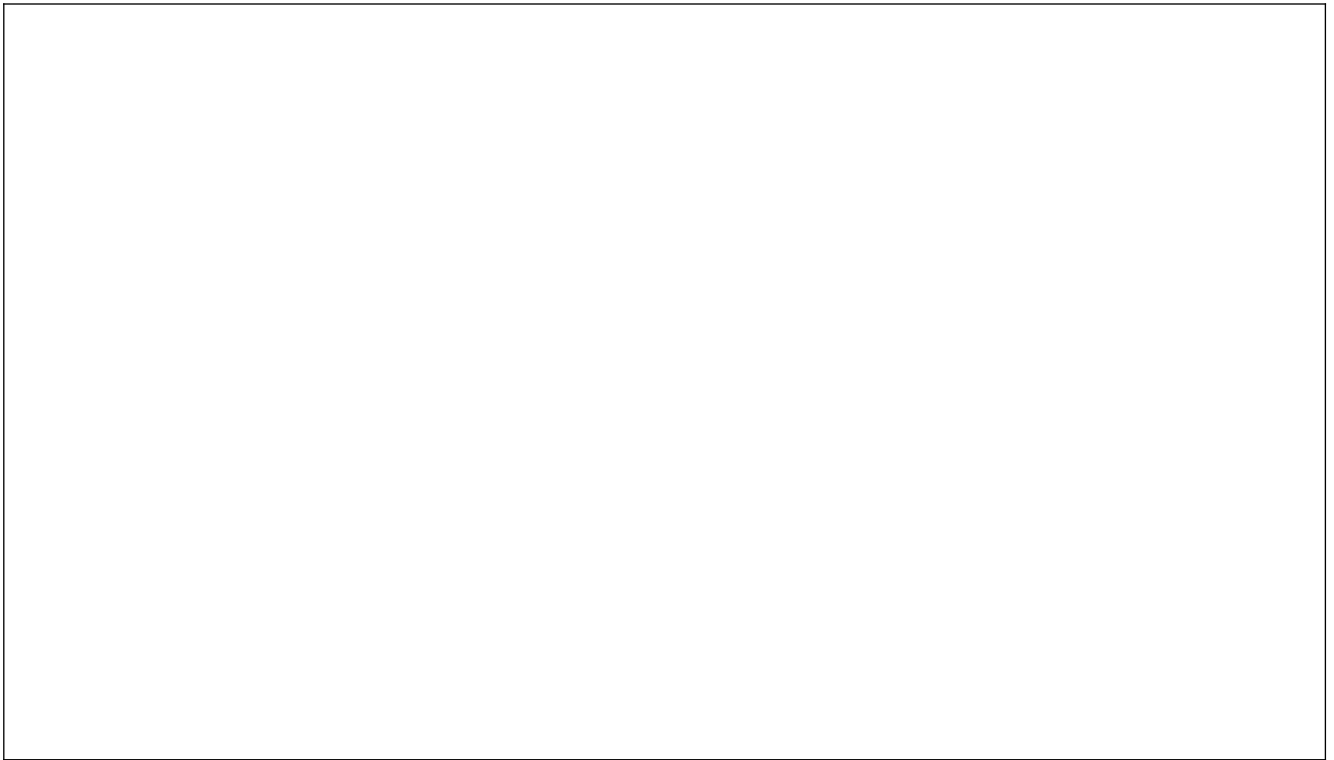
¿Qué temática está usando el artista en esta obra?

c)



¿Qué emoción o sentimiento le produce esta obra?

IV- Realice un croquis de paisaje natural usando técnicas de perspectiva (8 pts):



V- Escriba el número que corresponda de la columna A en la columna B.

Arquitectura 8 (pts):

A		B	
9-	Torre de Eiffel	()	Catedral de culto católico, sede de la archidiócesis de París, la capital de Francia. Dedicada a la

			Virgen María
10-	Coliseo Romano	()	Su forma consiste en un león con cabeza de humano.
11-	Catedral de Notre-dame	()	Permitía a más de 50.000 personas disfrutar de sus espectáculos preferidos. Las muestras de animales exóticos, ejecuciones de prisioneros, recreaciones de batallas y las peleas de gladiadores.
12-	La estatua de la libertad	()	Es una construcción de hierro de 300 metros de altura que fue creada para la Exposición Universal de París de 1889. Actualmente

			constituye el símbolo más representativo de París.
5-	Machu Piccu	()	Es un monumento importante en la ciudad de Nueva York, se convirtió en un símbolo en Estados Unidos y representa, en un plano más general, la libertad y emancipación.
f)	La Esfinge	()	Antigua ciudadela Inca, fue declarado Santuario Histórico Peruano en 1981 y está en la Lista del Patrimonio de la Humanidad de la Unesco

GRAFITTI:

TAG:

VI- **¿Cuál es la diferencia entre un Graffiti y un Tag en el arte urbano?
Explique con un dibujo. Recuerde siempre usar creatividad y
aplicar técnicas aprendidas (10 pts):**

- **Anexo N°3 primera Actividad Educación tecnológica:**

Los alumnos en grupos de tres personas fueron instalados en computadores para que pudieran investigar y hacer a través del uso de las tics y así aplicar de una manera mucho más lúdica.

