

## CRUCES CURRICULARES EXPOSICIÓN *Intangibles*

El modelo educativo del Espacio Fundación Telefónica surge de un proceso didáctico donde se articulan:

### ***Competencias del siglo XXI + contenidos de la malla curricular MINEDUC + Contenidos de la exposición***

A partir de ello, cada proyecto expuesto se visualiza como un recurso didáctico que los y las docentes pueden utilizar para reforzar contenidos académicos desarrollados en el aula de clases, esto solo es posible sustentado desde las asignaturas que dan visibilidad coherente con los contenidos de la exposición en curso. En el caso de *Intangibles*, calza perfectamente el objetivo global de la asignatura Tecnología y las bases curriculares de Artes Visuales:

La primera ***busca que los estudiantes comprendan la relación del ser humano con el mundo artificial. Esta comprensión implica reconocer que, a través de la tecnología, la humanidad ha intentado satisfacer sus necesidades y deseos y solucionar sus problemas en numerosas dimensiones.***

Y por otro lado, la asignatura de Artes Visuales en sus bases destaca: ***se consideran las artes como manifestaciones tangibles e intangibles, desarrolladas por las personas para expresar sus pensamientos, creencias y emociones; por lo que permiten a quienes contemplan aproximarse sensible, reflexiva y críticamente a lo que otras personas piensan, creen y sienten acerca de sí mismas, su entorno, su cultura, problemáticas sociales, artísticas y de otra índole. Estas expresiones se encuentran en el pasado, en el presente y en todas las culturas, reflejando, lo que es propio y único de cada artista o comunidad.***

Es así como en esta oportunidad, se seleccionaron de ambas asignaturas, objetivos de aprendizaje que sustenten educativamente la experiencia, lógicamente, con las adaptaciones respectivas.

Además, se sumará transversalmente el objetivo global de la asignatura ***Lenguaje y Comunicación*** que será transversal en la propuesta y del área de ***Geografía e Historia*** dado el cargado contenido histórico de los artistas involucrados en el proyecto.

El o la docente tendrán libertad de abordar otros contenidos si así lo desean, solo debe enviar previamente la información y así generar la instancia durante la jornada.

Nivel	Unidad u Objetivo	Adaptación
<p><b>1º Básico</b></p>	<p><b>UNIDAD 3. ANÁLISIS DE UN OBJETO (MATERIALES, ELABORACIÓN). APRENDIZAJE DE ALGUNAS TÉCNICAS BÁSICAS (MEDIR, CORTAR, PLEGAR, ETC.). DISEÑO DE OBJETOS TECNOLÓGICOS SIMPLES.</b></p> <p><b>TE01 OA 03:</b> Elaborar un objeto tecnológico para responder a desafíos, experimentando con: técnicas y herramientas para medir, cortar, plegar, pegar, pintar, entre otras; materiales como papeles, fibras, plásticos, desechos, entre otros.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocen los procedimientos necesarios para la ejecución de un determinado producto.</li> <li>• Usan los materiales necesarios para elaborar un objeto tecnológico específico.</li> <li>• Elaboran un producto, estableciendo una correcta aplicación de sus técnicas, como medir, cortar, plegar, unir, pegar, pintar, entre otras.</li> </ul> <p><b>TE01 OA 04:</b> Probar y explicar los resultados de los trabajos propios y de otros, de forma individual o en equipos, dialogando sobre sus ideas e identificando lo que podría hacerse de otra manera.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prueban y evalúan los resultados obtenidos en torno a su funcionamiento, terminaciones y si responde a las necesidades para las cuales fue creado.</li> <li>• Establecen los aspectos que se pueden mejorar en un objeto</li> </ul>	<p><b>-TE01 OA03</b> Durante el recorrido por las diversas instalaciones audiovisuales, el equipo de profesionales que acompaña irá propiciando mediante preguntas dirigidas, desde la imaginación de los estudiantes, cómo creen que están elaboradas, de qué material y cuál consideran que fue el proceso creativo que el/la creadora de las instalaciones se planteó para su diseño. Además, pensar de qué otra forma consideran se podría instalar.</p> <p>También, al desarrollar el taller seleccionado por el o la docente deberán seguir procedimientos mediante la plataforma <b>ProFuturo</b> y así elaborar un producto considerando los materiales que este implique, además de seguir las sugerencias del profesional a cargo.</p> <p><b>-TE01 OA 04</b> De acuerdo al taller solicitado por el/la docente a cargo del grupo, los y las estudiantes tendrán la posibilidad de reflexionar sobre los indicadores que el objetivo expone.</p>

tecnológico construido por su grupo o de otros.

