



**DEG**

**División  
Educación  
General**

**UNIDAD DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA**

# ARTES VISUALES

**GUÍA DOCENTE 2**

Desde 2° a 4° año de Enseñanza Básica



## **GUÍA DOCENTE 2 - ARTES VISUALES**

### **Desde 2° a 4° año de Enseñanza Básica**

El presente material es una publicación elaborada por la Unidad de Educación Artística de la División de Educación General del Ministerio de Educación.

### **Coordinadora Nacional de Educación Artística**

Sandra Moscatelli Arena

### **Desarrollo de contenidos**

Marlen Thiermann Weller  
Genoveva Moncada Astudillo

**[artistica.mineduc.cl](http://artistica.mineduc.cl)**

Santiago de Chile

2020

Se autoriza su reproducción citando la fuente correspondiente  
© Ministerio de Educación - República de Chile  
Todos los derechos reservados.

# **ARTES VISUALES**

## **GUÍA DOCENTE 2**

Desde 2° a 4° año de Enseñanza Básica



# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN				6
NIVEL	GUÍA	ACTIVIDAD	NOMBRE	
2° AÑO BÁSICO	2	1	JUGANDO EN EL PARQUE	14
		2	VISORES	18
		3	ANIMALES DEL BOSQUE Y DEL CAMPO	22
		4	ANTIFAZ	25
3° AÑO BÁSICO		5	MI MASCOTA EXPRESA SENTIMIENTOS	29
		6	CAMINO A CASA	33
		7	INSTALACIONES CON HOJAS OTOÑALES	37
		8	PÁJAROS DANZANTES	40
4° AÑO BÁSICO		9	MI MENÚ FAVORITO	44
		10	TRÍO DE CUENCOS	47
		11	TABLERO DE JUEGO CON FICHAS	50
		12	TRAMAS, TEJIDAS, TORCIDAS, TRENZADAS, ANUDADAS, EMBARRILADAS	53
EVALUACIÓN DE HABILIDADES				57
GLOSARIO				60
BIBLIOGRAFÍA				63

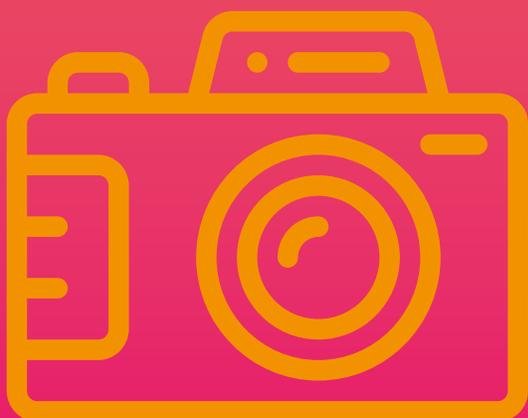


# INTRODUCCIÓN



La presente guía con actividades aplicables en los niveles escolares 2°, 3° y 4° básico corresponden a una serie de 12 actividades estructurada según el incremento de recursos técnicos, científicos, expresivos e intelectuales que necesita experimentar el estudiante de estos niveles para poder expresarse a través de imágenes. Las actividades para estos niveles tienen lo lúdico como componente en común, principalmente porque permite reforzar las necesidades de sociabilización de los estudiantes.

Aunque estén presentadas en un orden de menor a mayor complejidad, el docente tiene la libertad de aplicarlas aleatoriamente, consultando a sus alumnos, ya que es posible que en años anteriores algún colega haya decidido realizarla. En ese caso se recomienda ajustar o actualizar la temática y profundizar los conocimientos ya adquiridos.



## TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTOS

Muchos docentes intuitivamente crean las condiciones necesarias para una buena transferencia de los conocimientos:

- a. Transmite sentimientos positivos y hace que los estudiantes se sientan a gusto.
- b. Involucra a sus estudiantes para que presten atención a los procesos y contenidos.
- c. Respeta el ritmo individual de sus alumnos.
- d. Ofrece oportunidades para aprender mediante varios sentidos.
- e. Deja entrever la utilidad del aprendizaje y aclara su sentido.
- f. Permite que realicen trabajos en red.

### En estas situaciones los estudiantes:

- a. Aprenden más, retienen por tiempo más prolongado y logran aplicar el conocimiento para encontrar soluciones diferentes cuando **se sienten a gusto**; por ello un clima de **aceptación y confianza**, que puede ser potenciado por el aporte lúdico, enriquece el clima de aprendizaje. Es tarea del docente crear un ambiente de confianza aceptando a cada estudiante con sus diferentes particularidades y generar un ambiente en el que cada uno se sienta incluido y valorado.
- b. Sólo aprenden cuando están atentos, es decir, cuando hacen algo por su propia cuenta, lo discuten, se ríen, experimentan, escuchan con atención. La asignatura de Artes visuales ofrece las condiciones ideales para enfatizar el aprendizaje a través de una producción personal, debido a que ofrece la libertad para favorecer la introspección, proyectar ideas propias y reflexionar acerca del trabajo individual, como también acerca del de sus compañeros.
- c. Todos **aprenden de modo diferente**; algunos requieren más tiempo para clarificar ideas y conceptos. Es fundamental considerarlo en clases, porque no cabe duda de que –en la variedad de expresiones de las Artes visuales– cada estudiante tiene un aspecto talentoso que coincida con alguna variante y pueda desarrollar y aportar a su comunidad.
- d. Para otros las imágenes son importantes, necesitan graficar mapas mentales, representar objetos o capturar fotografías. Frecuentemente se aprende mejor cuando las situaciones de aprendizaje apelan a **varios sentidos** como cuando se combinan con elementos rítmicos, auditivos, movimientos corporales, desafíos al sentido del tacto y otros.
- e. Aprenden más rápido cuando comprenden la **utilidad de las lecciones** y la aplicabilidad de lo practicado y estudiado. No toda obra de arte revela su sentido a primera vista, por lo cual no toda actividad artística tiene que conducir a un resultado evaluable. Un artista dedica muchas horas a la ejercitación y el estudio, por ello su obra implica una investigación artística. Pero para mantener la motivación de los estudiantes es importante realizar algunos trabajos que conduzcan más allá de meros ejercicios a productos que puedan ser valorados por sus congéneres y por su comunidad. Éste es

el sentido principal de exhibir los trabajos –en lo posible en un bloque que configure un conjunto– ya sea dentro de la sala de clases, en algún pasillo, el entorno escolar o algún espacio más público.

- f. Consiguen aprender más y más rápido cuando **trabajan en red**. Al interactuar e intercambiar con sus pares hacen mayores avances en su desarrollo. Este aspecto ha sido considerado al proponer distintas estrategias para compartir los materiales, para cooperar durante los ejercicios y la elaboración de los trabajos de arte.

## EL PROCESO CREATIVO

Desde los inicios del s. XX, varios psicólogos se han dedicado a estudiar el fenómeno de la creatividad, llegando a establecer varias fases:

1. Preparación, durante ella se selecciona, formula e identifica el problema. También incluye la recopilación de documentación e información relacionada con la búsqueda de soluciones.
2. Incubación es la fase en la que se manipula y elabora mentalmente todo el material previamente recolectado. Es necesaria una cierta relajación mental que reduzca por una parte el funcionamiento racional de la inteligencia e incremente por otra la actividad mental mediante distracciones estimulantes de la imaginación y las emociones.
3. Inspiración puede ser el momento más breve de todo el proceso creativo; es el instante en que surgirá de cualquier parte y aparecerá cuando menos se busque. Pablo Picasso señalaba al respecto: “La inspiración existe, pero tiene que encontrarte trabajando”.
4. Elaboración, corresponde a la preparación de un producto a partir de la combinación de sus componentes. Puede tratarse de la formación o creación de una idea, una teoría o un proyecto y siempre implica un proceso intelectual que conduce al desarrollo de algo complejo.
5. Verificación es la última parte del proceso en la que el creador somete su obra a las leyes lógicas para comprobar su validez y analiza el cumplimiento de los objetivos, previamente establecidos.

En todas ellas se prioriza la expresión personal, la que se ve complementada por una reflexión en torno a la actividad y su resultado, y se sugiere vincular la producción del estudiante con la obra de algún artista, es decir no imponer un modelo de un artista ya consagrado, sino favorecer la representación de las imágenes, que el estudiante desarrolla en su interior con ayuda de su propio imaginario y sólo establecer conexiones hacia obras de cultores de una expresión artística o artistas consagrados una vez que los estudiantes hayan concluido su propio trabajo. En la última, la de verificación, podrán comparar y constatar cuán valioso resulta desarrollar soluciones similares por su propia cuenta.

La transferencia de un proceso creativo a la realidad educativa resulta altamente provechosa para fomentar la creatividad: una buena clase de cualquier asignatura, fundamentalmente la de Artes visuales contiene estas mismas cinco fases:

- a. La fase de preparación equivale a la **introducción** en la cual se plantea el problema y se reúnen los elementos necesarios.
- b. Durante la fase de incubación se realiza la **búsqueda** de soluciones.
- c. La fase de inspiración es la que da espacio a la **experimentación**.
- d. La cuarta fase de elaboración debiera ser la más extensa pues es la que permite la **realización** del producto.
- e. La fase de la verificación es aquella en que se mira hacia atrás, se contempla todo el proceso y el producto y se evalúa su validez; en educación esta retrospectiva se nombra meta-cognición.

Cada vez que se inicia una nueva fase en la clase, es recomendable que el docente la inicie con preguntas abiertas y acepte todo tipo de respuesta y las canalice positivamente. De este modo se potencian las imágenes mentales que el estudiante necesita para expresarse.

## DESDE EL YO DESCUBRIENDO LA NATURALEZA ABRIÉNDOSE A LA CULTURA

En la enseñanza artística se facilita el desarrollo de habilidades y competencias necesarias para enfrentar y dominar situaciones y desafíos muy diversos de la vida en comunidad. La creatividad que se pone en práctica; enseña cómo utilizar los recursos disponibles para responder con gozo frente a nuevas situaciones, consiguiendo soluciones satisfactorias, que a su vez generan una sensación de éxito.

Sin embargo, ser sensible para detectar y saber cómo enfrentar los desafíos, es una condición de entrada muy necesaria:

## LA SENSIBILIZACIÓN DE LAS PERCEPCIONES

El compromiso profundo en situaciones de aprendizaje se presenta gracias a una mayor sensibilización de las percepciones. Cualquier actividad que comprometa las sensaciones más allá de lo acostumbrado, se transforma en un enriquecimiento de la persona, que le permitirá enfrentar sus relaciones personales con una mirada más amplia. A través del dibujo esta mayor sensibilización se refleja, ya que en un comienzo anexan figuras geométricas, luego éstas se van flexibilizando y son encerradas por un contorno de un solo color. Más adelante, un contorno más orgánico, mimetizado con el color del relleno indica un mayor avance en la representación. En esta etapa comienzan a caracterizar los personajes y el entorno con detalles que los definen.

## LA AMPLIACIÓN DE LA EXPERIENCIA

Crear situaciones en que los estudiantes puedan expandir su experiencia aporta a la construcción de redes neuronales. Mientras más veces se repita una conexión, más fuerte se hará el enlace neuronal en cuestión y más exitosas serán las experiencias de aprendizaje para el estudiante. A su vez, el aprendizaje le produce bienestar y seguridad y lo motiva a seguir aprendiendo.

En los trabajos artísticos esto se ve reflejado en los detalles más narrativos que incluye en los trabajos y en la seguridad que va adquiriendo al trazar sus figuras y sintetizar las escenas.

## PROFUNDIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO

Con cada repetición se afirma lo aprendido, se explora el rigor artístico y se avanza con más naturalidad hacia áreas menos conocidas. Cuando el docente crea situaciones oportunas para que el estudiante siga indagando se produce una virtuosa convergencia entre la contingencia y la natural curiosidad del estudiante.

## DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD POR MEDIO DE LA IMAGINACIÓN

“Dibujo el contorno de aquello que veo en mi mente” es una muy buena descripción de lo que sucede cuando un niño escolar representa algo que el adulto no entiende, ya que el niño dibuja lo que ha logrado comprender; el estudiante suele dibujar para aclarar sus conceptos, representar todo lo que sabe y tal como lo comprende (representación), a ello le agrega lo que está consciente de querer transmitir (comunicación) y lo que inconscientemente siente al respecto (expresión).

Todo dibujo infantil proyecta en mayor o menor grado los siguientes tres propósitos: representación, comunicación y expresión.

## EL PODER DE LA IMAGINACIÓN TIENE LA CAPACIDAD DE DAR FORMA A LA REALIDAD

El estudiante necesita de las imágenes que va formando en su mente para avanzar en sus habilidades de representación, pues para realizar las figuras que el adulto demanda, necesita confiar en su propia imaginación. Destinar un tiempo para que el estudiante pueda imaginar, le facilita enfrentar con éxito una representación de la idea propia.

## EJERCICIOS DE MOTRICIDAD

Los niños escolares se encuentran en una etapa en la que su cuerpo se transforma y crece constantemente; necesitan moverse para mantenerlo bajo control, necesitan acostumbrarse a las nuevas dimensiones de éste. Estar sentado, quieto, por horas, no es la posición adecuada; de pie frente a una superficie vertical es más apropiado para dibujar primero con todo el brazo, y luego limitando sus movimientos al antebrazo, a movimientos que parten desde la muñeca y finalmente a la pinza formada por pulgar e índice.

## PENSAMIENTO CONCRETO Y SU AMPLIACIÓN HACIA EL PENSAMIENTO ABSTRACTO

Aún el aprendizaje de diversas operaciones sigue siendo primordialmente concreto. El estudiante de este nivel aprende con mayor facilidad cuando puede asir los objetos que le aclaran y simplifican los contenidos en cuestión.

## TRANSFORMACIONES Y PUESTAS EN ESCENA

Para la expresión de ideas propias, es necesario apropiarse de los materiales, jugar con ellos, conocer sus particularidades. Este espacio lúdico es imprescindible para familiarizarse con los materiales y puede ampliarse probándolos en el cuerpo –de qué modo tolera la alteración de la apariencia de su cuerpo o del rostro para que él mismo se vea diferente y divertido– lo que concede al estudiante la posibilidad de conocerse, admitiendo las diferentes versiones de sí mismo.

## EXPLICAR LA IDEA A LOS DEMÁS

A veces los estudiantes no se expresan de forma tan evidente como ellos mismos creen y necesitan relatar y describir lo que pretendieron realizar a sus compañeros y compañeras. Para evitar burlas y otras situaciones desagradables conviene que, el docente modere las presentaciones verbales y dirija la atención hacia los aprendizajes adquiridos durante la experiencia.

## ENCUENTRO CON EL ARTE

El primer recurso que se debe utilizar es invitar a un artesano o artista que se desempeñe en el entorno de la escuela a la clase de arte para que hable de su experiencia de vida, presente su obra, relate del proceso y enseñe sus habilidades a los estudiantes. Mientras más cercana sea la relación del cultor con los estudiantes más eficiente es la transmisión de sus enseñanzas.

Sin embargo, si se quiere beneficiar el desarrollo de la creatividad y priorizar la expresión de ideas personales por sobre la imitación de alguna técnica o forma,

es preferible presentar las obras de artistas consagrados después de que los estudiantes hayan confeccionado sus propias obras, ya que:

1. Conservan su autenticidad y las características propias de su nivel de desarrollo.
2. Constatan que son capaces de trabajar de un modo similar a un artista, lo cual refuerza su autoestima.
3. Aprenden a trabajar con el método de investigación artística.
4. Tienen la oportunidad de vivir sensaciones placenteras que proporciona un resultado exitoso.

## **REFLEXIONAR ACERCA DE LA ACTIVIDAD**

Una actividad artística se completa con una reflexión en torno a ella. Una mirada hacia atrás da oportunidad de repasar y replantearse las tareas y puede incentivar al estudiante a continuar probando por su cuenta.

## **SALIDAS A MUSEOS Y EXPOSICIONES**

Visitar museos y exposiciones es beneficioso para los estudiantes porque:

- Conocen obras de arte en un entorno propicio.
- Aprenden a comportarse en ambientes artísticos.
- Aprecian diferentes montajes.
- Se familiarizan con diferentes materias artísticas y puestas en escena.

## **EXHIBICIÓN Y DIFUSIÓN**

Para los estudiantes de este nivel sigue siendo importante que se exhiban todos los trabajos sin selección por calidad, velando por la inclusión.

Los espacios escolares se enriquecen con las obras de los estudiantes, expuestas formalmente. Los espacios pueden ser utilizados de forma muy variada; ya sea colgando desde el techo, adheridos a los muros, alrededor de las columnas, etc. En muchos establecimientos escolares está prohibido intervenir los muros, lo cual es soslayable pegando sobre cartón corrugado de embalaje o planchas de MDF atornilladas con tarugos al muro.

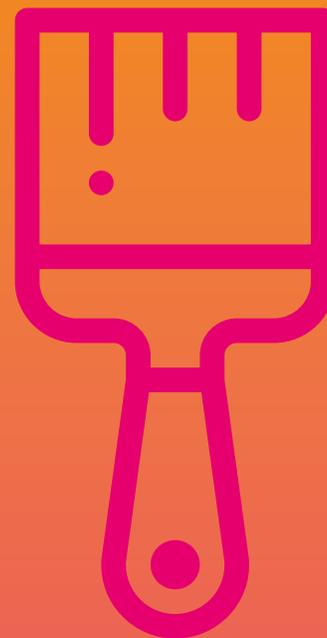
La comunidad escolar entera aprende a disfrutar de las expresiones artísticas, en especial si el docente agrega algunas breves explicaciones y señala con claridad cuál es el curso que confeccionó los aportes artísticos.

Este testimonio de lo que sucede en clases de artes visuales no sólo embellece los muros, sino que permite a todos cultivar el gusto por el arte y apreciar los procesos de desarrollo de los estudiantes.

# ACTIVIDAD 1

## JUGANDO EN EL PARQUE

(En la plaza o en el campo)



### RECURSOS

- Un trozo 20 x 30 cm aprox. de arpillera.
- Pegamento en barra.
- Vellones de colores primarios y secundarios (para el paisaje de fondo).
- Vellones sin teñir (para los personajes, que se insertan al final).
- 2 palos de maqueta redondos o cuadrados de al menos 5 mm de espesor.
- Alambre de cobre para bisutería.
- Cola fría.
- Pinzas para la ropa o clips.

## Descripción de la actividad

Compartir los materiales en grupo:

1. Salir al parque o a la plaza a jugar (al pillarse, al luche, al elástico, al trompo, a las bolitas o a cualquiera de los juegos tradicionales).
2. Finalmente practican una ronda con música de Violeta Parra.
3. Elegir al regreso un trozo de arpillera y los vellones de los colores que desean utilizar.
4. Estirar y adelgazar el vellón para disponerlo luego sobre la arpillera, luego lo presionan con sus dedos para que se fije al tejido áspero.
5. Cuidar dejar libre los bordes superior e inferior.
6. Confeccionar los muñequitos de vellón natural en movimiento (jugando) torciendo la lana en las respectivas articulaciones.
7. Insertar estas figuras con el mismo sistema, o amarrándolas con trocitos de alambre de cobre a la arpillera –introduciendo el alambre a la arpillera y torciéndolo al reverso–.

## Orientaciones Pedagógicas

Programa junto a los estudiantes una visita a un parque y define de antemano cómo poder divertirse allí.

Propone escuchar una canción de Violeta Parra:

**[www.youtube.com/watch?v=AiOS5JN3HgQ](http://www.youtube.com/watch?v=AiOS5JN3HgQ)**

Ensayo una coreografía con la melodía de la canción.

Comenta diferentes juegos y sus reglas.

Organiza quién lleva los implementos (pelota, elástico, bolitas, etc.)

Conduce a los estudiantes a jugar al parque.

Corta la arpillera en trozos de aproximadamente 20 x 30 cm.

Organiza a los estudiantes en pares para que uno de los integrantes del par pase a retirar vellones de los colores primarios y secundarios y el otro pase a retirar dos trozos de arpillera antes de regresar a su asiento.

Indica a los estudiantes que dejen libre al menos 2 cm (tres de sus dedos) del borde superior y del borde inferior; este espacio es necesario para poder fijar la arpillera en los palos de maqueta. Este límite podría marcarse con un rotulador a lo largo de la hebra o sacando la hebra que se encuentra en dicho límite, horizontalmente (es buen ejercicio para la motricidad fina).

Señala cómo se trabaja con el vellón: separando levemente los vellones y presionándolos sobre la arpillera, frotando hasta que quede fijo.

En caso de que se desprenda se puede aplicar pegamento en barra.

Coloca los materiales en dos mesas: en una la arpillera y en la otra los vellones.

Ofrece escuchar la canción: [www.curriculumnacional.cl/musica/609/w3-article-30990.html](http://www.curriculumnacional.cl/musica/609/w3-article-30990.html) "el mundo sonoro", que presenta sonidos de diferentes ambientes.

Sugiere a los estudiantes que representen el parque, la plaza o el campo cómo lo vieron al llegar, antes de comenzar a jugar (es decir, sin niños).

Comenta luego con los estudiantes, las vivencias y anécdotas que sucedieron durante el paseo.

Pide a los estudiantes que repitan los movimientos más característicos de cada juego (es posible pedir que uno las presente y los demás tengan que adivinar de qué actividad se trata).

Conviene tener en cuenta que los estudiantes a esta edad no suelen llenar el fondo, trabajando principalmente una línea de base (borde inferior) y una línea del cielo (borde superior); por lo tanto, no corresponde exigir que llenen toda la superficie.

Solicita que regresen las sobras del vellón ordenadamente antes de abastecerse con más vellones.

Hace un alto antes de ofrecer los vellones sin teñir para explicar su función: utilizarlas una vez que el paisaje esté hecho, para hacer unos muñequitos que representen los movimientos propios del juego que desean representar.

Pide a los niños que se pongan de pie y dirige cómo han de circular por la sala con el fin de que los estudiantes observen los trabajos de sus compañeros en un orden determinado mientras se van secando los trabajos.

Da las instrucciones para colocar cola fría en un costado del palo de maqueta y pegar así la arpillera en el borde superior de él y señalar después que en el borde inferior deben repetir lo mismo.

Propone a los estudiantes que mientras se seca sujeten el borde superior e inferior de la arpillera doblada con una pinza para la ropa.

## Indicadores de evaluación

- Diferenciar entre colores puros y colores apagados o neutros.
- Seguir instrucciones.
- Respetar el material.
- Mantener el ordenado el material: devolver las sobras clasificadas por color, etc.