ACTIVIDAD: “La función y diseño de un objeto tecnológico”

1- Responde las siguientes preguntas:

- **¿Qué importancia crees que tiene la forma de un objeto en relación a la función que cumple?**
- **Sí un objeto es atractivo visualmente ¿le das más importancia que a otro que no lo es? ¿Por qué?**
- **¿Qué aspectos tomas en cuenta al momento de adquirir un objeto?**
- **Cuándo compras un objeto, ¿sabes bien lo que quieres, te informas adecuadamente, o simplemente te guías por su apariencia?**

2- Completa el siguiente cuadro comparativo con las características de 3 objetos tecnológicos diferentes.

CARACTERISTICAS		OBJETOS TECNOLÓGICOS		
Objeto	Teléfono celular			

Forma	volumétrica			
Color	variados			
Material	Plástico, metal, etc.			
Estéti ca	Moderna			
	Hacer			

<p>Uso</p>	<p>llamadas telefónicas, ver la hora, etc.</p>			
<p>Tamaño</p>	<p>Longitud 10 cm, ancho 4cm, espesor 3 cm.</p>			

- Anexo N° 4 Educación tecnológica:

Actividad

Los alumnos inventaran un proyecto sobre un objeto tecnológico inventado.

Presentación de objeto tecnológico

1-Describe al grupo de personas a quienes presentarás tu trabajo



2-Escribe y explica el mensaje que quieres transmitir en la presentación de tu proyecto.

3-Explica cómo presentarás tu proyecto.

*Criterios para evaluar la presentación de los
proyectos tecnológicos*

Se sugiere evaluar la presentación de los proyectos considerando los siguientes criterios:

**Utilizar criterios de comunicación,
tales como:**

- claridad;
- novedad;
- atractivo;
- formato que corresponda al destinatario y que cumpla con los propósitos previstos;
- información relevante y pertinente.

Utilizar criterios de contenido, tales como:

- uso apropiado de los siguientes elementos según los destinatarios, el medio utilizado y el contexto:
- lenguaje;
- duración;
- espacio de difusión;
- horario de difusión;
- temática utilizada.

Prueba y evaluación de la calidad de objeto tecnológico.

- Explican cómo funciona el objeto construido.

- Prueban el objeto construido y completan la tabla:

Criterio	Prueba	Resultado
Funcionamiento		
Técnico		
Estético		
Medio Ambiental		
Seguridad		

- Elaboran un nuevo plan de construcción, que incorpore lo aprendido para aplicar mejoras al objeto y llévenlo a cabo.

- *Prueban el objeto y reflexionan en torno a:*
 - El cumplimiento del objetivo propuesto*
 - La relación entre el diseño y resultado obtenido.*
 - Los procedimientos técnicos aplicados.*
 - La calidad del trabajo realizado*
 - La participación de todos los integrantes del grupo en su elaboración.*

-
- Anexo N° 5 educación tecnológica

Instrucciones para hacer un teatro de servicios



Materiales

- caja de cartón de aproximadamente 100 cm de largo, 50 cm de fondo y 50 cm de alto.
- cartón forrado.
- cartulina.
- palos de maqueta de 2cm x 40cm.
- pegamento.
- temperas, crayones, lápices de colores.

Herramientas

- tijera escolar.
- regla graduada.

Procedimiento

- recorta usando las tijeras una ventana por el largo de la caja.
- en los lados de la caja marca y recorta 3 o 4 ranuras de 30 cm de alto por 2 cm de ancho, separadas 5 cm. cada una. cuida no pasarte de las medidas al recortar.
- recorta 4 ranuras en la parte posterior de la cara superior de la caja, de 80cm de largo por 2 cm de ancho, separadas 2 cm entre sí.
- asegúrate que no queden restos de cartón en la ranura.
- dibuja en cartulina las personas que trabajan en el servicio elegido y los usuarios.
- pega por detrás de cada figura un palito de maqueta para poder manipular a los personajes.
- recorta 4 piezas de cartón forrado de 75 cm de largo por 50 cm de ancho. asegúrate de dejar en la parte superior una pestaña de 3cm largo x 2 cm de ancho antes de recortar. es útil para poner y sacar el escenario.
- dibuja escenario del servicio escogido y píntalos.
- junta todos los elementos en el teatro de servicios.

GUÍA TRABAJO GRUPAL: PROYECTO CIUDAD

Planificación de trabajo:

Nombre del proyecto:

Posibilidades de diseño:

1- ¿Cómo estará organizada la ciudad?

2- ¿Dónde estarán las áreas verdes? ¿Qué elementos naturales habrá?

3- Realiza aquí los bocetos de tu maqueta (usa tu block si te falta espacio)



FICHA DE REFLEXIÓN

Responde junto a tu grupo de trabajo las siguientes preguntas.