**TE01 OAA A:** Demostrar curiosidad por el entorno tecnológico, y disposición a informarse y explorar sus diversos usos, funcionamiento y materiales.

**TE01 OAA B:** Demostrar disposición a desarrollar su creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente.

**TE01 OAA C:** Demostrar iniciativa personal y emprendimiento en la creación y diseño de tecnologías innovadoras.

**TE01 OAA D:** Demostrar disposición a trabajar en equipo, colaborar con otros y aceptar consejos y críticas.

#### **UNIDAD 4. TRASFORMACIÓN O CREACIÓN DE OBJETOS, INCLUIDO EL DISEÑO, LA SELECCIÓN DE MATERIALES Y HERRAMIENTAS, Y LA ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO EN GRUPO.**

**TE01 OA 01:** Crear diseños de objetos tecnológicos, a partir de sus propias experiencias y representando sus ideas, a través de dibujo a mano alzada o modelos concretos, y con orientación del profesor.

- Formulan ideas de diseño que podrían confeccionar para solucionar un problema seleccionado junto al grupo de trabajo.
- Dibujan a mano alzada ideas o soluciones tecnológicas simples.

**TE01 OAAA A** El objetivo mediante el recorrido acompañado por la exposición *intangibles*.

**TE01 OAA D** El objetivo se cumple durante todas las actividades propiciadas en la experiencia, ya que el modelo educativo del Espacio FT así lo propicia.

**TE01 OA 01** El objetivo se cumple durante el desarrollo del taller seleccionado por el o la docente a cargo del grupo.

**TE01 OA 03; TE01 OA 04; TE01 OAA A; TE01 OAA B;**

**TE01 OAA C; TE01 OAA D.**

**Refuerzo de los mismos objetivos que en la unidad 3.**

**UNIDAD 3. RECONOCIMIENTO DE LOS MATERIALES DE UN OBJETO Y EVALUACIÓN DE LA CONVENIENCIA DE SU USO. TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS UTILIZADAS. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS ALCANZADOS.**

**TE02 OA 03:** Elaborar un objeto tecnológico según indicaciones del profesor, seleccionando y experimentando con: técnicas y herramientas para medir, cortar, plegar, unir, pegar, pintar, entre otras; materiales como papeles, cartones, fibras, plásticos, desechos, entre otros.

**2º Básico**

- Reconocen los procedimientos necesarios para elaborar un determinado producto.
- Organizan las etapas de un proyecto registrando los progresos que van realizando en cuanto a preparación y unión de sus piezas.
- Emplean herramientas con una correcta aplicación de sus técnicas.
- Emplean de manera adecuada variados materiales que concluyan en productos de óptima calidad.
- Modifican los materiales disponibles según el objetivo deseado.

**TE02 OA 04:** Probar y explicar los resultados de los trabajos propios y de otros, de forma individual o en equipos, dialogando sobre sus ideas y señalando cómo podría mejorar el trabajo en el futuro.

- Reconocen aspectos que se deben considerar al momento de evaluar un objeto tecnológico.

**-TE02 OA 03** Durante el recorrido por las diversas instalaciones audiovisuales, el equipo de profesionales que acompaña irá propiciando mediante preguntas dirigidas, desde la imaginación de los estudiantes, cómo creen que están elaboradas, de qué material y cuál consideran que fue el proceso creativo que el/la creadora de las instalaciones se planteó para su diseño. Además de pensar en qué otra forma consideran se podría instalar.

Al desarrollar el taller seleccionado por el o la docente deberá seguir procedimientos mediante la plataforma **ProFuturo** ya así elaborar un producto considerando los materiales que este implique, además de seguir las sugerencias del profesional a cargo.

**-TE02 OA04** De acuerdo al taller solicitado por el/la docente a cargo del grupo, los y las estudiantes tendrán la

- Explican los resultados de los trabajos propios y de otros en cuanto a sus materiales, herramientas, técnicas, terminaciones, y funcionamiento.
- Indican aspectos de los trabajos que podrían optimizarse o mejorar en el futuro.

posibilidad de reflexionar sobre los indicadores que el objetivo expone.