## Referentes artísticos

### **Violeta Parra, Arpilleras:**

[www.tallereslumen.cl/wp-content/uploads/2015/04/violeta.jpg](http://www.tallereslumen.cl/wp-content/uploads/2015/04/violeta.jpg)

[www.tallereslumen.cl/violeta-parra-sus-arpilleras-y-la-memoria-popular/](http://www.tallereslumen.cl/violeta-parra-sus-arpilleras-y-la-memoria-popular/)

### **José Basso, Paisajes:**

[www.galeriaceciliapalma.cl/producto/jose-basso-sin-titulo-viii/](http://www.galeriaceciliapalma.cl/producto/jose-basso-sin-titulo-viii/)

[www.galeriaceciliapalma.cl/producto/jose-basso-sin-titulo-iv/](http://www.galeriaceciliapalma.cl/producto/jose-basso-sin-titulo-iv/)

## Vinculación con otras asignaturas

- Música.
- Tecnología.
- Educación física y salud.

# ACTIVIDAD 2



## VISORES

**NOTA:** Recordar, que entre sus estudiantes puede haber algunos que tengan daltonismo, una afección que se caracteriza por impedir la distinción entre los matices de rojo y verde.

### RECURSOS

- 3 tubos de cartón del rollo de papel higiénico.
- 2 elásticos o cinta de enmascarar.
- Papel celofán rojo, azul y amarillo.
- Hoja de block.
- Tapa de un fresco de vidrio de un diámetro entre 8 y 10 cm.
- Lápiz mina.
- Rotuladores en los colores primarios y secundarios.
- Trozo de una caja de cartón (cereales u otro).
- Témpera de los colores primarios y secundarios.
- Punzón, perforadora o aguja de lana con punta.
- Hilo de pescar.

## Descripción de la actividad

### Primera parte:

1. Armar visores de colores con los tubos.
2. Cubrir un extremo del tubo con un trozo de papel celofán y sujetarlo con elástico y tensarlo o pegarlo ya tensado con cinta de enmascarar.
3. Confeccionar en total 3 visores (uno por cada color primario).
4. Recorrer rincones de la sala u otros espacios descubriendo cuán distinto se perciben las cosas con uno u otro color.
5. Opinar en la ronda acerca de las sensaciones y de porqué se producen.
6. Superponer a uno de los visores una segunda capa de otro color primario y volver a indagar.

### Segunda parte:

1. Dibujar tres círculos de unos 10 cm de diámetro aprox.
2. Representar dentro de ellos, eligiendo tres de los colores, las tres imágenes que más le gustaron.
3. Repasar el dibujo con un sólo color, el correspondiente por el cual fue vista la imagen.
4. Recortar los círculos.
5. Pegarlos sobre un trozo de cartón, por el lado impreso y recortarlos nuevamente.
6. Pintar el reverso con el color correspondiente a la imagen.
7. Perforar en la parte superior del dibujo.
8. Enhebrar con hilo de pescar formando una cuelga.

## Orientaciones Pedagógicas

### Primera parte:

Indica cómo armar los visores de colores con los tubos de cartón: cubrir un extremo del tubo con un trozo de papel celofán y sujetarlo con elástico y tensarlo o pegarlo ya tensado con cinta de enmascarar.

Anuncia que deben confeccionar un total de 3 visores (uno por cada color primario).

Invita a recorrer rincones de la sala u otros espacios descubriendo cuán distinto se perciben las cosas con uno u otro color.

Coordina una conversación acerca de las sensaciones y de porqué se producen, en una ronda.

Desafía a los estudiantes a superponer a uno de los visores una segunda capa de otro color primario y los insta a volver a indagar.

### Segunda parte:

Instruye a los estudiantes a dibujar tres círculos de unos 10 cm de diámetro aprox.

Los anima a representar dentro de ellos con lápiz mina, comenzando por los bordes de la circunferencia las tres imágenes que les parecieron más interesantes vistas a través de tres de los colores.

Les solicita a los estudiantes repasar el dibujo con un rotulador del color correspondiente.

Indica cómo recortar los círculos.

Enseña a pegar los círculos sobre un trozo de cartón, tapando el lado impreso y a recortarlos nuevamente.

Pide que pinten el reverso con el color correspondiente a la imagen.

Advierte que el disco inferior sólo se perfora en la parte superior del dibujo.

Muestra cómo perforar los otros dos discos arriba y abajo.

Enseña a anudar el primer disco con un doble nudo con el hilo de pescar.

Señala cómo pasar el hilo por la perforación inferior a cierta distancia 20 – 25 cm y luego 2 veces por la superior, para que se mantenga en su posición cuando cuelgue.

Solicita que repitan el mismo tipo de amarra en el tercer disco formando una cuelga.

Decora el cielo o las ventanas de la sala con las cuelgas.

### Indicadores de evaluación

- Papel celofán tensado en el visor de cartón.
- Reconocimiento de los colores primarios.
- Selección de tres imágenes interesantes.
- Círculos enhebrados y anudados correctamente.

## Referentes artísticos

**Robert Turnbull:**

[lapanera.cl/sitio/roberto-turnbull/](http://lapanera.cl/sitio/roberto-turnbull/)

**Paula Dünner:**

[www.galeriaceciliapalma.cl/producto/paula-dunner-10/](http://www.galeriaceciliapalma.cl/producto/paula-dunner-10/)

**Jorge Lankin:**

[www.galeriaceciliapalma.cl/producto/jorge-lankin-pollo-alberjado/](http://www.galeriaceciliapalma.cl/producto/jorge-lankin-pollo-alberjado/)

## Relación con otras asignaturas

- Ciencias Naturales.
- Matemática (geometría).

Actividad alternativa relacionada con Lenguaje, Comunicación y Literatura:  
[www.clubpequeslectores.com/2016/11/diy-cuento-magico-filtros-opticos.html](http://www.clubpequeslectores.com/2016/11/diy-cuento-magico-filtros-opticos.html)

# ACTIVIDAD 3

## ANIMALES DEL BOSQUE Y DEL CAMPO

Diorama con figuras intercambiables  
(tipo teatrillo)



### RECURSOS

- Caja de cereales.
- Cartón forrado.
- Cartulinas de color.
- Tijera.
- Pegamento en barra.
- Cola fría.
- Palos de maqueta de 5 x 5 mm o 6 x 6 mm del largo de la caja de cereales.
- Cinta de enmascarar.
- Rotuladores (scriptos).

## Descripción de la actividad

1. Averiguar acerca de la especie del reino animal que les es encomendada por el docente.
2. Reunir todos los materiales necesarios.
3. Cerrar la caja de cereales en su abertura superior.
4. Cortar y extraer uno de los frentes.
5. Pegar figuras de la vegetación o características del paisaje en el fondo de la caja
6. Dibujar las figuras de los animales sobre cartón forrado o cartulina española
7. Colorearlos con los rotuladores.
8. Cortar los palos de maqueta un poco más cortos que el largo interior de la caja de cereales, repasando reiteradamente la marca con el filo de la tijera en los cuatro costados, luego quebrar el palo.
9. Unir los pares: colocar trocitos de cartón en los extremos de dos palos de maqueta y pegarlos con cola fría en la base interior de la caja de cereales.
10. Insertar los diferentes animales en las ranuras.
11. Hacer árboles, arbustos y otros tipos de vegetación con los restos de cartón forrado e insertarlos en las ranuras también.

## Orientaciones Pedagógicas

Para confeccionar un Diorama: [www.flickr.com/account/upgrade/pro](http://www.flickr.com/account/upgrade/pro)

Instrucciones referenciales para el docente: [es.wikihow.com/hacer-un-diorama](http://es.wikihow.com/hacer-un-diorama)

Define qué entorno van a querer que realicen los estudiantes, según las especies del reino animal que están tratando en alguna otra asignatura.

Lee un cuento relacionado con el medio ambiente a representar.

Revisa si han preparado todos sus materiales.

Indica a los estudiantes cómo cerrar la caja de cereales –arriba– y cómo cortar y extraer el frente, que se transformará en ventana.

Conversa acerca del entorno y sugiere pegar elementos que definan el paisaje en el fondo de la caja.

Da las instrucciones para dibujar las figuras de los animales sobre cartón forrado o cartulina española y para que los estudiantes agreguen detalles con los rotuladores.

Explica cómo medir el largo de los palos de maqueta = la medida total del ancho de la caja y restarle 1 cm para que calce dentro.

Muestra cómo cortar los palos de maqueta del largo requerido: marcar ranuras por los cuatro costados, en el mismo lugar o hacer muescas en las cuatro esquinas del palo con una tijera o un alicate cortante y luego quebrarlo.

Solicita a los estudiantes que corten seis trozos de cartón forrado de 1 cm por 0,5 cm y peguen entre dos palos de maqueta, en sus extremos dos de ellos para mantener separados los palos, formando una ranura interior. Repetir este proceso dos veces, es decir en cada par de palos.

Indica cómo pegar los 3 pares de palos de maqueta con cola fría en posición horizontal en la superficie inferior – base interior – de la caja de cereales.

Explica cómo insertar los diferentes animales en las ranuras.

Desafía a encontrar soluciones y reparaciones, en caso de que se dañen las piernas de los animales.

Sugiere ubicar los animales más grandes atrás para que no tapen a los más pequeños.

Conversa acerca del ciclo alimenticio, o del ciclo de vida de los animales representados y

cuáles serían los elementos que podrían complementar la escena.

Sugiere que hagan árboles, arbustos y otros tipos de vegetación con los restos de cartón forrado y los inserten en las mismas ranuras.

## **Indicadores de evaluación**

- Reconocimiento de los tres planos: fondo, plano intermedio, frente o primer plano.
- Recorte con tijera.
- Figuras erguidas.
- Detalles caracterizadores en animales y el entorno.
- Ubicación de los animales en consecuencia con sus proporciones.

## **Referentes artísticos**

**Escenografías de Joaquín Torres García.**

**Artistas que han representado animales:**

[www.reprodart.com/a/Animales.html](http://www.reprodart.com/a/Animales.html)

## **Relación con otras asignaturas**

- Ciencias Naturales.
- Lenguaje, comunicación y literatura.

# ACTIVIDAD 4

## ANTIFAZ



### RECURSOS

- Cajas de 6 o de 12 huevos.
- Tijera vieja.
- Tierra de calar o serrucho para pan.
- Punzón (una semana antes confeccionan un punzón: modelando un mango alrededor de Un clavo con una pequeña pella de masa cerámica en frío).
- Papel de diario o bolsa de basura para proteger la superficie de trabajo.
- Témpera.
- Pincel.
- Vaso para agua.
- Toalla de papel.
- Alambre de cobre fino para bisutería.
- Lentejuelas, mostacillas o escarcha.
- Plumitas blancas y de colores.
- Cola fría.
- Elástico para máquina de coser.
- Aguja de lana.
- Cinta de enmascarar.

## Descripción de la actividad

### Primera parte:

1. Proteger la superficie de la mesa con papel de diario o plástico.
2. Dividir la mitad inferior de la caja de huevos de modo que cada estudiante obtenga dos recipientes y algo de los bordes, en lo posible también una pestaña que pueda cubrir la nariz.
3. Jugar y probar con sus trozos, colocándoselos en el rostro.
4. Cortar el fondo de los recipientes o le punzan una abertura para poder ver a través de ellas.
5. Pintar con témpera eligiendo los colores según el animal que quieran representar.
6. Dejar reposando hasta que esté seco.

### Segunda parte:

1. Punzar perforaciones en ambos extremos: izquierdo y derecho para pasar un trozo de elástico con la aguja de lana a través de ellos.
2. Decorar el antifaz a gusto de cada cual, con lentejuelas, mostacillas, escarcha y plumas.
3. Fijar los elementos con ayuda de alambre para bisutería o cola fría.