- 1. ¿La maqueta creada cumple con los requisitos iniciales de amplitud, originalidad y satisfacción de necesidades para la comunidad?**
- 2. ¿Los materiales utilizados en la construcción fueron los adecuados? ¿Qué otros pudieron haber sido mejores?**
- 3. ¿Qué tipo de herramientas emplearon? ¿Les facilitaron el trabajo?**
- 4. ¿Existe alguna técnica diferente que recomendarían para este trabajo?**
- 5. ¿La maqueta tiene terminaciones de calidad (sus distintas partes están bien unidas, los cortes siguen una sola línea, la pintura cubre toda la superficie, etcétera)?**
- 6. ¿Hay algún elemento en la maqueta que sobre o que falte?**
- 7. ¿Qué le modificarías a tu trabajo para que fuera aún mejor?**

Etapa de corrección y perfeccionamiento.

En esta etapa debemos tener nuestras ideas muy claras, por lo menos en sus cimientos, para que el hecho de corregir algo no signifique el cambio de nuestra idea.

Nuestras ideas siempre pueden mejorar y para esto debemos estar atentos y accesibles a los consejos, estar abiertos a nuevas posibilidades sin perder nuestro norte. Debemos tener nuestro proceso bajo nuestro control...

“El control es la etapa en la que se verifica que el desarrollo del proyecto está en línea con el Plan de Proyecto Generado en la etapa de Planificación”. Si existen diferencias se gestionan mediante:

- Acciones correctivas.**

- Cambios.**

Anexo 7 Artes Visuales

Pinturas de personajes de la realeza



Isis-Nefertari



El rey poeta



Ateña



Arnolfini



Eleonora Toledo Bronzino



Infanta Margarita de Velazquez

Anexo 8 Artes visuales

GUÍA DE ARTES VISUALES

Segundo Medio



La Representación de la figura humana en la Historia del Arte Durante el desarrollo de la historia de la humanidad, las formas de representar al ser humano han variado según el contexto y el momento histórico por el que atraviesa el artista. A continuación revisaremos las principales representaciones de la figura humana, desde las culturas más primitivas, hasta las culturas más actuales.

I.- “La figura de la fertilidad” Período Paleolítico.

Las primeras pinturas de la historia de la humanidad fueron realizadas por cazadores de la Edad de Piedra, sobre las paredes de las cuevas. El propósito de estas representaciones no está muy claro, se cree que fueron con fines rituales y no estéticos.


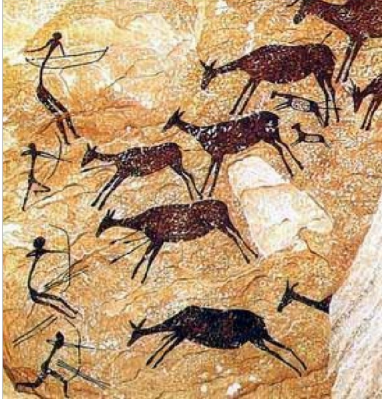
La principal idea que domina las representaciones del Paleolítico, es la **fertilidad**, cubrir las necesidades básicas del hombre (alimentación y reproducción). La mujer es el principal elemento en la vida y supervivencia del ser humano. La mujer era la que cuidaba de los hijos, su alimentación y sobrevivencia de la tribu.

El principal símbolo es la “madre que nutre”, es la imagen sagrada de los pueblos que vivían de la caza y la recolección. El hombre paleolítico crea figuras de mujeres en piedra, marfil o hueso.

Venus de Willendorf		Venus de Lespugue	
	Descripción:		Descripción:

II.- “La figura de la Magia” Período Neolítico.

El hombre neolítico combina la magia con la naturaleza. Aparecen figuras esquematizadas, extremadamente geométricas. La figura humana es simplificada al máximo, solo se puede distinguir una figura femenina de una masculina por la representación de los genitales (pene, testículos y mamas y vagina).

Escena ritual de mujeres		Escena de caza	
	Descripción:		Descripción:

III.- “La figura de la inmortalidad” Civilizaciones Egipcia, Mesopotámica y América Precolombina.

Durante la gestación de las primeras grandes civilizaciones, se desarrollo una cultura donde primaba lo religioso e inmortal del ser humano en conexión con lo divino, sus representaciones artísticas representaban esta dimensión.


En **Egipto** las representaciones de la figura humana se caracteriza por ser muy rígida y hierática. En la pintura egipcia, la forma de dibujar la figura humana no era en absoluto realista, sino más bien esquemática. Las imágenes no pretendían retratar al personaje tal y como se presenta en la vida terrenal, sino más bien captar su *esencia* , que según los egipcios perduraba después de la muerte. Ni los hombres ni las mujeres rasgos físicos característicos de individuos concretos, sino que representaban tipos masculinos y femeninos indefinidos, siempre en plena juventud. Las formas simplificadas y estilizadas se dibujan con contornos rellenos de color (los hombres se pintaban convencionalmente de rojo ocre y las mujeres de amarillo ocre). El cuerpo se retrataba de perfil, pero los hombros, el torso y el ojo aparecían en posición frontal.