#### **UNIDAD 4. PROPUESTA PARA LA OBTENCIÓN DE UN PRODUCTO; FASES DE ELABORACIÓN. EXPLORACIÓN DE OPCIONES PARA SOLUCIONAR LA NECESIDAD; DIBUJANDO, USANDO MATERIALES Y HERRAMIENTAS.**

**TE02 OA 01:** Demostrar iniciativa personal y emprendimiento en la creación y diseño de tecnologías innovadoras. Crear diseños de objetos tecnológicos, representando sus ideas a través de dibujos a mano alzada o modelos concretos, desde ámbitos cercanos y tópicos de otras asignaturas, con orientación del profesor.

- Plantean posibilidades del diseño del objeto a construir.
- Analizan cada una de las propuestas de diseño e identifican sus fortalezas y debilidades. Realizan bocetos con ideas de forma, tamaño y color para su objeto tecnológico.

**TE02 OA 02:** Organizar las tareas para elaborar un objeto tecnológico, distinguiendo las acciones, los materiales y las herramientas necesarias para lograr el resultado deseado.

- Señalan secuencias de acciones para obtener un producto.
- Planifican y organizan los pasos que seguirán para construir un proyecto.

**-TE02 OA01** Al recorrer la exposición *intangibles* los/las estudiantes serán motivados a ir imaginando en qué diseños desde su propia creación podrían aplicar procesos de las tecnologías descubiertas en cada instalación audiovisual.

Además, al vivir la experiencia del taller, tendrán la oportunidad de explorar alternativas técnicas con diversas tecnologías que podrán poner en práctica en sus proyectos futuros.

**-TE02 OA 02** El objetivo está vinculado a las acciones que la plataforma *Profuturo* le irá indicando para la elaboración del objeto tecnológico.

- Determinan las tareas, los procedimientos, los materiales, las herramientas y las personas encargadas de realizar un proyecto.

**TE01 OAA A:** Demostrar curiosidad por el entorno tecnológico, y disposición a informarse y explorar sus diversos usos, funcionamiento y materiales.

**TE01 OAA B:** Demostrar disposición a desarrollar su creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente.

**TE01 OAA C:** Demostrar iniciativa personal y emprendimiento en la creación y diseño de tecnologías innovadoras.

**TE01 OAA D:** Demostrar disposición a trabajar en equipo, colaborar con otros y aceptar consejos y críticas.

-Los cuatro objetivos se abordan durante todo las actividades propiciadas en la experiencia ya que el modelo educativo del Espacio FT así lo propicia.

**UNIDAD 4. CREAR DISEÑOS DE OBJETOS O SISTEMAS TECNOLÓGICOS SIMPLES PARA RESOLVER PROBLEMAS: DESDE DIVERSOS ÁMBITOS TECNOLÓGICOS Y TÓPICOS DE OTRAS ASIGNATURAS; REPRESENTANDO SUS IDEAS A TRAVÉS DE DIBUJOS A MANO ALZADA, MODELOS CONCRETOS O USANDO TIC; EXPLORANDO Y COMBINANDO PRODUCTOS EXISTENTES.**

3° a 6° Básico

**TE03 OA 01:** Crear diseños de objetos o sistemas tecnológicos simples para resolver problemas: desde diversos ámbitos tecnológicos y tópicos de otras asignaturas; representando sus ideas a través de dibujos a mano alzada, modelos concretos o usando TIC; explorando y combinando productos existentes.

**TE03 OA 02:** Planificar la elaboración de un objeto tecnológico, incorporando la secuencia de acciones, materiales, herramientas, técnicas y medidas de seguridad necesarias para lograr el resultado deseado.

**-TE03 OA 01** Durante la experiencia recorriendo la exposición *Intangibles* el/la profesional a cargo, irá motivando a los/las estudiantes a imaginar en qué situación problemática de la sociedad podrían irse aplicando algunas de las tecnologías observadas en cada instalación audiovisual.

También de acuerdo al taller que desarrollen, adquieren el conocimiento de tecnologías que podrán aplicar en proyectos tecnológicos para la resolución de un problema.