## Orientaciones Pedagógicas

Organiza al grupo curso en grupos de a 6 estudiantes.

Solicita que protejan las mesas con papel de diario o bolsas de basura.

Motiva al curso con la lectura de un cuento, una melodía o videos de danzas del "Carnaval de los animales": [www.youtube.com/watch?v=9-rPX64V5aw](http://www.youtube.com/watch?v=9-rPX64V5aw)

### Primera parte:

Asiste a los estudiantes en el uso de la cierra de calar o de un cuchillo aserrado para cortar la caja de huevos.

Propone diferentes cortes: [carolinallinas.com/2012/06/antifaces-con-cajas-de-huevos.html](http://carolinallinas.com/2012/06/antifaces-con-cajas-de-huevos.html)

Sugiere que marquen la forma con un rotulador en la caja de huevos, antes de cortarla.

Vela por una distribución justa de las cajas de huevo y los trozos resultantes.

Invita a los estudiantes a probar y jugar a transformarse mediante ellos.

Propone las diferentes aberturas para poder ver a través de ellas: hoyo, rendija, perforación pequeña.

Coordina la protección de las mesas ya sea con una bolsa de plástico o con papel de diario.

Recuerda a los estudiantes que para hacer un uso eficiente de la t mpera el pincel s lo debe absorber pintura con los pelos de  ste.

Vuelve a leer una parte del cuento, o canta una melod a relacionada con varios animales, mientras se seca la t mpera.

Organiza el orden en el lugar de trabajo: un estudiante lava los pinceles de tres compa eros y vierte el agua sucia de los vasos, los otros dos cierran los frascos de t mpera correctamente y las guardan en sus respectivas cajas.

### **Segunda parte:**

Organiza tres estaciones donde los estudiantes pueden recoger los materiales que deseen utilizar para decorar sus antifaces: una mesa con lentejuelas y escarcha, otra con mostacillas y alambre, m s una tijera vieja para cortarlo y una tercera con varios punzones, agujas de lanas y el stico redondo para m quina de coser.

Explica una a una las funciones de los materiales que se encuentran en cada estaci n.

Coordina el retiro equitativo de los materiales y vela por un desempe o autorregulado de los estudiantes.

Anima a sus estudiantes mientras van trabajando.

Ofrece a los estudiantes presentar su antifaz de modo que los dem s puedan adivinar cu l animal representa.

En una segunda instancia puede acompa ar la presentaci n con un sonido caracter stico para facilitar su identificaci n.

Comenta los resultados con el grupo curso.

### **Indicadores de evaluaci n**

- Respeto por el material.
- Soluciones originales.
- Claridad en la representaci n de un animal.

## Referentes artísticos

### Música de Saint Saëns:

[es.wikipedia.org/wiki/El\\_carnaval\\_de\\_los\\_animales](https://es.wikipedia.org/wiki/El_carnaval_de_los_animales)

[www.youtube.com/watch?v=1L993HNAa8](https://www.youtube.com/watch?v=1L993HNAa8)

### Presentación de danzas:

[www.youtube.com/watch?v=MlyxXf5MT-4](https://www.youtube.com/watch?v=MlyxXf5MT-4)

### Ejemplos:

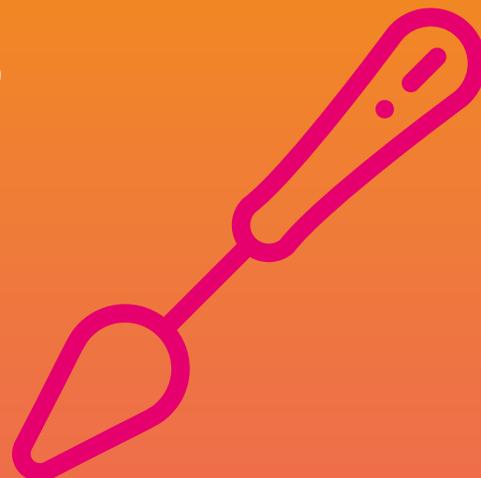
[blog.flota.es/wp-content/uploads/2015/11/mascaras-cartones-huevos.jpg](http://blog.flota.es/wp-content/uploads/2015/11/mascaras-cartones-huevos.jpg)

## Relación con otras asignaturas

- Música.
- Lenguaje, comunicación y literatura.

# ACTIVIDAD 5

## MI MASCOTA EXPRESA SENTIMIENTOS



### RECURSOS

- 1 botellita desechable (uno al día, chamito).
- 1 piedra.
- Pegamento cola fría.
- 1 cordelito de unos 20 cm.
- Papeles entretenidos animal print.
- Témpera.
- Pincel plano.
- Rotulador negro.
- 125 grs. aprox. de pasta de cerámica en frío por estudiante.
- Pocillos para agua (sólo para humedecer los dedos, no para verter agua sobre la masa).
- 1 palo de brocheta.
- Sacapuntas.
- 1 palito redondo de unos 5 cm aprox. con punta.

## Descripción de la actividad

1. Traer su peluche favorito.
2. Colocar una buena cantidad de cola fría en el fondo de la botellita y luego introducir la piedra para que ésta evite que se tumbe la figura.
3. Medir el contorno de la botellita y recortar el papel adicionando un centímetro para el traslape.
4. Marcar detalles como palma de las manos y garras con un rotulador.
5. Hacer una bola con la cerámica en frío que cubra ampliamente la abertura de la botella.
6. Estirar la masa formando un cuello para insertarlo en la abertura.
7. Tomar la bola con ambas manos y presionar con los pulgares para obtener la órbita de los ojos.
8. En caso dado agregar masa para el hocico, pegándola con agua.

## Orientaciones Pedagógicas

Durante la clase anterior el docente invita a que los estudiantes traigan su peluche favorito.

En esta clase invita a todos los estudiantes con sus peluches a salir a un espacio donde hay al menos 5 peldaños.

Pregunta cómo se sienten hoy y les anuncia que los que se sienten muy contentos se deben ubicar en el peldaño de más arriba, los que están muy tristes en el peldaño inferior y los demás en los peldaños intermedios según estén un poco contentos o algo tristes, o simplemente más o menos.

Saca una foto al grupo curso para poder comparar en una situación futura si acaso estos sentimientos han cambiado.

Antes de regresar a la sala selecciona a unos 6 estudiantes para que recojan piedras en el patio (1 por cada integrante del curso).

En la clase misma organiza una convivencia de peluches, sentando a los estudiantes en un círculo y pidiéndoles que coloquen a sus peluches en sus regazos.

Pide que los peluches saluden amablemente y conversen con sus vecinos de un lado primero y del otro después: cuáles son los motivos que hicieron elegir a su amo para sentirse tal como se siente en ese momento. ¿Qué lo tiene contento? ¿qué fue lo que le causó la tristeza? Según sea el caso.

Distribuye los materiales en 4 esquinas: los vasitos plásticos de yogurt en una mesa, cola fría y piedras en otra, papel entretenido animal print y unicolor en otra mesa y pasta para cerámica en frío en una cuarta mesa.

Indica cómo colocar una buena cantidad de cola fría en el fondo de la botellita y luego cómo introducir una piedra para que permanezca en la base y su peso evite que se tumbe.

Enseña a utilizar un cordelito para medir el contorno de la botellita y a traspasar la medida a un papel, agregando 1 cm para traslapar el papel y pegarlo en la botellita.

Sugiere hacer las patas de cartulina unicolor y marcar en ella detalles como palma de las manos y garras con un rotulador.

Muestra cómo hacer una bola con la cerámica en frío que cubra ampliamente la abertura de la botella

Demuestra los diferentes pasos para formar una cara:

1. Tomar la bola con ambas manos y presionar en paralelo con los pulgares para obtener la órbita de los ojos.
2. Sobar hacia abajo y agregar algo de masa, humedeciendo la unión para formar el hocico.
3. Agregar las orejas.
4. hacer incisiones con un palo de brocheta, marcando ojos, dientes y otros detalles.

Enseña cómo hacer una perforación con un lápiz por abajo, para insertar un palito redondo cuando esté seco.

Cortar palitos redondos en trozos de unos 5 cm aprox. y sacarle punta.

Introducir el palito en el orificio y pegarlo con cola fría.

Indica que deben escribir su nombre en un papelito, enrollarlo e introducirlo en la abertura.

Prepara una superficie para dejar secar los trabajos con la abertura hacia arriba, para que pueda penetrar el aire y el secado sea parejo (por dentro y fuera a la vez). Esto evita que se agriete.

Organiza una performance con las mascotas de todo el curso y saca fotografías. Por ejemplo: paseando por el parque.

Instala una repisa en la sala de clases para que los niños puedan mover la cabeza de su mascota al llegar en la mañana, indicando cómo se sienten ese día.

## Indicadores de evaluación

- Formas de brazos y piernas reconocibles y en posición correcta.
- Elección adecuada del papel entretenido.
- Limpieza al pegar.
- Forma de la cabeza que conjuga con el cuerpo.

## **Referentes artísticos**

**Jeff Koons, The Puppy:**

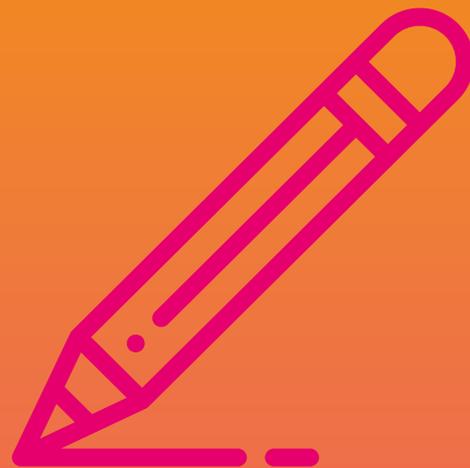
[elpais.com/elpais/2019/08/05/eps/1565019099\\_448001.html](http://elpais.com/elpais/2019/08/05/eps/1565019099_448001.html)

## **Relación con otras asignaturas**

- Ciencias Naturales.
- Orientación.

# ACTIVIDAD 6

## CAMINO A CASA



### RECURSOS

- Cartulina blanca tipo hoja de block del tamaño de una postal.
- Lápiz mina con goma.

### PRIMERA PARTE ESTAMPADO

- 1 goma miga pequeña por estudiante.
- Tampones para timbrar con tinta negra y roja o de diferentes colores.
- Témpera de un color (para utilizar con pincel).
- Pincel.

### SEGUNDA PARTE MURAL (COLECTIVO)

- Una hoja de block (para estampar la escuela).
- Varios pliegos de papel Kraft.
- Cinta de enmascarar.

## Descripción de la actividad

1. Seguir las instrucciones del docente.
2. Dibujar los contornos de su hogar, incluyen puertas, ventanas y techo sin rellenarlas.
3. Preparar un timbre con una goma miga: si la casa es de ladrillo cortarán la goma por la mitad.
4. Si la casa es de madera, marcarán unas vetas en uno de los costados de la goma.

## Orientaciones Pedagógicas

### Primera parte

Dirige una conversación en torno a lo que es un hogar, donde viven varias personas, donde se duerme, donde se comparte etc.

Pide a sus estudiantes que crucen sus brazos y coloquen su cabeza sobre ellos.