Mural egipcio	Actividad: Colorea según lo leído
	

IV.- “La figura de la perfección” Civilización Griega y Romana.


En la civilización Griega destacan tres periodos:

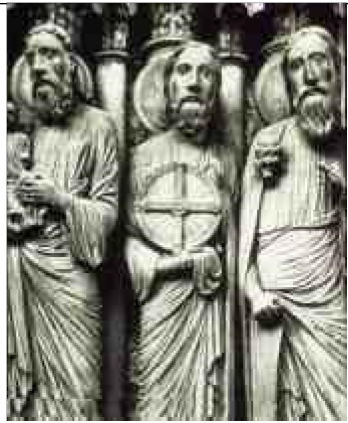
A) Periodo Arcaico (VIII al VI a.c.)		
<p>El tema principal de la escultura es el ser humano, principalmente el hombre joven. Son los Kuroi, jóvenes masculinos desnudos, y las Koré jóvenes mujeres vestidas con largas túnicas tubulares. Generalmente estaban esculpidos en mármol, presentaban ojos almendrados y una sonrisa en los labios. Muy similar a la escultura egipcia por su rigidez y frontalidad. Estas esculturas originalmente estaban policromadas, al igual que todas las esculturas griegas siguientes.</p>		
	Kuroi	Koré
B) Periodo Clásico (V al IV a.c.)		
<p>Se idealiza y humaniza la figura humana en la escultura, abandona la frontalidad y la rigidez, la figura se torna natural y flexible. Se consigue la perfección en la representación del cuerpo humano. La mayoría de las esculturas tienen como modelo al hombre, ya que en Grecia predominaba el ideal deportivo, exclusivamente masculino. Los campeones olímpicos adquirirían el derecho erigir en la ciudad una estatua con su nombre que transmitiera a la posteridad el recuerdo de sus triunfos. La escultura clásica es proporcionada, rítmica, simétrica y</p>	Venus de Milo	El Discóbolo
		

armónica.		
C) Período Helenístico (IV al II a.c)		
<p>En esta época la escultura se hace más expresionista y naturalista, perdiendo parte de la armonía del periodo anterior. Se realzan los sentimientos haciendo retratos que reflejen el carácter y el pensamiento del protagonista, y</p> <p>dejando de lado la belleza clásica.</p>		<p>Laocoonte y sus hijos</p>

V.- “La figura de la piedad” Edad Media (Europa 500 al 1400 d.c. aprox)

La Edad Media es principalmente Teocéntrica y se divide en dos periodos artísticos:

A) Románico (XI al XIII d.c)	Pantocrátor. Iglesia de San Clemente de Tahull
<p>El artista del románico somete la figuras a las exigencias de la arquitectura, así estas se ajustarán muchas veces deformándose y variando los cánones establecidos.. La temática general es el Cristianismo y apunta a mostrar didácticamente sobre los peligros del mundo, la lucha del bien y el mal y en especial el momento del Juicio final. La representación de Cristo es un personaje rígido, con los ojos muy abiertos con un aire de majestuosidad y grandeza. En los murales se utiliza la técnica del fresco, y se representa como personaje principal el Pantocrátor(imagen de Cristo sentado con su mano derecha alzada y la otra mostrando los evangelios), rodeado de símbolos cristianos, ángeles y santos. Hay una tendencia a la esquemmatización y</p>	




estilización, remarcando la frontalidad y majestuosidad .	
B) Gótico (X al XIV d.c)	Estatuas en las columnas Catedral de Chartres
El escultor del gótico abandona paulatinamente la rigidez del románico, tendiendo a imitar a la naturaleza. El naturalismo, la humanización de la divinidad con tendencia a la idealización, son las características esenciales de la escultura gótica. La pintura es sustituida por los vitrales y por los retablos (pinturas sobre madera) estos tenían una función didáctica, porque a través de ellos se enseñaba la historia sagrada.	

VI.- “La figura de las pasiones” Renacimiento (Europa 1400 al 1600 d.c aprox)

El arte del Renacimiento se caracteriza por el estudio y utilización de las proporciones y figuras humanas de la **civilización griega**. Durante este periodo se da una **gran importancia al hombre** (antropocéntrica) y a lo humano en desmedro de los ideales religiosos de las épocas anteriores. El arte toma en cuenta los nuevos estudios de **anatomía, geometría y perspectiva**.

La **escultura** renacentista toma como base la escultura griega, se torna más expresiva y adquiere movimiento y fuerza. Los materiales más utilizados son el mármol y en menos medida, el bronce y la terracota.

La **pintura** constituye la manifestación más multifacética de la época: estudia la perspectiva y tiende hacia el realismo. Los temas religiosos son el centro de las grandes obras, aunque se privilegia el tratamiento de la figura humana por sobre la temática cristiana. El **retrato** se desarrolla como un nuevo género pictórico al que interesa captar tanto los rasgos físicos y el estado anímico del individuo.