**-TE03 OA 02** Al desarrollar la actividad contenida en la plataforma *ProFuturo*, se cumple parte del objetivo.

	<p><b>TE03 OA 03:</b> Elaborar un objeto tecnológico para resolver problemas, seleccionando y demostrando dominio de: técnicas y herramientas para medir, marcar, cortar, plegar, unir, pegar, pintar, entre otras; materiales como papeles, cartones, fibras, plásticos, cerámicos, desechos, entre otros.</p> <p><b>TE03 OAA A:</b> Demostrar curiosidad por el entorno tecnológico, y disposición a informarse y explorar sus diversos usos, funcionamiento y materiales.</p> <p><b>TE03 OAA B:</b> Demostrar disposición a desarrollar su creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente.</p> <p><b>TE03 OAA C:</b> Demostrar iniciativa personal y emprendimiento en la creación y diseño de tecnologías innovadoras.</p> <p><b>TE03 OAA D:</b> Demostrar disposición a trabajar en equipo, colaborar con otros y aceptar consejos y críticas.</p>	<p><b>-TE03 OA 03</b> Se cubre al desarrollar el taller tecnológico seleccionado.</p> <p>- <b>TE03 OAA A</b> Se propiciará durante el recorrido por la exposición.</p> <p>- <b>TE03 OAA B</b> Se desarrollará durante toda la experiencia.</p> <p>- <b>TE03 OAA C</b> Se incentivará durante el desarrollo del taller seleccionado.</p> <p>- <b>TE03 OAA D</b> Se propiciará durante la activación al inicio de la jornada y durante el taller.</p>
<p><b>4° Básico</b></p>	<p><b>UNIDAD 3 AMPLIAR CAPACIDADES PARA CONSTRUIR, FABRICAR, CONFECCIONAR O ELABORAR PRODUCTOS. PRUEBA Y EVALUACIÓN DE LA CALIDAD Y UTILIDAD DEL PRODUCTO.</b></p> <p><b>UNIDAD 4. LAS NECESIDADES SON PLANTEADAS COMO UNA OPORTUNIDAD, PROBLEMA O DESAFÍO QUE PUEDE SER RESUELTO DE DIFERENTES FORMAS.</b></p>	<p>Ambas unidades están reflejadas en los objetivos de la experiencia educativa, por un lado descubrir cómo desde un proceso creativo utilizando herramientas tecnológicas, se puede llegar desarrollar una propuesta para el disfrute en tiempo real de diversas naciones, y cómo esto da la oportunidad de imaginar implementar herramientas tecnológicas, en otros desafíos que se imaginen los participantes.</p>
<p><b>7° y 8° Básico</b></p>	<p><b>Unidad 4: Evaluación y funcionamiento de la solución</b> <b>Reflexionar y evaluar la viabilidad e impacto social y ambiental</b></p>	<p>Todos los objetivos de esta unidad se reflejarán durante toda la experiencia que vivan los y las estudiantes.</p>

	<p><b>de un proyecto tecnológico.</b></p> <p><b>TE07 OAA C</b> Valorar las potencialidades propias y del otro.</p> <p><b>TE07 OAA D</b> Trabajar colaborativamente.</p> <p><b>TE07 OAA I</b> Analizar diversos soportes tecnológicos que brindan nuevas posibilidades de transmitir y evaluar información.</p> <p><b>TE07 OAA L</b> Comprender el impacto social de la incorporación de la tecnología en las diversas formas de comunicar información.</p>	
<b>1° Medio</b>	<p><b>Unidad 2: Evaluación e impacto de una Solución</b></p> <p><b>TE1M OA o5:</b> Analizar las formas en que los productos tecnológicos y los entornos evolucionan, caracterizando los diversos factores que influyen en ese cambio.</p>	<p>-Luego del recorrido por la exposición <i>Intangibles</i>, se propiciará una reflexión orientada a caracterizar los diversos factores que influyeron, para que los autores de cada instalación audiovisual, logran hacer la representación de una obra artística.</p>
<b>2° Medio</b>	<p><b>Unidad 2: Oportunidades y desafíos de la tecnología en la actualidad</b></p> <p><b>TE2M OA o6:</b> Proyectar escenarios de posibles impactos positivos y/o negativos de las innovaciones tecnológicas actuales en ámbitos personales, sociales, ambientales, legales, económicos u otros.</p>	<p>-Al finalizar la experiencia educativa, se espera propiciar un conversatorio reflexivo acerca de la implementación del conocimiento adquirido en situaciones reales que resuelvan algún problema que afecte a la sociedad.</p>