Indica con un sonido suave que cierren los ojos y comienza a relatar (a dirigir la imaginación) las acciones que realizan en el trayecto de la escuela al hogar:

1. Sales de la sala de clases.
2. Sales de la escuela.
3. ¿Qué ves en la calle?
4. ¿Transitas solo o te espera alguien?
5. Caminas con cuidado, ¿qué observas?
6. Cruzas una calle ¿quién más transita por ella?
7. Te encuentras con una vecina amable que le saluda con cariño.
8. Vas acercándote cada vez más a tu hogar, ya lo estás viendo a lo lejos . . .
9. Te acercas un poco más y te detienes a mirarlo en detalle ¿la puerta está al centro, en el frente o en un costado, ¿cuántas ventanas dan a la calle? ¿Hay un timbre?
10. ¿Se ve el techo? Es conveniente insertar un intervalo mayor aquí, ya que deben detenerse en los detalles que dibujarán.
11. Llegas al hogar y en la puerta te recibe la persona más querida: se funden en un abrazo ¿sientes alegría? ¿qué más sientes?
12. Entra y relata una experiencia vivida en el día.

Aquí el docente tiene que detenerse y pausar por unos 2 minutos antes de emprender el regreso paulatino a la sala de clases. Es muy importante que el proceso de visualización termine en la sala de clases –desde donde partió– antes de indicar que vuelvan a abrir sus ojos.

### **A continuación:**

Explica que deben dibujar sólo los contornos de su hogar sobre la cartulina pequeña, pues van a estampar los muros con un timbre que prepararán con una goma para ello.

Explica el concepto de módulo: un elemento que se repite varias veces de modo similar.

Ofrece utilizar la goma miga como timbre (módulo) y explica como entintarla y estampar.

Hace hincapié en que los ladrillos tienen matices diferentes, por lo tanto, no deben cargar cada vez el timbre de tinta, sino permitir que se vayan aclarando los estampados a medida que se va gastando.

Sugiere utilizar pincel redondo con t mpera como timbre para estampar las tejas del techo.

Explica que la tinta en las manos sale con agua y jab n y con c scara de lim n.

Recuerda a los estudiantes poner el nombre en el trabajo.

Encarga a los 2 primeros alumnos que finalizaron su trabajo que hagan lo propio en la hoja grande de block, representando la escuela.

### **Segunda parte**

Une varios pliegos de papel Kraft y pega la escuela en alguna ubicaci n consensuada con los estudiantes.

Vela sobre la distribuci n de las casas en el panel grande, para que todos los estudiantes puedan ubicar la suya seg n sea corto o largo su camino entre la casa y la escuela.

Indica utilizar un m dulo m s peque o de goma eva, como por ejemplo la goma en el extremo posterior de un l piz y estampar con  l el trayecto a casa, que puede ser recto, anguloso, curvo, o sinuoso y cruzarse con el de alg n compa ero.

Coordina para que trabajen m ximo 5 estudiantes al mismo tiempo en el panel grande.

**NOTA:** Si cada hogar representado lleva el nombre del estudiante en forma visible, se podr a organizar como calendario de cumplea os, agregando la fecha y ordenando el conjunto seg n los meses del a o.

### **Indicadores de evaluaci n**

- Elecci n creativa de m dulos.
- Utilizaci n reiterada y homog nea de cada m dulo.
- M dulos estampados definidos y limpios (sin ser arrastrados, ni repasados).
- Respeto de las l neas trazadas para el camino.

## Referentes artísticos

**Francisca Sutil, serie "Mute":**

[www.franciscasutil.cl/v2/mute.php](http://www.franciscasutil.cl/v2/mute.php)

[www.franciscasutil.cl/v2/mute2014.php](http://www.franciscasutil.cl/v2/mute2014.php)

## Relación con otras asignaturas

- Historia, geografía y ciencias sociales.

# ACTIVIDAD 7

## INSTALACIÓN CON HOJAS OTOÑALES



### RECURSOS

- Hojas caídas de árboles en otoño.
- Bolsas de papel para recogerlas y seleccionarlás.
- Plaza o parque cercano.
- Patio de la escuela.

## Descripción de la actividad

1. Clasificar las hojas por colores verdes, amarillas, rojas y luego por matices anaranjados, amarillo limón, verdosos, cafés y los ordenan de más claro a más oscuro.
2. Definir quién se hace cargo de determinados matices.
3. Elegir un lugar en el parque o el patio de la escuela para instalar un mandala con los colores degradados.
4. Comenzar a disponer las hojas otoñales en forma concéntrica.
5. Continuar en un orden preestablecido por el grupo (de más claro a más oscuro o viceversa).
6. Comentar lo que sintieron al trabajar, qué aprendieron durante la actividad y cómo se sienten respecto al resultado.

## Orientaciones Pedagógicas

Entrega a cada 2 estudiantes una bolsa de papel para colocar en ellas hojas otoñales

Invita a los estudiantes a salir a la plaza o el parque más cercano para recoger hojas enteras, de diferentes colores.

Les da indicaciones para clasificar las hojas por familias de colores: verdes, amarillas, rojas

Explica lo que son los matices: anaranjados, amarillo limón, verdosos, cafés y los ordenan de más claro a más oscuro (degradación entre dos colores).

Propone diferentes lugares en el parque o el patio de la escuela para instalar un mandala con colores degradados.

Explica lo que es un mandala.

Propone a los estudiantes dibujar diseños para su mandala y elegir uno democráticamente

Organiza a los estudiantes en grupos y dentro de los grupos asigna a cada estudiante dos o tres matices.

Coordina la instalación de mandalas indicando que deben comenzar por el centro y seguir el patrón previamente acordado.

Toma registro fotográfico del trabajo de todos los grupos.

Dirige la conversación en torno a las sensaciones, las experiencias y los resultados.

Proyecta las imágenes registradas con ayuda de un data-show y luego las obras realizadas por artistas del land-art (arte en el paisaje).

Destaca que los trabajos de sus estudiantes son tan meritorios como los de los artistas y que son igual de efímeros.

## Indicadores de evaluación

- Reconoce familias de colores.
- Sigue las pautas preestablecidas.
- Acepta las decisiones del grupo.
- Coopera en la acción.
- Emite sus opiniones con respeto.

## Referentes artísticos

### **Andy Goldsworthy:**

[inhabitat.com/andy-goldsworthy-creates-ephemeral-land-art-with-what-he-finds-at-hand/](http://inhabitat.com/andy-goldsworthy-creates-ephemeral-land-art-with-what-he-finds-at-hand/)

### **Joanna Hendrik:**

[www.frogx3.com/2017/12/12/land-art-con-hojas-muertas-por-joanna-hedrick/](http://www.frogx3.com/2017/12/12/land-art-con-hojas-muertas-por-joanna-hedrick/)

### **Japón:**

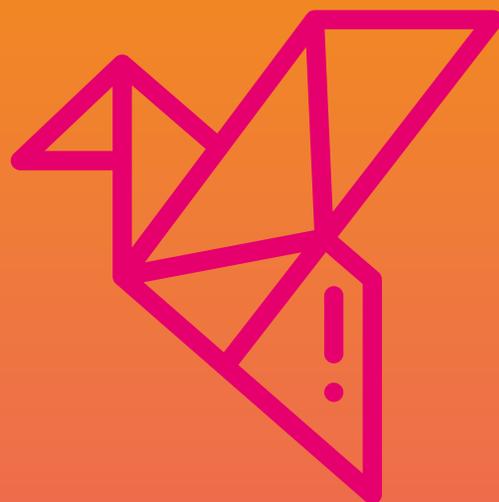
[www.europapress.es/desconecta/curiosity/noticia-nueva-moda-japon-hacer-arte-hojas-caidas-20161214134443.html](http://www.europapress.es/desconecta/curiosity/noticia-nueva-moda-japon-hacer-arte-hojas-caidas-20161214134443.html)

## Relación con otras asignaturas

- Ciencias Naturales.
- Matemática (Geometría).

# ACTIVIDAD 8

## PÁJAROS DANZANTES



### RECURSOS

- Revistas en desuso o folletos de publicidad con imágenes de color.
- Lápiz mina o rotulador.
- Papel lustre.
- Tijera.
- 1 palo de maqueta de 6 x 6 mm por estudiante o un palito chino (sushi).
- 1 imán pequeño de 1 a 2mm de espesor.
- 2 clips.
- Pegamento en barra.
- Plumas de colores (optativo para sustituir las alas de papel).
- 1 vaso para sostener el pájaro mientras se trabaja con el imán.

## Descripción de la actividad

1. Preparar una barrita mágica con un palo de maqueta o palito de suchi y un imán, pegando el imán con cola fría al palo.
2. Escuchar sonidos de pájaros chilenos y adivinar a qué pájaro pertenece el sonido.
3. Imaginar cómo es su forma y dibujarla en el aire o en la espalda del compañero.
4. Seleccionar una hoja bien colorida, en lo posible con colores cálidos por ambos lados.
5. Marcar después el contorno de su mano sobre la hoja elegida.
6. Agregar una cabeza en la ubicación del pulgar e incluir el piquito.
7. Recortar la silueta del pájaro.
8. Marcar 2 veces el contorno de 3 dedos juntos para configurar las alas, sobre otros recortes coloridos de la revista o sobre papel lustre de algún color.
9. Hacer un pequeño corte en el nacimiento del ala y traslapar ambos bordes del corte.
10. Adherir las alas al cuerpo del pájaro.
11. Sostener el pájaro con las uñas para descubrir su punto de equilibrio y colocar un clip en él, enganchar luego un segundo clip.
12. Acercar el segundo clip al imán y mover el palo, de modo que el pájaro pueda danzar al son de alguna melodía.

## Orientaciones Pedagógicas

Prepara una barrita mágica con un palo de maqueta o palito de suchi y un imán, que se adhiere con abundante cola fría.

Señala que lo deben dejar reposando durante toda la actividad.

El docente pide a sus estudiantes que se relajen para escuchar:

**Opción 1:** sonidos de aves chilenas:

[www.youtube.com/watch?v=GyqbDzuW\\_A](http://www.youtube.com/watch?v=GyqbDzuW_A)

[www.youtube.com/watch?v=tkkq5wbfFA4](http://www.youtube.com/watch?v=tkkq5wbfFA4)

El docente incita a adivinar a qué pájaro pertenece cada uno de los sonidos.

**Opción 2:** la lectura de un cuento relacionado con un pájaro que tiene poderes como el de la leyenda rusa "el pájaro de fuego".

El docente procura mantener el ambiente de introspección y pide a los estudiantes

que imaginen cómo sería la forma de un pájaro con poderes mágicos.

Distribuye revistas en desuso y los invita a buscar la hoja con mayor colorido en especial de colores cálidos, relacionados con las llamas del fuego.

Luego les solicita que dibujen su propio pájaro primero en el aire y después en la espalda de un compañero.

Insta a los estudiantes a marcar el contorno de su mano con los dedos algo separados: los diestros marcan la mano izquierda y los zurdos la derecha, de este modo obtienen la base para el cuerpo y la cola del pájaro.

Muestra cómo agregar una cabeza en la ubicación del pulgar.

Solicita recortar la silueta del pájaro.

A continuación, pide que marquen tres de sus dedos -esta vez juntos- sobre otro papel colorido o de color uniforme como lo es el papel lustre y cerrar el lado abierto con una curva.

Solicita que repitan esto por segunda vez para configurar alas para ambos lados.

Enseña cómo hacer un corte pequeño de 2 cm aprox. perpendicular en el nacimiento del ala y a traslapar sus bordes levemente con un poco de pegamento en barra.

Indica cómo pegar las alas al cuerpo en ese mismo punto con otro poco de pegamento.

Sugiere dejar secando el pájaro apoyado sobre el borde de un vaso o levemente enrollado dentro del borde.