"David" de Miguel Ángel	La creación. Miguel Ángel. Capilla Sixtina	"Gioconda" Leonardo da Vinci
		

VII.- "La figura de la personalidad" Barroco (Europa y América 1600 al 1800 aprox)

Se retratan en la pintura los objetos y los personajes como son en la realidad, sin idealizarlas, utilizando manchas de color y luz, los contornos de los objetos se pierden y se funden muchas veces con el fondo. Predomina el interés por la **figura humana sinuosa y el movimiento**, usándose el **claroscuro** para conseguir una mayor expresión y dramatismo en ellas. Se retratan en la pintura, escenas de la vida cotidiana, escenas costumbristas y acontecimientos históricos.

Las Meninas. Diego Velázquez	Judith decapitando a Holofermes. Artemisia Gentilleschi	Las tres gracias. Rubens
		

VIII.- “La figura del siglo XIX” (1800 al 1900 aprox) Neoclásico, Romanticismo, Realismo, Impresionismo.

A) **Neoclásico:** El descubrimiento arqueológico de

Pompeya y Herculano despiertan la atención de Europa hacia el arte clásico griego. El descubrimiento de obras escultóricas griegas, que hasta entonces sólo se conocían por copia romana, inspiró a los artistas europeos. Se utiliza como principal material el mármol, para representar figuras mitológicas y personajes importantes. El propio Napoleón quiso ser retratado como un emperador romano o como un dios. La pintura neoclásica representa **escenas heroicas, mitología griega, escenas romanas y el imperio napoleónico.**



<p>Napoleón cruzando los Alpes. Jacques-Louis David</p>	
<p>B) Romanticismo: El Romanticismo rompe con la perfección del neoclásico, el dibujo preciso es remplazado por la mancha del color. Las figuras adquieren movimiento, expresiones desgarradoras y posiciones confusas.</p> <p><i>Viajero frente al mar de niebla</i> de Caspar David Friedrich</p>	
<p>C) Realismo: Los dos pintores más importantes son: Millet el pintor de los campesinos, captando en su obra la soledad y la pobreza de la gente del campo. Y Courbet que se inspira en la realidad que lo rodea, dándole un carácter más político y social.</p> <p>El Ángelus. Jean Millet</p>	

D) **Impresionismo**: a través de una pintura basada en impresiones cromáticas, estos artistas trataban de plasmar en la tela sus sensaciones visuales frente a la realidad. Los impresionistas pintaban al aire libre para captar directamente las variaciones de la luz. Los Impresionistas mostraban gran interés por aspectos cotidianos de la vida. **Edgar Degas** era un gran dibujante de bailarinas de ballet. **August Renoir**, retrataba escenas costumbristas, fiestas al aire libre y escenas interiores con bellas mujeres.



Niñas al piano. August Renoir

IX.- “La figura del siglo XX” Postimpresionismo, Cubismo, Expresionismo, Surrealismo, Pop Art, Abstracción.

El **desarrollo científico y tecnológico del siglo XX** contribuyó al cambio de la vida cotidiana y de las ideologías. La ciudad adquiere un papel predominante en el mundo moderno como centro industrial, comercial y cultural.

La **utilización de todo tipo de materiales**, el **abandono de la rigidez académica**, la **desintegración de la figuras** y los objetos en la representación plástica son reflejo de esta revolución en el mundo de las artes. La representación de la figura humana varía enormemente de un movimiento artístico a otro. En el **expresionismo** la forma es deformada hasta caricaturizarla, para expresar la visión exacerbada de los sentimientos. En el **Cubismo** se geometriza y desarma la figura humana para presentarla desde distintos puntos de vista. El **Pop Art**, representa personajes de la cultura popular como actores o cantantes como modelos para una obra de arte.

Postimpresionismo. Autorretrato. Van Gogh

Cubismo: Las Señoritas de Avignon. Picasso



Expresionismo: El Grito. Edvard Munch



Surrealismo: La Violación. René Magritte



Pop Art: Marilyn. Andy Warhol



Abstracción: Camino hacia la abstracción.

Kandinsky



ACTIVIDADES

I.- Individual: (total 44 pts = 7,0)

1.- Realiza las actividades de los ítem I, II y III. (10 pts)

2.- Busca el significado de las siguientes palabras:(18 pts)

a) Estética:

b) Fertilidad:

c) Hierática:

d) Esencia:

e) Canon:

f) Policromado:

g) Sinuosa

h) Cromática:

i) Teocéntrica:

j) Antropocéntrica:

3.- Responde. (16 pts)

a) ¿Qué son los Kuroi y las Koré?

b) ¿Cuál es la obra que más te gusta del periodo Griego? ¿Por qué?

c) ¿Cuál era el principal tema representado durante la Edad Media?

d) ¿Cuál es la obra que más te gusta del Renacimiento? ¿Por qué?

e) ¿Qué se representaba en el Barroco?

- f) ¿Qué descubrimiento marca el estilo artístico del Neoclásico?
- g) ¿Cuál es la obra que más te gusta del siglo XIX? ¿Por qué?
- h) Elige una de las obras del siglo XX y descríbela.