Nivel	Unidad u Objetivo	Adaptación
<p><b>1º Básico</b></p>	<p><b>Unidad 3: Diversos procedimientos, materiales y formas de expresión</b>  <b>AR01 OA 01:</b> Expresar y crear trabajos de arte a partir de la observación del: entorno natural: paisaje, animales y plantas, entorno cultural: vida cotidiana y familiar; entorno artístico obras de arte local, chileno, latinoamericano y del resto del mundo.</p> <p><b>AR01 OA 02:</b> Experimentar y aplicar elementos del lenguaje visual en sus trabajos de arte: línea (gruesa, delgada, recta, ondulada e irregular); color (puros, mezclados, fríos y cálidos); textura (visual y táctil).</p> <p><b>AR01 OA 03:</b> Expresar emociones e ideas en sus trabajos de arte a partir de la experimentación con: materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales; herramientas para dibujar, pintar, cortar, modelar, unir y tecnológicas (pincel, tijera, computador, entre otras); procedimientos de dibujo, pintura, collage, escultura, dibujo digital y otros.</p> <p>Explicar sus preferencias frente al trabajo de arte personal y de sus pares, usando elementos del lenguaje visual.</p> <p><b>AR01 OA 04:</b> Observar y comunicar oralmente sus primeras impresiones de lo que sienten y piensan de obras de arte por variados medios. (Observar anualmente al menos 10 obras de arte local o chileno, 10 latinoamericanas y 10 de arte universal).</p>	<p>Cada enunciado (verbo) contenido en la unidad, puede ser desarrollado durante la experiencia que tendrá el/la estudiante.</p> <p>-El equipo de profesionales a cargo de orientar el proceso:</p> <p>a) Durante el recorrido por la exposición <b>Intangibles</b>, los profesionales a cargo propiciarán la observación de las diversas representaciones artísticas, y motivarán a que cada participante, manifieste sus apreciaciones sobre lo que observa.</p> <p>b) Al desarrollar el taller seleccionado previamente, será invitado (a) a manifestar cómo se siente con el trabajo realizado y de qué otra manera se sentiría agradado haciéndolo.</p>
<p><b>2º Básico</b></p>	<p><b>Unidad 4: Diversas actividades, paisajes e ideas.</b>  <b>Aro2 01:</b> Expresar y crear trabajos de arte a partir de la observación del: entorno natural: figura humana y paisajes chilenos; entorno cultural: personas y patrimonio cultural de Chile; entorno artístico: obras de arte local, chileno, latinoamericano y del resto del mundo.</p>	

<p><b>3º Básico</b></p>	<p><b>Unidad 3: El entorno cultural</b>  <b>Ar03 OA 03:</b> Crear trabajos de arte a partir de experiencias, intereses y temas del entorno natural y artístico, demostrando manejo de: materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales; herramientas para dibujar, pintar, cortar, modelar, unir y tecnológicas (pincel, tijera, mirete, computador, cámara fotográfica, entre otras); procedimientos de dibujo, pintura, grabado, escultura, técnicas mixtas, artesanía, fotografía, entre otros.  <b>Ar03 OA 05:</b> Describir fortalezas y aspectos a mejorar en el trabajo de arte personal y de sus pares, usando criterios de uso de materiales, procedimientos técnicos y propósito expresivo.</p>	<p><b>Para los niveles 3º, 4º, 5º, 6º y 7º rigen las siguientes adaptaciones</b></p> <p>a) Durante la experiencia los/las estudiantes, crearán un trabajo a partir de lo observado utilizando herramientas tecnológicas o manuales.</p>
<p><b>4º Básico</b></p>	<p><b>Unidad 3: Pintura y escultura de culturas precolombinas y americanas.</b></p> <p><b>AR04 OA 01:</b> Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de: materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales; procedimientos de pintura, escultura, construcción, fotografía, video, diseño gráfico digital, entre otros.</p> <p><b>AR04 OA 04:</b> Analizar e interpretar obras de arte y diseño en relación con la aplicación del lenguaje visual, contextos, materiales, estilos u otros.</p> <p><b>AR02 OA 05:</b> Describir y comparar trabajos de arte y diseño personales y de sus pares, considerando: fortalezas y aspectos a mejorar; uso de materiales y procedimientos; aplicación de elementos del lenguaje visual; propósitos expresivos.</p>	<p>b) El profesional a cargo de la experiencia, propiciará al finalizar, que cada integrante manifieste las fortalezas y aspectos a mejorar para futuras experiencias, de lo desarrollado durante la jornada.</p> <p>c) Durante toda la experiencia, cada actividad diseñada solo podrá hacerse en pequeños sub-grupos, propiciando así el trabajo colaborativo.</p>

**Unidad 3: El diseño y las artes visuales**

**AR05 OA 01:** Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de: materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales; procedimientos de pintura, escultura, construcción, fotografía, video, diseño gráfico digital, entre otros.