Revela que el punto de equilibrio se descubre al sostener el objeto (pájaro) con las uñas de sólo dos dedos e indica que en ese mismo punto hay que colocar el primer clip y luego enganchar un segundo clip en el primero para darle más movilidad al vuelo del pájaro.

Señala que acercando el clip al imán y mover el palo, el pájaro puede danzar.

Dirige el canto de los niños de una canción alusiva a los pájaros o coloca alguna melodía que ha seleccionado para este instante en el que los niños mecen sus pájaros al ritmo.

Tiende un cordel para colgar todos los pájaros al finalizar la clase.

## Indicadores de evaluación

- Colores cálidos.
- Corte limpio.
- Equilibrio.
- Ligereza, levedad.
- Volumen de las alas.

## Referentes artísticos

**Igor Stravinsky, Ballet El pájaro de fuego:**

[www.youtube.com/watch?v=hANdWg3OCN0](http://www.youtube.com/watch?v=hANdWg3OCN0)

**Héctor Herrera (pintor de las aves fecundas):**

[tinyurl.com/y4kub5y9](http://tinyurl.com/y4kub5y9)

[tinyurl.com/y3afdest](http://tinyurl.com/y3afdest)

**Santos Chávez:**

[www.pinterest.es/pin/396950154656271742/](http://www.pinterest.es/pin/396950154656271742/)

[www.pinterest.es/pin/396950154656271678/](http://www.pinterest.es/pin/396950154656271678/)

**Pájaro y planeta:**

[www.surdoc.cl/registro/2-644](http://www.surdoc.cl/registro/2-644)

**Mensajero del viento:**

[www.surdoc.cl/registro/2-645](http://www.surdoc.cl/registro/2-645)

## Relación con otras asignaturas

- Música.
- Educación física y salud.

# ACTIVIDAD 9

## MI MENÚ FAVORITO

Frottage-Collage



### RECURSOS

#### PARA COLLAGE CON PAPELES OBTENIDOS MEDIANTE FROTTAGE

- Papel para fotocopias o similar.
- Lápices de cera de diferentes colores.
- Objetos y superficies con diferentes texturas.
- Plato de cartón.
- Rotuladores.
- Pegamento en barra.
- Paño de género para limpiar los excesos de pegamento.
- Forro de cortina de baño o mantel de cumpleaños.

#### PARA UNA PRESENTACIÓN COLECTIVA

- Pliegos de papel Kraft.
- Servilletas de papel.

## Descripción de la actividad

1. Buscar diferentes texturas en el entorno: muros, suelo, suela de zapatos, ropa, monedas, estuche, cartón corrugado, etc.
2. Colocar la hoja de papel sobre la superficie rugosa y pasar el lápiz de cera reiteradas veces de modo que aparezca la textura.
3. Decorar el borde del plato de cartón con detalles de su preferencia.
4. Recortar de los papeles obtenidos mediante frotación sobre texturas que se encuentran en el entorno, las formas de los alimentos.
5. Repetir la acción con lápices de cera de colores pertinentes.
6. Pegar las formas recortadas sobre el plato de cartón.

## Orientaciones Pedagógicas

Presenta a los estudiantes materiales con texturas diferentes: papel lija, malla de alambre, retazos de telas, encajes, vidrio catedral con bordes pulidos, cestas, trozo de madera con vetas pronunciadas, etc.

Define junto con sus estudiantes las propiedades de una textura: está vinculada a la superficie externa de un cuerpo y contiene módulos que se repiten infinitamente. Suavidad, aspereza y rugosidad son sensaciones que se captan a través del sentido del tacto y son propiedades de las texturas. Así mismo determina con sus estudiantes qué diferencia a una textura táctil (palpable) de una visual (lisa, sin relieve, sólo apreciable con la vista).

Indica a los estudiantes que salgan a buscar otras texturas en el entorno: muros, suelo, corteza de árboles, ropa, suela de zapatos, monedas, estuche, cartón corrugado, etc.

Enseña a colocar la hoja de papel sobre la superficie rugosa y pasar el lápiz de cera –acostado y sin funda de papel– reiteradas veces de modo que aparezca la textura.

Sugiere que para cada textura utilicen media o un cuarto de hoja tamaño carta.

Señala el tiempo disponible para esta actividad (20-30 minutos).

Al reunir nuevamente a todos sus estudiantes pide que las expongan sobre su mesa y permite que los estudiantes circulen ordenadamente para observar las texturas de sus compañeros.

Coordina la elección de las 10 texturas más originales (menos repetidas)

Del mismo modo observan cuáles se lucen mejor y en cuáles texturas la técnica del frottage dio mejor resultado.

Define junto a sus estudiantes cuáles son texturas naturales (que son producidas por la naturaleza) y artificiales (producidas por el hombre en forma mecánica).

Pide a sus estudiantes que crucen sus brazos y apoyen su cabeza sobre ellos e imaginen su menú favorito y piensen en cada uno de los ingredientes que contiene.

Propone que entre los papeles con texturas obtenidas mediante el frottage ellos seleccionen aquellas texturas que sirven para representar los ingredientes de su menú.

Permite a los estudiantes que rehagan algunas texturas para que las texturas y los colores sean más representativos de los ingredientes.

Distribuye los platos de cartón

Solicita a sus estudiantes que decoren el borde del plato de cartón con un diseño de su preferencia usando rotuladores.

Instruye a sus estudiantes en cómo recortar directamente (dibujando los contornos sólo con la tijera) las formas correspondientes a las partes de su plato favorito.

Ofrece algunos minutos (3-5) para que organicen las formas sobre el plato de cartón antes de solicitar que las peguen con pegamento en barra.

Cierra la actividad recogiendo todos los platos y distribuyéndolos en el suelo sobre una cortina de baño y a los estudiantes alrededor de ella para conversar acerca de los indicadores de evaluación con todos ellos.

**NOTA:** Esta misma actividad se puede realizar con recortes de revistas o folletos de supermercado con imágenes de los productos recortes de los colores correspondientes.

Ello permite que los estudiantes clasifiquen los recortes por familias de colores (matices de un mismo color).

También es posible convertir esta actividad en una descripción del menú, representando todos los ingredientes.

## Indicadores de evaluación

- Diferencia entre textura visual o táctil.
- Exactitud en el recorte con tijera.
- Precisión en el recorte.
- Limpieza al pegar.
- Organización del conjunto.

## Referentes artísticos

**Bororo:**

[www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-80410.html](http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-80410.html)

**Beatriz Leyton, Tentación:**

[www.artistasvisualeschilenos.cl/658/w3-article-82830.html](http://www.artistasvisualeschilenos.cl/658/w3-article-82830.html)

## Relación con otras asignaturas

- Ciencias Naturales (alimentación balanceada).

# ACTIVIDAD 10

## TRÍO DE CUENCOS



### RECURSOS

- 500 grs. de greda por estudiante.
- Un balde con barbotina (greda remojada con consistencia de yoghurt).
- Tabla de MDF mínimo de 20 x 20 cm por estudiante.
- Pocillo para agua por estudiante.
- Palos de helado.
- Mondadientes.
- Palo de brocheta.
- Papel de diario.

## Descripción de la actividad

1. Amasar la greda sobre la tabla.
2. Dividir la pella en tres trozos de diferentes tamaños.
3. Formar tres bolas, manteniendo proporciones similares.
4. Colocar una bola en la palma de la mano izquierda y penetrar con el pulgar derecho hacia el interior de la bola, sin traspasar el fondo.
5. Adelgazar las paredes presionando desde el fondo -avanzando en círculo y luego en espiral- con el pulgar por el interior y los demás dedos por el exterior hasta obtener un recipiente

## Orientaciones Pedagógicas

Distribuye la greda (medio paquete por estudiante).

Explica que ésta se amasa igual que la masa del pan.

Solicita que formen tres esferas de tamaño progresivo (que ambos sean más pequeños que el anterior, en una proporción similar).

Explica a sus estudiantes para hacer un cuenco, la greda sólo se forma con ambas manos usando el pulgar y la superficie de todos los otros dedos.

Muestra paso a paso cómo hacer un cuenco con la técnica del pulgar:

- A partir de la bola más grande, bien formada, se presiona una leve depresión en un punto de la esfera.
- La esfera se coloca en la palma de la mano izquierda enfrentando la depresión con el pulgar de la mano derecha .
- El pulgar es presionado hacia y a través del centro de la esfera hasta el fondo, sin atravesar la esfera -la presión que se siente en la palma indica cuándo detenerse-.
- Las paredes se adelgazan presionando desde el fondo, primero alrededor del punto más profundo y luego ascendiendo lentamente en espiral.
- Cualquier amago de grieta o imperfección se corrige con dedos humedecidos con agua. **Advertencia: nunca verter agua directamente sobre la pieza.**
- Emparejar las paredes y repasar el borde con el dedo untado en agua.
- Decorar el borde con improntas (presión) hechas con un tipo de palito, repitiendo regularmente el diseño elegido. Por ejemplo: rayitas paralelas, cruces, puntos, zig-zag, etc.

Al finalizar el primer cuenco (el más grande) el docente señala que deben repetir el proceso en con la esfera mediana y posteriormente con la esfera pequeña.

Indica que marquen sus iniciales en la base de cada cuenco.

Distribuye un trozo de papel de diario o toalla de papel a cada estudiante y les solicita que lo corten por la mitad y lo unten en el pocillo con agua para que el papel se adapte mejor a las formas.

Especifica que la función del papel es evitar que se peguen los tres cuencos al secarse; por lo tanto, deben colocar un trozo de papel humedecido entre el cuenco más grande y luego ubicar el cuenco mediano encima, presionando levemente para que calce dentro del mayor y repetir la misma acción con el más chico sobre el mediano.

Dispone una o dos tablas cubiertas con un papel para que los estudiantes depositen sus torrecitas de tres cuencos con el fin de que se vayan secando durante 7-10 días (los primeros 3 días cubiertos levemente con un plástico, los siguientes directamente al aire).

Pide a sus estudiantes que escriban su nombre sobre el papel, antes de colocar sus trabajos apilados.

Hace un registro fotográfico de ambas tablas, ya que los estudiantes frecuentemente tienen dificultades de reconocer sus trabajos cuando están secos y menos cuando éstos se han horneado.

Coordina el traslado de las piezas a un horno cerámico (Requiere temperaturas mayores a 600°C)

**Sugerencia:** Organiza un paseo a un centro artesanal de producción de cerámica popular y coordina la cochura de las piezas.

## Indicadores de evaluación

- Proporciones y formas similares.
- Paredes homogéneas.
- Cuencos apilables.
- Incisiones en los bordes.

## Referentes artísticos

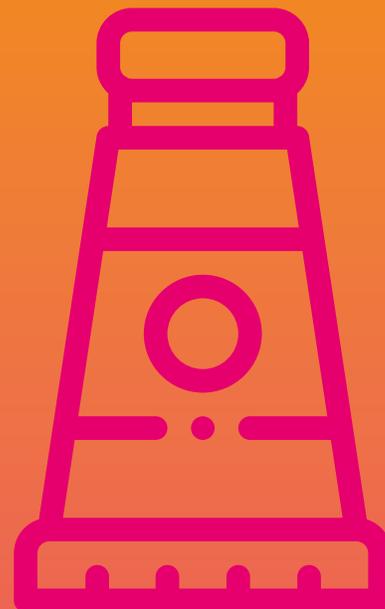
- Guangualí.
- Pomaire.
- Pilén.
- Vichuquén.
- Quinchamalí.

## Relación con otras asignaturas

- Matemáticas.
- Ciencias naturales, Historia, geografía y ciencias sociales.