1. Si René Magritte evoca a una persona en este cuadro, la afirmación más real respecto a ella es:

- A. No tiene zapatos, ya que éstos son falsos.
- B. No desea usar por ahora esos zapatos.
- C. No puede caminar porque le faltan los pies.
- D. No tiene pies, pues los dejó abandonados.

La respuesta es B.

2. Una situación que definitivamente reduce las posibilidades de interpretación de esta obra surrealista es:

- A. Un hombre estuvo trabajando todo el día, llegó muy temprano a casa y deseó poder quitarse los pies como si fueran zapatos.

- B. Un hombre con una gran sensibilidad deseó poder tocar el suelo y sentir su textura con unos zapatos tan sutiles como pies.
- C. Un pintor partió de la idea de que hay cosas inútiles que deben existir y representó sus propias necesidades cotidianas.
- D. Un hombre decidió que era necesario transformar el arte a partir de las necesidades humanas e hizo este bosquejo.

La respuesta es C.

3. El cuadro *El modelo rojo*, como toda obra de arte, puede remitir a quien la contempla a múltiples significados, pero si se piensa que estos zapatos acaban de ser usados por alguien, una posible causa de que hayan sido dejados al lado de una construcción de madera es que para esta persona:

- A. Sentir las piedras del camino es más agradable que usar zapatos.
- B. Un lugar a donde ingresó está sucio y no desea dañar sus zapatos.
- C. El camino que va a recorrer es suave y no necesita zapatos.
- D. El suelo que va a pisar ya no exige el uso de zapatos.

La respuesta es D.

5. De las siguientes expresiones, aquella que resulta más adecuada al sentido del cuadro es:

- A. Para qué zapatos si no tengo pies.
- B. Mis pies sienten aun con zapatos.
- C. Pies sobre los pies y ¡adiós, zapatos!
- D. Sin zapatos me libero de caminar.”

La respuesta es B.

Aunque parezca inverosímil estas preguntas hicieron parte de un [examen escolar](#) del Estado ¿Quién las redactó? ¿Un artista inspirado? ¿Un burócrata infatuado? ¿Un administrador de la rutina? ¿Un funcionario de la

repetición? ¿La ministra de educación en su tiempo de ocio en medio del revolcón estudiantil? Quizá este mismo tipo de pruebas sean las que encuentren los estudiantes en los próximos exámenes “Saber Pro” con que el ICFES pretende evaluar el arte a nivel de profesión. En el colegio el gran potencial del arte ha sido dilapidado, las clases son determinadas por “indicadores de logros” que nominan al alumno y al profesor en pos de una buena calificación, pruebas de arte sin arte, placebos de la imaginación.

¿Es la universidad la próxima víctima de este celo por la medición?

¿Por qué evaluar el arte? Detrás de estas mediciones destacan de lejos dos intereses: el de los profesores que para autoperpetuarse en la institución educativa deben demostrar con notas que sí enseñan lo que todos saben que no se puede aprender, y el del contratista estatal encargado de medir que los estudiantes aprenden lo que nadie les puede enseñar.

Mientras en algunas disciplinas creativas el lema motivacional es “no hay problemas, solo soluciones”, en arte debería imperar un credo más escéptico: “no hay soluciones, solo problemas”.

- **El retrato**



El [Retrato](#) es un género de las artes visuales que consiste en la representación del rostro de una persona, determinando sus rasgos físicos y psicológicos particulares.

Además de la [pintura](#), [escultura](#) y [grabado](#), el retrato es un género importante para el desarrollo de la [fotografía](#), quien en un principio imitó los modos de la pintura.

El Retrato como tema surge con fuerza en la pintura del Renacimiento, pero tiene ya sus raíces en la escultura de la antigua Roma. En ambos casos, son las clases altas las más interesadas en dar cuenta de su estatuto para la posteridad.

De este modo, el Retrato funciona como afirmación de la persona retratada, que intenta así pasar a la posteridad, por medio de un, por lo general, enaltecido recuerdo.

Con el transcurso del tiempo, y sobre todo con la democratización de las

Artes y la invención de la fotografía, el retrato también cumple con otros propósitos:

- **inspiración** para los artistas para crear y expresar su visión particular del retratado y la apariencia real del mismo, constituyendo una obra de arte.

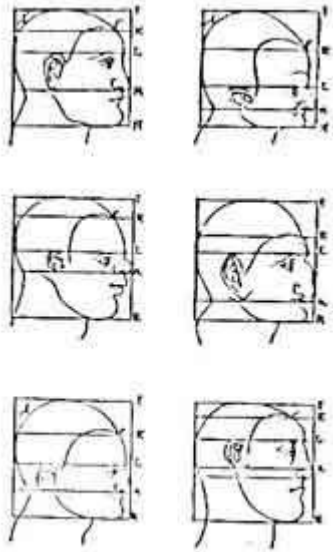
Al ver, por ejemplo, un retrato hecho por **Picasso**, percibimos que han importado más las estrategias estéticas que la representación “fiel” del retratado.