**5º Básico**

**AR05 OA 04:** Analizar e interpretar obras de arte y diseño en relación con la aplicación del lenguaje visual, contextos, materiales, estilos u otros.

**AR05 OA 05:** Describir y comparar trabajos de arte y diseño personales y de sus pares, considerando: fortalezas y aspectos a mejorar; uso de materiales y procedimientos; aplicación de elementos del lenguaje visual; propósitos expresivos

d) De acuerdo al taller seleccionado, los/las estudiantes, utilizarán diversos materiales, como por ejemplo, pinceles, tijeras, papel, cartón, entre otros manuales pero también digitales y electrónicos.

**Unidad 3: La pintura y escultura objetual y las instalaciones.**

**AR06 OA 01:** Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del: entorno cultural: el hombre contemporáneo y la ciudad; entorno artístico: el arte contemporáneo; el arte en el espacio público (murales y esculturas).

**6º Básico**

**AR06 OA 03:** Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de: materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas e imágenes digitales; herramientas para dibujar, pintar, cortar unir, modelar y tecnológicas, tales como los rodillos de grabado, sierra de calar, mirete, cámara de

video y proyector multimedia, entre otros.

**AR06 OA 04:** Analizar e interpretar obras de arte y objetos en relación con la aplicación del lenguaje visual, contextos, materiales, estilos u otros.

### 7º Básico

**AR07 OA 01:** Crear trabajos visuales basados en las percepciones, sentimientos e ideas generadas a partir de la observación de manifestaciones estéticas referidas a diversidad cultural, género e íconos sociales, patrimoniales y contemporáneas.

**AR07 OA 04:** Interpretar manifestaciones visuales patrimoniales y contemporáneas, atendiendo a criterios como características del medio de expresión, materialidad y lenguaje visual.

### Unidad 3: Diseño urbano y pintura mural.

**AR1M OA 04:** Realizar juicios críticos de manifestaciones visuales considerando las condiciones contextuales de su creador y utilizando criterios estéticos pertinentes.

**AR1M OA 06:** Diseñar propuestas de difusión hacia la comunidad de trabajos y proyectos de arte, en el contexto escolar y local, de forma directa o virtual, teniendo presente las manifestaciones visuales a exponer, el espacio, el montaje, el público y el aporte a la comunidad, entre otros.

### 1º Medio

#### Unidad 4: Arte digital

**AR1M OA 03:** Crear proyectos visuales basados en imaginarios personales, investigando en medios contemporáneos como libros de artista y arte digital.

**Para los niveles 1º, 2º, 3º y 4º medio rigen las siguientes adaptaciones**

- a) Los/las participantes serán orientados a reflexionar sobre los medios tecnológicos utilizados en la exposición para facilitar la experiencia simultánea en varios países en tiempo real.
- b) Los/las participantes, tendrán la oportunidad de diseñar sus producciones creativas mediante diversos medios

<p><b>2º Medio Aplicable para 3º Medio</b></p>	<p><b>Unidad 3: Instalación multimedia.</b>  <b>AR2M OA 03:</b> Crear proyectos visuales basados en diferentes desafíos creativos, utilizando medios contemporáneos como video y multimedia.  <b>Unidad 4: Diseño y difusión</b>  <b>AR2M OA 05:</b> Argumentar evaluaciones y juicios críticos, valorando el trabajo visual personal y de sus pares, y seleccionando criterios de análisis según el tipo de trabajo o proyecto visual apreciado.  <b>AR2M OA 06:</b> Implementar propuestas de difusión hacia la comunidad de trabajos y proyectos de arte, en el contexto escolar o local, de forma directa o virtual, contemplando las manifestaciones visuales a exponer, el espacio, el montaje, el público y el aporte a la comunidad, entre otros.</p>	<p>tecnológicos como multimedia.</p> <p>c) Al finalizar la jornada los/las participantes son invitados (as) a organizar la difusión de lo aprendido utilizando medios digitales y a través de las RRSS.</p> <p>d) Al recorrer la exposición <b>Intangibles</b> los/las estudiantes</p>
<p><b>4º Medio</b></p>	<p><b>Unidad 1: Explorar lenguajes artísticos de nuestra época.</b></p>	