# ACTIVIDAD 11

## TABLERO DE JUEGO CON FICHAS



### RECURSOS

- Tapas corona o roscas.
- Cola fría.
- Lentejuelas, mostacillas, conchitas, plumitas, botones más pequeños que la tapa.
- Tijera.
- Papel de regalo u otro tipo de papel con diseños pequeños.
- 1 tabla de MDF 45 x 45 cm aprox. de 3 mm de espesor por estudiante.
- Témpera.
- Pincel plano N° 10 – 12.
- Vaso para agua.
- Rotuladores.
- Papel lija grueso y fino.
- Plástico autoadhesivo (para forrar cuadernos).
- Regla o listón.
- Dados.

## Descripción de la actividad

1. Elegir los elementos decorativos para insertar dentro de las tapas (todos deben ser distintos porque las fichas se diferenciarán según ello).
2. Llenar 5 - 8 tapas hasta la mitad con cola fría.
3. Depositar uno o varios objetos pequeños en su interior.

## Orientaciones Pedagógicas

### Primera parte: fichas o peones

Organiza el curso en grupos de 5 estudiantes.

Distribuye los materiales en diferentes estaciones.

Presenta cada uno de los materiales y permite que los estudiantes aporten ideas de cómo utilizarlos.

Solicita a los estudiantes el organizarse dentro del grupo para que cada uno haga dos ediciones de 10 tapas similares, de modo que al final cada estudiante tenga 10 fichas distintas.

Indica que deben llenar cada tapa hasta la mitad con cola fría y depositar el o los objetos pequeños dentro de ella.

Instruye a los grupos a proteger una de las tablas de MDF con una bolsa de plástico para poner a secar las fichas por al menos una noche.

En la clase siguiente el docente pone a disposición de los estudiantes las sobras de papel entretenido y de papeles de regalo para recubrir el reverso de cada 10 de las fichas con una misma imagen, aplicando cola fría algo diluida y dejándola secar mientras continúan con la segunda parte.

Instruye después a sus estudiantes en el sellado de la imagen con la cola fría diluida, aclarando que la cola fría –una vez seca– se torna transparente.

### Segunda parte: tablero

Propone que cada grupo se defina o invente un juego y sus reglas cada alumno diseñe el propio tablero.

Indica que marquen el diseño con un pincel mojado primero, luego con un color muy diluido y después aplique abundante ténpera en forma pareja con el pincel plano.

Tranquiliza a quienes se equivoquen y les señala que todo error se puede corregir lijando con papel lija, o realizando otro intento por el reverso de la tabla.

Aclara que cuando la ténpera esté seca se pueden marcar los detalles con rotuladores y que incluso en el caso que se cometan errores dibujando con los rotuladores, éstos pueden ser borrados, utilizando papel lija.

En la clase siguiente da las instrucciones para proteger la superficie del tablero listo con plástico autoadhesivo. Para ello organiza al curso en parejas para que se ayuden mutuamente.

Lee las instrucciones que salen al reverso y les recomienda que coloquen la lámina autoadhesiva, presionando con una regla para evitar que produzcan pliegues ni burbujas.

Si a pesar de estos cuidados aparecen burbujas existen dos soluciones: presionar el aire hacia los bordes o pinchar la burbuja y apretar la lámina para que se adhiera.

Coordina la presentación grupal de los juegos con explicaciones de las reglas de juego.

## Indicadores de evaluación

- Confección de las fichas.
- Diseño del tablero.
- Aplicación de la pintura.
- Reglas de juego.

## Referentes artísticos

**Sofonisba Anguissola, El juego de ajedrez:**

[commons.wikimedia.org/wiki/File:The\\_Chess\\_Game\\_-\\_Sofonisba\\_Anguissola.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Chess_Game_-_Sofonisba_Anguissola.jpg)  
[cuadernosofonisba.blogspot.com/2013/09/el-juego-de-ajedrez-de-sofonisba.html](http://cuadernosofonisba.blogspot.com/2013/09/el-juego-de-ajedrez-de-sofonisba.html)

Sugiere que los estudiantes que conforman un grupo se saquen dos imágenes en torno a un tablero: una, dispuestos alrededor del tablero como en el cuadro de Sofonisba Anguissola y la otra como ellos deseen.

## Vinculación con otras asignaturas

- Historia, geografía y ciencias sociales, el juego que se invente podría estar vinculado a cualquier otra asignatura.

# ACTIVIDAD 12

**TRAMAS, TEJIDAS, TORCIDAS,  
TRENZADAS, ANUDADAS,  
EMBARRILADAS**



## RECURSOS

- Una cuerda larga (que alcance a tenderse de lado a lado en la sala).
- Hilos de algodón grueso de 2.5 m de largo aprox.
- Papeles blancos o de colores de 10 x 10 cm máximo.
- 1 lápiz de cualquier tipo.

## Descripción de la actividad

1. Escribir 3 deseos para el año escolar en tres papeles distintos y plegarlos en zig-zag.
2. Anotar los tres deseos en un cuarto papel y conservar este último en su estuche.
3. Amarrar un peso (goma de borrar) a un extremo del hilo.
4. Lanzar el hilo por sobre la cuerda y acomodarlo.
5. Unir ambos extremos del hilo en sus manos.
6. Torcer ambos extremos con los dedos -constantemente hacia el mismo lado- hasta que la cuerda comience a enroscarse en algunas partes.
7. Colgar un peso en la mitad del hilo torcido y unir el extremo -que sostiene en la mano- con el comienzo -el punto unido a la cuerda- y dejar que ambas mitades se enrosquen.
8. Armar algunos nudos simples, dobles y triples en la cuerda recién creada.
9. Ejecutar 3 nudos especiales para introducir en cada uno de ellos los papeles plegados con mensajes para que queden atrapados en la cuerda con la figura de una mariposa.

## Orientaciones Pedagógicas

El docente se encarga de la instalación de una cuerda, que para fines del proceso de trabajo debe quedar más o menos a la altura de las cabezas de sus estudiantes.

Señala paso a paso las instrucciones para confeccionar una cuerda:

- Amarrar un peso (goma de borrar) a un extremo del hilo
- Lanzar el hilo por sobre la cuerda y acomodarlo de modo que el estudiante tenga ambos extremos de su hilo en sus manos.
- Torcer constantemente el hilo hacia el mismo lado hasta que la cuerda comience a enroscarse en algunas partes.
- Deslizar la mano suavemente por la futura cuerda para emparejarla.
- Cuando vuelva a enroscarse Amarrar un peso (goma de borrar) a un extremo del hilo.
- Lanzar el hilo por sobre la cuerda y acomodarlo de modo que el estudiante tenga ambos extremos en sus manos.
- Torcer ambos extremos con los dedos constantemente hacia el mismo lado hasta que la cuerda comience a enroscarse en algunas partes.
- Colgar un peso en la mitad del hilo torcido y unir los nuevos extremos -el que sostiene en la mano y el punto que se encuentra unido a la cuerda- y dejar que ambas mitades se enrosquen.
- Deslizar la mano nuevamente para emparejar la cuerda.

Indica cómo agregarle nudos simples, dobles y triples.

Solicita que ejecuten 4 nudos especiales con el fin de amarrar con ellos los 3 papeles con los deseos y en el extremo inferior uno que lleve escrito visiblemente el nombre del estudiante.

Encarga a dos de sus estudiantes que acerquen las cuerdas recientemente hechas hasta formar una especie de quipu.

Dirige una conversación acogiendo las inquietudes de sus estudiantes

Presenta una o varias imágenes de quipus.

Explica las funciones que cumplieron en tiempo de los Incas.

Consulta si ellos podrían asociar un quipu con un sistema decimal.

Pregunta si la confección de un quipu con información numérica aún puede ser útil en la actualidad.

Explica que en el altiplano algunos niños aún aprenden a contar con pequeños quipus (utilizándolos como un ábaco)

Presenta obras de Cecilia Vicuña o Scheil Hicks, u otro artista textil y conversan acerca de cómo los artistas transfieren tradiciones a entornos culturales contemporáneos, difundiendo nuestras raíces.

## Indicadores de evaluación

- Persistencia.
- Sigue las instrucciones.
- Cuerda homogénea.
- Deseos bien atados.

## Referentes artísticos

### **Cecilia Vicuña, Quipu womb:**

[www.dirac.gob.cl/cecilia-vicuna-recibe-el-premio-de-las-artes-de-la-fundacion-herb-alpert/prontus\\_dirac/2019-05-16/131307.html](http://www.dirac.gob.cl/cecilia-vicuna-recibe-el-premio-de-las-artes-de-la-fundacion-herb-alpert/prontus_dirac/2019-05-16/131307.html)

### **Quipus:**

[www.ceciliavicuna.com/quipus/h22erbll0z3kug8jfyuchwsx2a8zsb](http://www.ceciliavicuna.com/quipus/h22erbll0z3kug8jfyuchwsx2a8zsb)

### **Performance con quipu:**

[www.dw.com/es/amor-para-reorientar-a-la-humanidad/g-39428807](http://www.dw.com/es/amor-para-reorientar-a-la-humanidad/g-39428807)

### **Información acerca de quipus:**

[culturacientifica.com/2018/05/16/quipu-y-yupana-instrumentos-matematicos-incas-i/](http://culturacientifica.com/2018/05/16/quipu-y-yupana-instrumentos-matematicos-incas-i/)

**Sheila Hicks, Reencuentro:**

[www.surface.com/events/sheila-hicks-reencuentro/](http://www.surface.com/events/sheila-hicks-reencuentro/)

[www.alamy.com/stock-photo-basel-switzerland-16th-june-2015-sheila-hicks-the-treaty-of-chromatic-84224215.html](http://www.alamy.com/stock-photo-basel-switzerland-16th-june-2015-sheila-hicks-the-treaty-of-chromatic-84224215.html)

[cacmalaga.eu/2011/08/04/sheila-hicks/](http://cacmalaga.eu/2011/08/04/sheila-hicks/)

## **Vinculación con otras asignaturas**

- Historia, geografía y ciencias sociales, Matemática.

# EVALUACIÓN DE HABILIDADES

Evaluación individual	Evaluación grupal
<b>1. JUGANDO EN EL PARQUE</b>	
Diferenciación entre colores puros y colores apagados o neutros	
Seguimiento de las instrucciones	
Respeto por el material,	
Orden del material: devolución de las sobras, clasificadas por color	
<b>2. VISORES</b>	
Papel celofán tensado en el visor de cartón	
Reconocimiento de los colores primarios	
Selección de tres imágenes interesantes	
Círculos enhebrados y anudados correctamente	
<b>3. ANIMALES DEL BOSQUE Y DEL CAMPO</b>	
Reconocer los tres planos: fondo, plano intermedio, frente o primer plano	
Recortar con tijera	
Mantener erguidas las figuras	
Detallar tanto animales como el entorno	
Ser consecuente en la ubicación de los animales según sus proporciones	

4. ANTIFAZ	
Respeto por el material	
Soluciones originales	
Claridad en la representación de un animal	

5. MI MASCOTA EXPRESA SENTIMIENTOS	
Formas de brazos y piernas reconocibles y en posición correcta	
Elección adecuada del papel entretenido	
Limpieza al pegar	
Forma de la cabeza que conjuga con el cuerpo	

6. CAMINO A CASA	
Elección creativa de módulos	
Utilización reiterada y homogénea de cada módulo	
Módulos estampados definidos y limpios (sin ser arrastrados, ni repasados)	
Respeto de las líneas trazadas para el camino	

7. INSTALACIÓN CON HOJAS OTOÑALES	
Reconoce familias de colores	
Sigue las pautas preestablecidas	
Acepta las decisiones del grupo	
Coopera en la acción	
Emite sus opiniones con respeto	

8. PÁJAROS DANZANTES	
Colores cálidos	
Corte limpio	
Equilibrio	
Ligereza, levedad	
Volumen de las alas	

<b>9. MI MENÚ FAVORITO</b>	
Diferencia entre textura visual o táctil	
Exactitud en el recorte con tijera	
Precisión en el recorte	
Limpieza al pegar	
Organización del conjunto	

<b>10. TRÍO DE CUENCOS</b>	
Proporciones y formas similares	
Paredes homogéneas	
Cuencos apilables	
Incisiones en los bordes	

<b>11. TABLERO DE JUEGO CON FICHAS</b>	
Confección de las fichas	
Diseño del tablero	
Aplicación de la pintura	
Reglas de juego.	