- **objetivización** de los rasgos de las diferentes etnias (caucásico, negro, etc.)

según las características de color de la piel y de ojos, de la textura del cabello, del ancho de nariz y de la estructura corporal, de lo interesante y hermoso de cada tipo físico. Este medio fue muy utilizado por los primeros viajeros y colonizadores, pero también por antropólogos y artistas como **Leni Riefensthal** y sus imágenes de la tribu Nubia.







La realización de un retrato

Para hacer un buen retrato es indispensable dominar la técnica del [dibujo](#). La simetría de la cabeza (eje central de nariz- boca, ojos a los lados, etc.) permite una composición equilibrada, de la cual surge tanto la fisonomía natural de la persona como la expresión, pose, postura, gesto, actitud, proporciones, ornamentación, accesorios y entorno, todo lo cual va dependiendo de la diversidad cultural del retratado.

Las primeras y principales investigaciones sobre las proporciones del rostro fueron realizadas en la época del Renacimiento por maestros como Leonardo da Vinci, Durero y Alberti.

Éste último sostenía que los movimientos del cuerpo son fundamentales porque ellos reflejan los movimientos del alma.

Los rasgos significativos que identifican la expresión facial fueron estudiados en el S. XVIII por el francés **Charles Le Brun**, creador y Director de la Academia de Escultura y Pintura, Francesa quien estableció una completa fisonomía de los caracteres en su tratado “La expresión de las pasiones”.

La fisionomía es la disciplina que busca conocer el carácter y la pasión que anima a los humanos a partir de determinados signos externos que se manifiestan en el cuerpo y especialmente en el rostro.

Hacia mediados del S. XVIII el tratado de fisionomía más difundido en Europa era “De Humana Physiognomia” (1586), una recopilación de ilustraciones y comentarios de **Gian Battista Della Porta**, quien había configurado distintos tipos humanos a partir de analogías zoomórficas. Para Della Porta, las formas, marcas y partes se correspondía con el todo. Así por ejemplo, la posesión de una combinación de rasgos análogos a los de un buey condicionaban al hombre a compartir con ese animal algunos de sus defectos y cualidades: irritabilidad, pereza, terquedad.

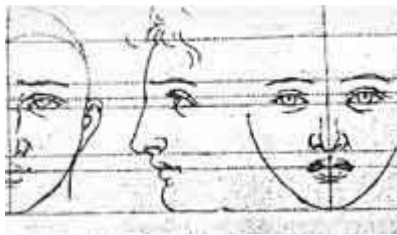
Le Brun sustituyó esa lectura analógica del cuerpo, imponiendo un modelo mecánico de comprensión del cuerpo, donde los signos físicos no obedecieron ya a una ley universal.

Estableció que el carácter de los humanos se forma por voluntad y que las pasiones no se manifiestan según un orden mágico o divino, sino en conformidad a distintos estereotipos de comportamiento humano.

Estereotipos de conductas tales como “desprecio con odio”, alegría honesta”, “aterrorizado”, “la extasiada”, “ira”, “contemplación”, “doncella tímida” fueron contruidos en base a la copia, repetición y el catálogo de personajes y gestos.

Con el tiempo fueron apareciendo manuales de arte y fisionomía con extensos capítulos en los que se describían y clasificaban los ojos y la mirada; mientras que el interés por el significado de las expresiones y

movimientos del cuerpo fue recogido por la ciencia, que encontró en la [fotografía](#) el medio técnico más eficaz para detectar aquellos movimientos que el ojo no puede percibir por sí solo.



- El autorretrato



El autorretrato es una obra visual donde el artista representa, traduce y recrea las características de su propio rostro.

Como género, tiene sus raíces en el Renacimiento, época donde surgen los primeros [retratos](#) de la burguesía y de los altos poderes, las primeras biografías, y donde la figura del artista adquiere peso individual y puede ser considerado como "genio".

Entonces, el autorretrato funciona como exaltación de la propia persona, para cumplir con el deseo de permanencia y memoria.

Se destacan los rasgos característicos que identifican la auto- expresión personal.

El desarrollo del autorretrato se debe también a que, una vez afianzado el concepto de retratar personas, la propia cara es el modelo más cercano y económico.

Haz click para que conozcas los autorretratos de artistas chilenos:

[Julio Ortiz de Zárate](#) - [Cristián Marambio](#) - [Augusto Eguluz](#)

OBSERVA LOS SIGUIENTES FAMOSOS AUTORETRATOS

OBSERVA EN LOS AUTORETRATOS

- FORMA DE LA CARA / COLOR, TAMAÑO Y DISTANCIA DE LOS OJOS

- COLOR Y TEXTURA DE LA PIEL / COLOR, LARGO Y CORTE DE PELO
- FORMA DE LAS PESTAÑAS / FORMA DE LA BOCA
- FORMA DE LOS DIENTES / ESTADO DE HUMOR
- RASGO más CARACTERÍSTICO / PROPORCIONES



Vincent van Gogh
(1853-1890)



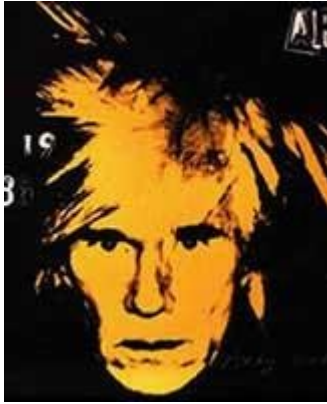
Frida Kahlo
(1907-1954)



Albrecht Dürer
(1471-1528)



Rembrandt van Rijn
(1606- 1669)



Andy
(1928- 1987)

Warhol

● La máscara



Una de las características principales de las máscaras es que nos permiten asumir una **nueva identidad**, la cual proviene del carácter de la propia máscara.

La posibilidad de divertirse, de convertirse en un ser distinto y

desempeñar un nuevo papel tiene sus raíces en las culturas de la Edad de Piedra.

Entre las sociedades tribales de África, América y Asia, la máscara llegó a ser, y aún lo es, un símbolo de representación de las fuerzas sobrenaturales. Los actos realizados por la máscara o atribuidos a ésta comportan la autoridad de un espíritu o un poder determinados. El hecho de que una máscara, sin la representación del cuerpo entero, pueda encarnar el poder sobrenatural se explica por la extendida creencia de que en la cabeza es donde reside principalmente dicho poder. Cuando se necesita que la máscara se mueva para cumplir su función apropiada, la lleva un danzador como parte de un ritual.

En la mayoría de las sociedades, las máscaras importantes, cuando no se utilizaban, se guardaban en un sagrario, como objetos de culto, ocultas a la vista, o a menudo se destruían.

Las máscaras, además de vincularse específicamente a la **vida religiosa**, se han considerado como **agentes importantes del bien**, al ayudar a garantizar el orden social, la fertilidad de las cosechas y los rebaños, la salud, la victoria en las batallas y las soluciones deseables en otras varias crisis de la vida, así como a mantener el equilibrio general entre los vivos y los muertos y el mundo del espíritu.

Además de su función ritual – religiosa, la máscara fue un elemento fundador del **teatro**, ya que en la escenificación de las tragedias griegas eran un elemento primordial con el que los actores ejecutaban roles y/o emociones ya estereotipados por las máscaras.

La máscara es elemento de la puesta en escena incluso en las creaciones contemporáneas.

La función lúdica de la máscara viene de la mano de su poder encubridor: al ocultar el rostro, la persona adquiere más libertades y a la vez adopta el papel que la máscara le confiere. Se transforma en aquello que representa y se “olvida” por un momento de sí mismo.

Este aspecto propio de la máscara es observable en el desarrollo de Fiestas y Carnavales, como la fiesta pagano –religiosa de la Tirana en el norte de Chile y el romántico Carnaval de Venecia en Italia.

- ANEXO 11

● Reconocimiento del cuerpo

El cuerpo es todo lo que somos y en buenas condiciones de salud, funciona como una máquina ideal, tan perfecta que jamás el hombre a logrado crear algo similar.

Sus formas son apreciadas por toda la humanidad en todos los tiempos: su estructura otorga patrones estéticos y arquitectónicos, sus

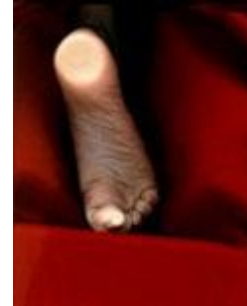
proporciones establecen cánones de belleza, sus movimientos establecen lenguajes artísticos, su ejercicio juegos deportivos y su exploración hace avanzar a la ciencia.

El cuerpo es fuente de vida y placer.

El cuerpo genera comunicación.

Vamos a recorrer distintas imágenes para interiorizarnos con los diferentes cuerpos que inundan el mundo.





- El cuerpo como referente del Diseño



Claramente el [Diseño](#) y el Cuerpo van ligados íntimamente, ya que la función del primero es complacer y satisfacer los requerimientos del segundo.

El rigor de la ergonomía hace que sillas y otros muebles deban acomodarse a las formas del cuerpo.

Las necesidades de abrigo y protección, unidas posteriormente a los afanes de seducción y sobresalir, generan toda la industria del Diseño de moda, que cubre y desviste el cuerpo con gracia e instinto.

La ornamentación del cuerpo por medio de joyas proviene de la prehistoria, y sus propósitos son muy variados: demostrar la riqueza e importancia social de quien las porta, funcionar como símbolo de protección o linaje, llamar la atención de seres del sexo opuesto, etc.

Por otra parte, el Diseño de dibujos y pinturas sobre el cuerpo responde a funciones similares, pero más ligadas a festividades o ritos concretos. Ya sea temporal o permanente, como los tatuajes, la pintura del cuerpo tiene tanto tiempo como el vestuario o la bisutería.

DIFERENTES EJEMPLOS

ERGONOMÍA



PINTURAS Y TATUAJES SOBRE EL CUERPO