## Lenguaje y comunicación

<i>Nivel</i>	<i>Unidad u Objetivo</i>	<i>Adaptación</i>
<b>1º Básico a 4º Medio</b>	<b>Objetivo general:</b> que los alumnos adquieran las habilidades comunicativas que son indispensables para desenvolverse en el mundo y para integrarse en una sociedad democrática de manera activa e informada.	Los y las estudiantes estarán durante toda la experiencia, siempre expuestos a comunicar sus ideas, consultar sobre lo que observan y expresar críticamente el contenido que ha descubierto en la exposición <i>Intangibles</i>  Por otro lado para desarrollar el taller seleccionado, deberá verbalizar creativamente sus intereses y llegar a acuerdos para trabajar en equipo.

Nivel	Unidad, objetivos o indicadores	Adaptación
<p><b>1º Básico</b></p>	<p><b>Unidad 3: Conocer sobre la vida de hombres y mujeres que han contribuido a la sociedad chilena en diversos ámbitos; por ejemplo, los fundadores de las ciudades, los exploradores, las personas que han fundado o creado instituciones, las personas que se han destacado por su emprendimiento y su solidaridad, los deportistas, los científicos, los artistas y los grandes poetas, entre otros.</b></p> <p>Indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocen personas que han destacado en el ámbito de las Artes y de la literatura y explican su importancia.</li> <li>• Identifican y conocen la historia de al menos tres personas destacadas en diferentes ámbitos (artista, deportista, científico, político, etc.).</li> <li>• Identifican formas en que la sociedad conmemora a estas personas: nombres de calles, monumentos, fechas, etc.</li> <li>• Explican la obra o aporte de algunas personas a nuestra sociedad.</li> </ul>	<p>Durante el recorrido por la exposición, el equipo de profesionales hará énfasis en la instalación audiovisual que está inspirada en la obra <i>Psychological Morphology</i>, del artista chileno Roberto Matta.</p> <p>A partir de ello, el equipo de profesionales que acompaña la experiencia, propiciará un viaje por la historia de la época, motivando e invitando a los y las estudiantes a manifestar qué conocimientos tienen de otros hombres y mujeres chilenas que han impactado local y globalmente por su aporte en un área determinada, como por ejemplo Gabriela Mistral.</p> <p><b>Puede ser un objetivo transversal para todos los niveles.</b></p>
<p><b>2º Básico</b></p>	<p><b>Unidad 4: Tradiciones, costumbres y patrimonio chileno</b>  <b>OA 16: Practicar y proponer acciones para cuidar y respetar los espacios públicos dentro y fuera de la escuela (como baños, patios, salas de clase, plazas, parques, playas y calles, entre otros), reconociendo que pertenecen y benefician a</b></p>	<p>Al inicio de la experiencia los y las estudiantes, son invitados a construir las normas y hábitos que deberían verse reflejados en la convivencia durante toda la jornada.</p>

**todos y que, por lo tanto, su cuidado es responsabilidad de todos los miembros de la comunidad.**

Indicadores:

- Dan ejemplos de acciones que pueden dañar los espacios públicos que constituyen parte del patrimonio cultural local o nacional.
- Proponen acciones para cuidar y proteger los espacios públicos que constituyen parte del patrimonio cultural local o nacional.
- Demuestran respeto y cuidado por los espacios comunes al curso.
- Demuestran respeto y cuidado por los espacios públicos que constituyen parte del patrimonio natural o cultural, tanto local como nacional.
- Ilustran situaciones en las que se cuidan los espacios públicos.
- Reconocen las consecuencias, personales y grupales, de no cuidar o dañar los espacios públicos.

Reflexionando sobre las consecuencias de no respetar las normas, específicamente cuando se daña un espacio gratuito que otros tienen el derecho de disfrutar.

**3º Básico**

**Unidad 2: Vida cotidiana en la antigüedad y legado de la civilización romana.**

**OA 4:** Comparar modos de vida de la Antigüedad con el propio, considerando costumbres, trabajos y oficios, creencias, vestimentas y características de las ciudades, entre otros.

**Indicadores:**

- Dan ejemplos de similitudes y diferencias entre los modos de

La exposición *Intangibles* coloca en escena instalaciones audiovisuales que representan algunas obras de grandes artistas de arte contemporáneo, el diseño de las mismas solo es posible por la bondad de herramientas tecnológicas que hoy están dispuestas para ser utilizadas en diversas



vida de la Antigüedad y los de la actualidad.

- Dan ejemplos de oficios y trabajos que realizaban hombres y mujeres en la antigua Roma y que se siguen realizando en la actualidad.
- Reconocen estrategias utilizadas por los romanos para resolver desafíos comunes a los que deben enfrentar las comunidades en la actualidad (por ejemplo, abastecer de agua a las ciudades o comunicarse y transportar productos entre distintos lugares y ciudades).
- Reconocen similitudes y diferencias entre el alfabeto y el sistema de numeración que usaban los antiguos romanos y los que usamos en la actualidad.
- Dan ejemplos de tradiciones y costumbres que han continuado a lo largo del tiempo en las comunidades estudiadas y de otras que han cambiado.
- Reconocen similitudes y diferencias entre construcciones y esculturas romanas de la Antigüedad y algunas presentes en la actualidad.

áreas del conocimiento.

A partir de ello, los profesionales a cargo invitarán a los/las estudiantes a reflexionar sobre la accesibilidad que hoy día tenemos con las herramientas tecnológicas y lo práctico para desarrollar procesos creativos en corto tiempo y comparar con los procesos que tenían que aplicar y en qué se podrían asemejar a lo que se desarrolla en la actualidad.

De allí se les invita a:

***Dar ejemplos de tradiciones y costumbres que han continuado a lo largo del tiempo en las comunidades estudiadas y de otras que han cambiado.***

**4º Básico**

**Unidad 3: El legado cultural de los Incas**

**OA 17:** Diseñar y participar activamente en un proyecto grupal que solucione un problema de la comunidad escolar; por ejemplo, reciclaje de la basura, exceso de ruido, organización de turnos, leer o entretener a alumnos más pequeños, etc.

Uno de los talleres (diseño de afiche digital o portada de revista) que se ofrece en la propuesta educativa para la exposición

Indicadores:

- Trabajan en equipo, respetando las opiniones, distribuyéndose las tareas y cumpliendo los compromisos adquiridos.
- Identifican problemas que afecten a la comunidad escolar.
- Escogen un problema que los afecte como comunidad escolar para trabajar en su solución.
- Diseñan un proyecto para enfrentar el problema, definiendo los objetivos y la distribución de responsabilidades.
- Desarrollan el proyecto.
- Evalúan el logro de los objetivos propuestos.

**Intangibles**, es el diseño de campañas que motiven a la sociedad local a asumir un rol de compromiso ambientalista. Para ello, los/las estudiantes serán motivados a organizarse en pequeños subgrupos y llegar a acuerdos en contenido, responsabilidades, diseño, entre otros.

---

**Unidad 3: El periodo colonial en Chile**

**OA 5:** Describir algunas dimensiones de la vida colonial en Chile, como organización de la sociedad y grupos sociales, oficios y actividades económicas, costumbres y vida cotidiana, arte y celebraciones.

**5º Básico**

Indicadores:

- Usan líneas de tiempo para localizar y contextualizar el período colonial.
- Reconocen rasgos propios de la sociedad colonial, tales como el uso del idioma español, oficios y actividades económicas, fiestas y comercio.

- Distinguen los diferentes grupos sociales y sus funciones y explican por qué era una sociedad jerárquica según origen étnico.
- Imaginan y recrean, a partir de la lectura de cartas y crónicas de época, cómo era la vida cotidiana y familiar en la Colonia, considerando personas y costumbres de la época.
- Dan ejemplos, utilizando diversas fuentes, de manifestaciones del arte colonial en Chile o América.

### **Unidad 3: Chile entre fines de siglo XIX y XX**

**OA 26:** Informarse y opinar sobre temas relevantes y de su interés en el país y el mundo (política, medioambiente, deporte, arte y música, entre otros) por medio de periódicos y TICs.

#### **6º Básico**

Indicadores:

- Buscan información en diversos medios (radio, televisión, Internet, redes sociales, etc.) sobre lugares turísticos, actividades económicas, celebraciones y otros aspectos del país, de su región y de su localidad.
- Dan opiniones fundamentadas sobre temáticas que involucren a su región en la actualidad.

El equipo de profesionales a cargo de la mediación educativa por la exposición *Intangibles*, hará énfasis en la instalación audiovisual que está inspirada en la obra *Psychological Morphology*, del artista chileno Roberto Matta.

Destacará a los/las estudiantes sobre el relevante aporte del artista chileno al arte contemporáneo mundial.