<b>12. TRAMAS, TEJIDAS, TORCIDAS, TRENZADAS, ANUDADAS, EMBARRILADAS</b>	
Persistencia	
Sigue las instrucciones	
Cuerda homogénea	
Deseos bien atados	

# GLOSARIO

- **Autenticidad en el manejo de los materiales:** es la cualidad que respeta las principales propiedades de un material, sacándoles gran provecho. Se relaciona a la vez con utilizar las herramientas especiales sin forzar demasiado el material, aplicar técnicas de decoración idóneas y pinturas que se adhieran a su superficie.
- **Autenticidad en la expresión:** consiste en ser original y auténtico al expresarse y significa ser sincero, ser honesto, ser verdadero y representar lo que se siente. Para favorecer este rasgo el o la docente le solicita al estudiante que lo que represente corresponda realmente a lo que sabe y siente. Esta recomendación se aplica principalmente en situaciones en las cuales el estudiante prefiere copiar, utilizar plantillas o dibujar utilizando estereotipos, evitando y menospreciando la consulta a sus propias preferencias.
- **Colores primarios y secundarios:** El modelo tradicional de la rosa cromática corresponde a una teoría. En la realidad es imposible que los colores secundarios resulten a partir de la mezcla de los tres colores RYB (Red, yellow y blue) primarios, puesto que el azul y el rojo ya son tonalidades secundarias. Por esta razón al mezclar estos dos últimos, en vez de obtener violeta se obtiene un tono café.

Los **colores primarios** (cyan o calypso, magenta o fucsia y amarillo) -coincidentalmente con sus haces de luz- ocupan una posición especial entre los colores. Entre los demás haces de luz, los primarios difieren en dos características: los colores primarios no se pueden obtener a través de la mezcla de otros colores. Todos los demás colores se pueden obtener al mezclarlos a partir de los 3 colores primarios. Los **colores secundarios** son los colores exactamente intermedios entre dos colores primarios y se obtienen de la mezcla de dos primarios. Son: **anaranjado**, a partir de magenta y amarillo / **verde** con amarillo y cyan (o calypso) / **violeta** con magenta (fucsia) y cyan.

En el uso moderno, el diorama es una representación tridimensional a escala, que muestra figuras humanas, vehículos, animales o incluso seres imaginarios como elementos centrales de su composición. En general son presentados dentro de un entorno con un fondo pintado o una fotografía, con el fin de representar y simular una escena de la vida real en diferentes épocas y se usa en museos y en decoración; es similar a una maqueta, pero a diferencia de esta incluye un relato, es decir una acción.

- **Contraste cualitativo:** es el que se produce en oposición entre un **color saturado** y luminoso y otro **opaco** y sin resplandor. El color saturado es un color con alto grado de pureza y va perdiendo su luminosidad en la medida en la que se esclarece u oscurece. Saturación, es, básicamente, la pureza de un color; un color que no contiene nada de gris. Cuanto más alto es el porcentaje de gris presente en un color, menor será la saturación o pureza de éste y por ende se verá como si el color estuviera «sucio» u opaco; en cambio, cuando un color se nos presenta lo más puro posible (con la menor cantidad de gris presente) mayor será su saturación.
- **Diseño:** es una actividad creativa que tiene por fin proyectar objetos funcionales y a su vez hermosos; se define también como proceso mental previo, de «prefiguración», en la búsqueda de una solución en cualquier área.
- **Estampado:** se realiza una impresión de sellos o timbres que pueden estar hechos de diferentes materiales como caucho duro, papas, goma eva, cartón y algunos vegetales. El proceso de estampado consiste en que se presiona una sello o timbre con relieve sobre el material de impresión (soporte de papel, tela o superficies de otros materiales). En el caso del estampado el timbre o sello se presiona sobre el material de impresión y no al revés.
- **Familias de colores:** se refiere a una gama de colores, a un grupo de colores análogos, compuesto por un primario y un color secundario, perteneciendo todos los matices y tonos intermedios (aclarados y oscurecidos) a esta familia de colores emparentados por el color primario de base.
- **Fondo:** es aquel plano ubicado en la profundidad del espacio disponible y generalmente corresponde a una superficie completa, que encuadra la parte posterior de la escena.
- **Forma tridimensional:** simple, viene a ser un **cuenco**, es decir un recipiente de cerámica, metal, piedra, madera, plástico u otro material, que es semiesférico y sin borde. Se usa para servir alimentos, para beber y para almacenar.
- **Módulo:** es una figura que se repite un determinado número de veces, según un orden concreto en la composición. Es posible realizar composiciones libres con módulos -al estampar con ellos -y también se puede trabajar con una estructura predeterminada, llamada red modular. Los **módulos** por lo general son formas simples, pueden ser formas geométricas (polígonos, circunferencias) estrellas, corazones o formas orgánicas, como hojas, pétalos, animales y muchos otros.
- **Plano intermedio:** contiene los elementos que describen el entorno y enriquecen la puesta en escena de la acción con detalles significativos.
- **Primer plano:** es el plano más cercano al espectador, que es ocupado parcialmente por los elementos más importantes de la escena.
- **Proporciones:** se basan en las relaciones de los diversos objetos y espacios entre sí, siendo parte de un trabajo, una obra o una construcción. Las proporciones también se pueden aplicar al cuerpo y al rostro humano, a los seres vivos y a cualquier objeto. Cuando las partes se relacionan en forma armónica entre sí, se produce un efecto visual agradable.

- **Técnicas textiles:** como el trenzar, torcer, embarrilar son complementarias al tejido a telar y a los tejidos a palillo o ganchillo y fueron utilizados por los pueblos americanos para hacer diferentes tipos de flecos (en borde de los mantos), cuerdas (en los quipus y redes de pescar), cordeles (para amarras), boleadoras y hondas.
- **Textura táctil:** se origina mediante el entrelazamiento de las fibras de un tejido, lo que comúnmente produce una sensación táctil, reconocible también mediante la vista. En cambio, la **textura visual** sólo se capta con la vista y no se puede palpar. Los escultores en sus esculturas diferencian las superficies mediante variadas texturas táctiles. Los pintores en algunas obras pictóricas también aplican texturas que producen sensaciones táctiles debido a lo pastoso de la pintura que utilizan.
- **Texturas visuales:** sólo están representadas con efectos visuales como si fueran táctiles, pero la superficie sigue siendo lisa.

# BIBLIOGRAFÍA

- Acaso, María y otros Arte Infantil y Cultura Visual, Eneida, 2005.
- Aguila, Dora, Leiva Pilar y Buzada, Cecilia, Explorando el mundo del Arte, Teleduc, 1991.
- Badia Solé, Marte; Berrocal Capdevila, Marta y otros: Figuras, formas, colores: propuestas para trabajar la educación plástica y visual, Laboratorio Educativo, Caracas, 2003.
- Barbosa, Ana Mae y Coutinho, Réjane Galvão (Orgs.) y otros Arte/ Educação como mediação cultural e social -coleção Arte e Educação- UNESP, Sao Paulo 2008.
- Bean, Reynold, Cómo desarrollar la creatividad en los niños, Debate, 1994.
- Carneiro, Roberto y otros Los desafíos de las TICs para el cambio educativo -la educación que queremos para la generación de los Bicentenarios- Santillana OEI Madrid 2009.
- de la Vega, Luis Felipe, Mejorar la Educación -aprendizaje desde la investigación educativa, RIL, 2019.
- Edwards, Betty Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro, Urano, 2000.
- Efland, Arthur, Arte y Cognición -la integración de las artes visuales en el curriculum, Ed. Octaedro -EUB, 2004
- Eisner, Elliot W. Educar la visión artística, Editorial Paidós, Barcelona, 1995.
- Errázuriz, Luis H. ¿Cómo evaluar el arte?, Editorial Ministerio de Educación, Santiago, 2002.
- Errázuriz, Luis Hernán Sensibilidad Estética - un desafío pendiente en la educación chilena, PUC, Santiago 2006.
- Gombrich, Ernst, Historia del arte, Editorial Sudamericana, Buenos Aires, 2004.
- Grosenick, Uta y Riemschneider, Burkhard (edit) Art Now. Arte y artistas a principios del nuevo milenio, Editorial Taschen, Colonia, Alemania, 2005.
- Hernández Belver, Manuel, Educación Artística y Arte Infantil, Ed. Fundamentos, 2000.
- Hernández, Fernando Educación y cultura visual, Octaedro/EUB, Barcelona, 2007.
- Huerta, Ricard Espacios estimulantes. Museos y educación Artística, Universitat de Valencia, 2007.

- Hofmann, Thérèse, de Castro, Rosana y Oliveira, Daniela, *Materiais em ARTES*, FAC, 2007.
- Lowenfeld, Victor y Brittain, W.Lambert, *Desarrollo de la Capacidad intelectual y creativa*, Ed. Síntesis, 2010.
- Marín, Ricardo, *Didáctica de la educación artística para primaria*, 2003.
- Lowenfeld, Victor y Brittain, W.Lambert, *Desarrollo de la Capacidad intelectual y creativa*, Ed. Síntesis, 2010.
- Pavey, Don, *Juegos de Expresión Plástica*, CEALC, 1990.
- Pereira, Manuel y Sepúlveda, Fidel, *Cuentos chilenos para niños*, Andrés Bello, 2004.
- Rath, Louis E. & Wassermann, Selma *Cómo Enseñar a Pensar: Teoría y Aplicación*, Paidós Studio, México, 1992
- Read, Herbert, *Educación por el Arte*, Paidós, 1991.
- Robinson, Ken y Aronica, Lou, *El elemento*, Grijalbo, 2010.
- Siracusano, Gabriela. *El Poder De Los Colores*, Editorial Fondo De Cultura Económica, México, 2005.
- Wojnar, Irena, *Estética y Pedagogía*, Fondo de Cultura Económica, México, 1966.
- Urrutia, Verena, *Cosas que cuentan*, Hueders, 2019.
- Varios autores, *De dónde viene uno*, serie MUCHOCHILE, UNESCO 2012.
- Vigotsky, Lev, *La imaginación y el arte en la infancia*, Akal 2012.

### **Páginas web**

[www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/Competencias-estandares-TIC.pdf](http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/Competencias-estandares-TIC.pdf)  
*Competencias y estándares TIC desde la dimensión pedagógica*, (Cali, 2016).

[www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/CLT/pdf/Arts\\_Edu\\_RoadMap\\_es.pdf](http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/CLT/pdf/Arts_Edu_RoadMap_es.pdf)  
*Hoja de ruta para la educación artística*, (UNESCO 2006).





**DEG**

---

División  
Educación  
General

**UNIDAD DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA**