



FACULTAD DE ARTES Y EDUCACIÓN FÍSICA
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUALES

EL ANIMÉ COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA LA ENSEÑANZA DE LA UNIDAD DE GRABADO Y
LIBRO DE ARTISTA EN PRIMERO MEDIO.
UNA PROPUESTA DIDÁCTICA

MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO DE
PROFESORA DE ARTES VISUALES

Paula Guerra Jara

Profesor guía

Miguel Zamorano

SANTIAGO, 2022

2022, Paula Guerra Jara

Se autoriza la reproducción total o parcial de este material, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, siempre que se haga la referencia bibliográfica que acredite el presente trabajo y su autor.

“¡Sasageyo!, ¡sasageyo!, ¡shinzou wo sasageyo!”

OP Shingeki no kyojin

Para mi madre, tocaya, compañera y amiga.

Ana, Verónica, Sofia y Flo.

Mis hermanas Carla y Antonia.

Mis nekos F y E.

Lukas, guardan de mi kokoro.

Tabla de contenidos

1.Resumen.....	8
2.Planteamiento del problema.....	9
3.Objetivo general y objetivos específicos.....	12
4. Marco teórico.....	13
4.1 ¿Qué es el <i>animé</i> ?.....	13
4.2 Tipos de <i>animé</i>	13
4.3 Cultura japonesa en Latinoamérica y Chile.....	15
4.4 La expresión artística como forma de representar el mundo.....	16
4.5 Grabado.....	17
4.6 Enseñanza y aprendizaje.....	19
4.7 Etapas del desarrollo.....	19
4.8 Enseñanza y aprendizaje de artes plásticas.....	20
4.9 Adolescencia, educación artística y cultura visual	21
5. Marco metodológico	22
6. Planificación.....	
7. Material didáctico.....	31
7.1 Material didáctico Clase 1.....	31
7.2 Material didáctico Clase 2.....	51
7.3 Material didáctico Clase 3.....	83
7.4 Material didáctico Clase 4 y 5	97
7.5 Material didáctico Clase 6 y 7.....	114
7.6 Material didáctico Clase 8, 9 y 10.....	129

8. Escala de apreciación formativa N°1.....	140
9. Evaluación.....	142
9.1 Escala de apreciación formativa N°2.....	142
9.2 Escala de apreciación formativa N°3.....	144
9.3 Escala de apreciación sumativa.....	146
10. Conclusiones.....	151
11. Referencias.....	153
12. Anexos.....	158

Resumen

Este estudio pretende investigar sobre la oportunidad que entrega la influencia de la cultura japonesa, específicamente el *animé*, al enseñar distintas técnicas del arte, particularmente, el grabado. Se propone al docente una planificación para la unidad de Grabado y libro de artista en primero medios de Chile, además de material didáctico y un método de evaluación para enseñar tres técnicas del grabado con materiales reciclables utilizando como referentes símbolos y personajes del mundo de la animación japonesa.

PALABRAS CLAVES: Educación, grabado, *animé*, jóvenes, chile.

Planteamiento del problema

Es indudable que la cultura japonesa ha permeado a la cultura juvenil chilena y latinoamericana en general, esto gracias a la expansión de la animación japonesa y su masificación por el territorio latinoamericano tal como lo relata Bernechea “el pop nipón de finales del siglo XX llega a constituirse en un elemento fundamental de los imaginarios pos dictatoriales de Chile y Sudamérica.” (2020, p.13)

Japón, luego de la Segunda Guerra Mundial quedó devastado después de que dos bombas atómicas fueron lanzadas en su territorio. Por ello es que después del sufrimiento, la nación nipona busca mostrar su renacer, así es como nace el proceso de reconstrucción donde Japón se impone como potencia tecnológica frente al mundo y también busca que los nipones se sientan como una nación avanzada. Aquí es donde el *animé* toma ese rol con sus narraciones tecnológicas donde sus personajes logran sobreponerse a todas las situaciones y salir victoriosos. De esta manera, Japón sale a enfrentar al mundo con sus nuevas tecnologías y la producción de *animé* que terminaron atrayendo al globo, incluyendo a Chile (Bernechea, 2020, p.18-19).

Para entender esta influencia es necesario pensar el cómo se realizó esta expansión cultural a Chile y es con la llegada del *animé* doblado al español a la televisión abierta, gracias al canal de la Universidad de Chile; Chilevision quien fue el primer canal en traer animación japonesa a la televisión chilena. El primer precedente indiscutible de la inserción del *animé* a la TV abierta es el programa el “Festival de los robots” que se comenzó a transmitir a inicios de los ochenta dentro del espacio infantil Pípiripao, donde se incluye una parrilla programática con *animés* con temática Mecha o con historias como la de Candy Candy, Marco y Heidi (Bernechea, 2020, p. 23).

En consecuencia, la generación anterior se volvió consumidora de *animé* y con los años siguió la programación de *animé* en el programa El Club de los Tigritos desde diciembre del año 1994, esto ya para una nueva generación. Así es como esta nueva generación se despertaba los fines de semanas viendo Doraemon, Pokemon, Sailor Moon, Dragon Ball, etc. (Bernechea, 2020, p.33) De este modo, en conjunto a la masificación del internet se empieza a crear una subcultura popular chilena llamada “otaku” en torno a la cultura japonesa que es naturalizada entre los adolescentes y jóvenes, así lo afirma Perillan: “A partir de la década de los noventa apareció en Chile un grupo, o movimiento de jóvenes, autodenominado “otakus”, conformado por sujetos aficionados o fanáticos de la video animación japonesa (entendiendo por ello un compendio de dibujos animados, cómic, música y videojuegos de origen japonés) (2009, p.3)”.

Los jóvenes de hoy son quienes son los estudiantes en la actualidad, los cuales su mayor acercamiento con el arte es mediante internet, las redes sociales y en sus colegios. Tal como lo menciona Expósito, Álvarez, Nuño: “(...) hoy en día las redes sociales son un auténtico trampolín para

difundir conocimientos de cualquier tipo -por ejemplo, los artísticos-, pero además son herramientas ideadas para la comunicación y la relación, algo que puede usarse en beneficio de la divulgación cultural.” (2017, p.3)

Esto se potencia con el hecho de que las políticas chilenas y en general las latinoamericanas no se encargan de apoyar el arte ni la educación, por ende la educación artística. Un ejemplo de esto es el hecho de que el ministerio exige a los establecimientos educacionales solo dos horas de Artes Visuales a la semana en colegios de índole humanista . Así lo decreta Errázuriz en La Educación Artística en el sistema escolar chileno (2004, p.3) : “El decreto 4002, del 20 de mayo de 1980, no define la asignación horaria para las asignaturas de Artes Plásticas y Educación Musical, debido a lo cual se procedió a sugerir una cantidad aproximada de dos horas semanales.”

Como se mencionó anteriormente, la juventud está lejos del arte que se encuentra en las bellas artes, si no que que el ser humano actual está acostumbrado a recibir mensajes escritos o visuales en la televisión, redes sociales, el cine, *animé* , cómic, manga, entre otros, como consecuencia de la exposición a estos elementos. Este tipo de creación de la vida contemporánea cotidiana y popular ha sido caso de estudio de sociólogos, periodistas, historiadores de artes, antropólogos que denominan este campo como: cultura visual, la cual está relacionada con la creación de identidad y perspectivas sobre la realidad en la que se producen estas visualidades y también sobre las subjetividades que observan estas visualidades.

Este punto de vista puede apoyarse en la definición de Mirzoeff de cultura visual y análisis de la tecnología para el cual “la cultura visual se interesa por los acontecimientos visuales en los que el consumidor busca la información, el significado o placer es visto conectados con la tecnología visual. Entiendo por tecnología visual cualquier aparato diseñado ya sea para ser observado o para aumentar la visión natural, desde la pintura al óleo hasta la televisión e internet”. (2003, p.19)

Otro problema es que el currículum nacional para la educación artística específicamente en la unidad de grabado en primero medio toma como referentes a artistas occidentales y dejando fuera a toda la parte del arte oriental el cual puede entregar otra mirada del arte o una manera didáctica tal como podría ser el *animé* , el cual es parte intrínseca de la cultura visual juvenil chilena y de interés de estos mismos. Esta información es posible encontrarla en la página de currículum nacional actual.

Por consiguiente es necesario definir qué es el *animé* y qué es el grabado puesto que se busca utilizar el *animé* como propuesta pedagógica para enseñar grabado de manera didáctica. Ortiz y Rodríguez (2012) mencionan que el *animé* :”(…) es un estilo de animación que se encuentra íntimamente relacionado con el “manga” moderno, creado por Tezuka en el periodo de la postguerra mundial. (...) tiene su origen en las producciones de animación japonesas realizadas tras la guerra.”

Por otro lado Manzanera (2017, p.1) denomina el grabado como “técnicas de impresión donde se realicen tallas o incisiones en una superficie dura con una herramienta o un instrumento para generar una imagen.”

Anteriormente se mencionó que el currículum nacional que entrega el MINEDUC contiene los objetivos que se deben abarcar en cada nivel educacional, ciertas actividades sugeridas para abarcar cada unidad como también artistas referentes a cada unidad. En la unidad de grabado se mencionan varios artistas que por nombrar algunos tenemos a Teresa Gazitúa, Verónica Rojas, Betina Sor, Andy Warhol, Mono Gonzalez, André Derain, entre otros. Dentro de estos artistas se encuentran argentinos, chilenos, franceses, estadounidenses, que se dedican al eco grabado, a la serigrafía, aguafuerte, litografía ,pero que únicamente provienen del lado occidental. Cuando al otro lado del mundo podemos encontrar otras técnicas y artistas que como Takashi Murakami, Kitagawa Utamaro, Hokusai, Yasukazu Tabuchi, Yayoi Kusama, Kenichi Yokono y otros más, quienes en su mayoría realizan litografías, serigrafía y xilografía. Artistas que han trabajado dentro del espectro del grabado desde el periodo Edo, con el icónico estilo de xilografía *ukiyo e* hasta grabadores contemporáneos.

No es algo nuevo que se investigue sobre el *animé* y la influencia que ha tenido en occidente la estética japonesa, esto se demuestra con Godínez, Pescod y León (2016) quienes reportaron el uso de variadas series de *animé* como método para la cimentación de cultura política de un grupo de estudiantes promoviendo el pensamiento crítico y generando un acercamiento entre la realidad de estos jóvenes, los temas sobre derechos humanos y de empoderamiento presentes en estas obras. Años después Rojas (2019) desarrolló el determinar la influencia que ha causado el *animé* en la conducta de jóvenes y de qué manera ha afectado en la toma de decisiones en sus acciones, hobbies, emociones, entre otros. Así mismo utilizando el arte oriental Barra (2018) establece la noción de una estética oriental ampliada considerándola como una influencia hacia el arte abstracto occidental presentando ejemplos y referentes.

Dentro del espectro pedagógico se encuentran propuestas didácticas para abarcar dentro del aula, como la de Manzanera (2017) quien investiga sobre técnicas de grabado mediante la exploración y experimentación de materiales cercanos a los y las estudiantes con el fin de incorporar el grabado a los espacios escolares. Finalmente, Maldonado y Pena (2016) nos muestran las oportunidades pedagógicas que ofrece el cine animado como recurso pedagógico generando una propuesta didáctica para docentes de educación media.

Estas investigaciones aportan por el hecho de trabajar con propuestas pedagógicas para estudiantes de educación media utilizando elementos didácticos como la animación y el grabado, por otro lado, está el vacío que abarca Barra, Rojas, Godines y compañía, adentrándose en la influencia que ha significado el *animé* en la juventud occidental. Por ende es que el objetivo es generar un plan de trabajo para la unidad de grabado en primer año medio utilizando el *animé* y la influencia japonesa como herramienta pedagógica y didáctica.

Se busca rescatar el potencial educativo que se le puede dar a la unidad de grabado que entrega el currículum de Artes Visuales desarrollando el imaginario específico y cerrado que permita ampliar el espectro cultural de los estudiantes afianzándose en la potente presencia del imaginario oriental en occidente, específicamente Chile a través de las distintas formas de difusión como los medios de comunicación.

Es necesario dejar en claro que el proyecto busca tomar los objetivos que propone el Ministerio de Educación respecto a la unidad de grabado, dar a conocer las técnicas y estimular el aprendizaje de esta rama del arte con otro enfoque. Adicionalmente busca generar una estimulación del estudiantado tomando en cuenta los intereses, aprovechando la potencia que tiene el arte oriental y el *animé* en el territorio chileno. De esta manera, se verían beneficiados los profesionales de la educación que necesiten enseñar de manera didáctica esta unidad y aquellos estudiantes que tienen un acercamiento e interés con la cultura oriental, específicamente la japonesa.

Por último, es pertinente mencionar que el proyecto aporta al área educativa con una propuesta didáctica que promueve la comprensión de la cultura oriental, tomando en cuenta la producción cultural y artística. Se fomenta la identificación del grabado a partir de obras de arte orientales y la exploración del eco grabado de manera práctica.

Objetivo general

Generar un plan con herramientas pedagógicas y didácticas, basadas en el *animé* y la cultura japonesa, para la enseñanza del grabado en primer año medio.

Objetivos específicos

- Delimitar las unidades temáticas a trabajar en el curso de grabado
- Diseñar herramientas pedagógicas y didácticas que fortalezcan el desarrollo de las sesiones/clases. (ppt, videos)
- Elaborar la planificación del curso de enseñanza de la unidad de grabado.
- Proponer un protocolo de evaluación formativa y sumativa para el cierre del curso.

Marco Teórico

¿Qué es el *animé* ?

Desde la más remota Antigüedad el ser humano se ha visto fascinado ante la idea de captar y plasmar lo que encuentra a su alrededor. Muestra de ello son las pinturas rupestres que se encuentran en gran parte del mundo e incluso en Chile (Moya et al., 2016). Con los cambios históricos cientos de representaciones pictóricas se han transformado por las tecnologías, las situaciones políticas y las condiciones sociales del momento específico. En particular, el manga aparece por primera vez a finales del siglo XIX con el artista Hokusai (Marín & García, 2016). Esta se refería originalmente a una pintura caricaturesca o un *dibujo caprichoso* que se consideraría posteriormente como historieta o cómics (Ver anexo 1).

Estos dibujos fueron cada vez más populares en la cultura japonesa de finales del siglo XIX. Sin embargo, no sería sino hasta principios del siglo XX cuando surgieron las primeras animaciones japonesas, basadas en dibujos como estos. A esta forma de animación se le asignó la palabra *animé* aunque existen dos grandes teorías sobre el uso de esta palabra. Algunos enfoques indican que es una palabra que tiene origen francés, mientras que otros asumen que fue un préstamo y posterior abreviación del término occidental *animation* independiente del género o el país de origen. Sin embargo, a pesar de ello, esta es una palabra que se usa en occidente para referirse exclusivamente a la animación proveniente de Japón (Meo, 2016).

La primera animación propiamente japonesa fue el cortometraje *El mono y el cangrejo* de Katsudo Shashin en 1907(Ver anexo 2). Pero tendrían que pasar casi 10 años para que surgieran las primeras animaciones comerciales de autores como Seitaro Kitiyama. Es de destacar que, por esta época, la libertad de los creadores estaba censurada y que el trabajo principalmente se orientaba a la producción de propaganda, como es el caso de *Momotaro: Dios de las olas* en 1943(Ver anexo 3) (Meo, 2016). La crisis que llegaría a Japón durante la posguerra favoreció la popularidad del manga por tratarse de un medio de entretenimiento muy barato que no requería de la asistencia a salas de cine. Y faltaría que llegaran los setenta y los ochenta para que la animación japonesa comience a atracar en otras partes del mundo gracias a series como “Heidi”, “Marco” o “Candy Candy”(Ver anexo 4) (Marín & García, 2016).

Tipos de *animé*

Existen dos grandes formas de clasificar los *animés*: por la edad y sexo de los consumidores a los que van enfocados y por las temáticas centrales que abordan. En cuanto a la clasificación por las características demográficas de los consumidores, se tienen cinco tipos:

- *Kodomo*, en japonés su significado literal es ‘niño’, que es un género del *animé* que está enfocado principalmente hacia el público infantil, donde sus animaciones y tramas son más fantasiosas y sencillas. *Doraemon, Hamtaro, Hello Kitty, Heidi*, etc (Ikigai, 2020).
- *Shonen*, en japonés su significado literal es “joven” o “adolescente”. Este género se enfoca más en un público masculino adolescente, se caracteriza porque suele tener combates o escenas más violentas (Ver anexo 5). Los *animés* más destacados son: *Dragon Ball, Naruto, One Piece*, etc (Ikigai, 2020).
- *Shojo*, en japonés su significado literal es “chica” o “adolescente”. Este género al contrario del shogen va enfocado en un público femenino adolescente, se caracteriza porque pueden tener romance, comedia y acción. Los *animé* que destacan son: *Candy Candy, Card Captor Sakura, Golden time*, etc (Ikigai, 2020).
- *Seinen*, en japonés su significado literal es ‘hombre’. Este es uno de los géneros del *animé* que se caracteriza porque va dirigido específicamente a un público más adulto o maduro, a diferencia del shonen, que se centra más en los adolescentes; este género se caracteriza porque muestra escenas con mucha violencia, gore y hasta escenas sexuales. Los *animé* que más destacan son: *Cowboy Bebop, Speed Grapher, Monsters, Hellsing*, etc (Ikigai, 2020).
- *Josei*, en japonés su significado literal es ‘mujer’. Este género se caracteriza porque va dirigido específicamente a un público más adulto o maduro, a diferencia del shojo, que se centra más en las adolescentes; este género se caracteriza por que abarca drama, romance, reencuentros de vida. Los *animés* que más destacan son: *Nana, Paradise Kiss, Honey*, etc (Ikigai, 2020).

En cuanto a las temáticas que se abordan en los *animés* se tienen 13 subgéneros:

- *Maho shojo* en donde el personaje principal cuenta con poderes mágicos o místicos, entre las series que destacan son: *Sailor Moon, Corrector Yui*, etc.
- *Sentai*, donde la temática va especificada en los superhéroes, puede ser uno o un grupo. Un ejemplo es: *Cyborg 009*.
- *Mecha*, donde la temática va centrada en robots, algunos ejemplos son: *Gundam, Mazinger Z, Neon Genesis Evangelion*, etc.(Ver anexo 6).
- *Sponkon*, de un estilo meramente deportivo y su trama se basa en el mismo, algunos ejemplos son: *Slam Dunk, Supercampeones*, etc.
- *Magical Girlfriend*, en este tipo de temática la historia gira en torno a un romance entre un humano y un ser, el cual puede ser un robot, una alienígena o un dios (Ikigai, 2020). Algunos ejemplos son: *Chobits, Aa! Megamisama*, etc.

- Post apocalíptico, que como su nombre lo dice, están basados en historias de un mundo devastado donde los personajes luchan por su supervivencia, un ejemplo es: El puño de la estrella del norte.
- *Meitantei*, su temática gira en torno a una historia policiaca, algunos ejemplos son: *Meitantei Conan*, *Sherlock Holmes versión animé*, etc.
- *Harem*, este es donde el protagonista es un hombre el cual está rodeado de mujeres hermosas y todas van tras él o buscan su amor. Algunos ejemplos son: *Love Hina*, *Negima*, etc. También existe el *Harem* reverso, donde al contrario del *Harem*, son varios hombres luchando por una misma mujer.
- Psicológicos, en este tipo de *animé* y manga son de los más complicados de entender, ya que como su nombre lo dice, sus historias tienden a girar en base a lo psicológico llegando a tocar temas como la filosofía, la religión, la muerte, la vida, ciencia, etc (Ikigai, 2020). Algunos ejemplos son: *Experiment Lain*, *Texhnolyze*, etc.
- *Ecchi*, este género se presentan continuamente situaciones de semidesnudos o pervertidos con toques cómicos, pero sin llegar al acto sexual.
- *Hentai*, este género suele estar lleno de lenguaje vulgar, desnudos y actos sexuales. Su trama se caracteriza por contener escenarios sexuales entre los protagonistas.
- *Gore*, esta temática se encuentra llena de violencia extrema, torturas, muertes, mucha sangre y hasta desmembramientos (Ikigai, 2020). Este es uno de los géneros del *animé* de los más escandalosos y ha sido prohibido en muchos países.
- Yuri y Yaoi, su temática gira en torno a la relación emocional, sentimental o sexual entre dos o más personajes del mismo sexo; entre mujeres (*Yuri*) o entre hombres (*Yaoi*), pueden incluir sexo explícito, pero no es necesariamente la norma (Ver anexo 7). Si las relaciones sexuales son gráficas, ya se consideraría hentai. En *Yuri* y *Yaoi* generalmente no trata la homosexualidad como un tema, ya que los personajes suelen no identificarse como homosexuales, sino como humanos que se enamoran o aman otros humanos (Ikigai, 2020).
-

Cultura japonesa en Latinoamérica y Chile

La cultura japonesa ha llegado a Latinoamérica con un ímpetu muy importante, al punto de que muchos jóvenes latinoamericanos se definen a sí mismos como *Otakus*. El término se refiere a los fans del *animé*, aunque no existe una diferenciación clara entre quienes lo hacen como un hobby o como una obsesión. Sin embargo, a diferencia de lo que sucede en Japón los Otakus de otros lugares del mundo, extienden su afición más allá del *animé* y del manga, adentrándose profundamente en la cultura japonesa como el idioma, la música, la gastronomía la historia y las costumbres (Núñez & Huerta, 2015).

En el caso de Chile, fue durante los años 90 y 2000 que empezó a darse una visibilización de grupos y subculturas juveniles tales como Emos, góticos, metaleros, otakus y otros. Todas estas eran entendidas bajo el concepto de tribu urbana, lo que permitió reconocer una suerte de cartografía del mapa social de los jóvenes en Chile. Sin embargo, este concepto se ha quedado algo corto para definir las dinámicas sociales de los jóvenes y por lo tanto ha sido prácticamente abandonado. Esto se debe esencialmente a que las expresiones juveniles de la actualidad trascienden las definiciones dadas por el concepto de tribu urbana (Riquelme, 2018).

Una de estas tribus que ha prevalecido a pesar del paso del tiempo y de los cambios sociales y de las generaciones ha sido la que se conoce genéricamente como «otaku». Esta cultura juvenil puede definirse en Chile como aquella compuesta por aficionados a las historietas y animación japonesa. Uno de los aspectos distintivos de esta cultura en particular es, precisamente, que son jóvenes que tienden a consumir en grandes cantidades los productos culturales y derivados de esta industria, tanto los elementos materiales como simbólicos y estéticos, consumo facilitado por un mundo de redes altamente interconectado. Para algunos, los otakus se encuentran íntimamente ligados a la estética procedente de los personajes y series que consumen, lo que los hace una cultura juvenil más o menos reconocible y diferenciable (Riquelme, 2018).

En Chile, las primeras series de animación niponas llegaron a finales de los años setenta, seguida por varias series durante los años ochenta. No obstante, a pesar de su origen japonés, reducir esta cultura al Japón sería caer en un error, pues existen otakus entre muchos jóvenes del resto del mundo y en masiva cantidad en Latinoamérica. Cada país en donde existan jóvenes aficionados a la animación, historieta o cultura japonesa va desarrollando cierta cultura otaku. En suma, se puede decir que la fascinación por este tipo de series y cultura en particular comenzó, junto con el desembarco masivo de este tipo de animaciones gracias a los medios de comunicación, a propiciar la asociación y convivencia entre quienes consumían tales objetos (Riquelme, 2018).

La expresión artística como forma de representar el mundo.

Las artes plásticas o artes visuales consisten en formas de expresión artística donde se expresan una serie de ideas o emociones a través de elementos que son percibidos a través de la vista. Las expresiones más comunes de las artes plásticas pueden ser el dibujo, el grabado, la escultura y algunas más contemporáneas como la fotografía, el vídeo, cine y los medios digitales. Algunas manifestaciones artísticas emplean el espacio como un elemento importante para ser intervenido, en lo que se conoce como instalaciones. Mientras que algunas más combinan elementos de la expresión dramática y corporal involucrando además la participación del público, en lo que se conoce en arte como performance (Andueza et al., 2019).

Los lenguajes artísticos, entonces, permiten que se dé una apreciación, representación y expresión de diferentes ideas, imaginario personal, emociones, recuerdos o sensaciones. De manera que las expresiones artísticas visuales y plásticas llegan incluso a convertirse en parte del lenguaje de los seres humanos. Las artes son, en este caso, una actividad que involucra dinamismo y que unifica la experiencia de los seres humanos. En la expresión artística se construye y se establece un proceso complejo donde el ser humano toma elementos de su entorno para construir un nuevo significado. Allí selecciona, interpreta y reformula los elementos permitiendo que se exprese su experiencia vital más allá de la mera expresión lógica o formal que permite el lenguaje hablado (Moreno et al., 2020).

La historia del arte abarca probablemente la misma historia de los seres humanos. Como se indicó anteriormente la expresión artística, y en particular la visual, se puede rastrear hasta la época prehistórica cuando se usaban las representaciones de las pinturas rupestres como forma de expresión (Moya et al., 2016). Sin embargo, con el avance y el cambio de las civilizaciones las expresiones artísticas fueron cambiando, en la gran mayoría de los casos vinculadas con un profundo sentido religioso o político

Grabado

El grabado es un campo del arte en el que el artista utiliza una variedad de técnicas de impresión que tienen en común el diseño de una imagen sobre una superficie rígida llamada matriz, dejando una obra que luego contiene tinta y sobre otra superficie como una caja de papel. será impreso. Tradicionalmente, según la técnica utilizada, la matriz puede ser de metal (cobre o zinc), madera, linóleo o piedra, que se dibuja en la superficie con herramientas puntiagudas, cortes o mediante procesos químicos. En la actualidad también se utilizan planchas fabricadas en diferentes plásticos, que pueden ser grabadas de forma tradicional mediante punzonado o mediante procesos fotográficos, digitales o láser (Lebourg & Grosjean, 2019).

Las primeras civilizaciones en realizar grabados importantes fueron los sumerios mesopotámicos hace 3.000 años. Grabaron sus diseños en piedras cilíndricas pulidas y luego las envolvieron en arcilla blanda para imitar el diseño original. Posteriormente en China, tras la invención del papel, apareció la primera impresión de este material elaborado con una matriz de piedra. En Japón, este movimiento y grabado alcanzó su punto máximo entre los siglos XVII y XX, incluyendo pinturas de paisajes, escenas de teatro y escenas realizadas con la técnica ukiyo-e. Las primeras estampas europeas se realizaron en el siglo VI en el sector textil. La primera reproducción en papel se realizó en 1151 en España. A principios del siglo XV, se produjeron naipes en madera en Alemania y, poco después, aparecieron los primeros sellos postales en Inglaterra. Durante el Renacimiento, la técnica del grabado se desarrolló con más fuerza y llegó a ser una de las técnicas más importantes del arte (Vila Castro, 2019).

Dentro del grabado existen diversas técnicas relacionadas con la obtención de múltiples copias de la misma imagen suelen clasificarse según los materiales y medios empleados para la consecución de la imagen. En general, suelen dividirse en tres grandes grupos, según la forma en que el artista trabaja sobre la matriz para preparar el dibujo que se imprimirá posteriormente: en relieve, planográfico y en hueco. Las técnicas son descritas a continuación:

- En los *grabados en relieve* la imagen se consigue retirando material de la plancha o matriz con distintas herramientas: entre ellas, el buril, con el cual grabaremos la imagen que deseemos ayudándonos de otras herramientas como pintura asfáltica para que el ácido no coma, de modo que la parte que queda en el plano superior se corresponde con el dibujo. Se entintará por tanto la forma en relieve, utilizando un rodillo de goma y en la impresión quedarán en blanco los huecos(Vila Castro, 2019).
- La *xilografía*, es la técnica de grabado más antigua, en la que se emplea como matriz una superficie de madera, generalmente maderas duras como el boj, el peral o el cerezo. El dibujo sobre la plancha puede hacerse de dos maneras; haciendo los trazos en el sentido de la veta, siguiendo la dirección de las "fibras" que conforman el tallo del árbol, o bien transversalmente, haciendo cortes perpendiculares a la dirección de las fibras que conforman el tallo del árbol.
- La *litografía* se trata de una variante moderna de la xilografía, en la que se emplea el linóleo como matriz. El procedimiento para obtener la imagen es idéntico al del grabado en madera, incidiendo sobre el linóleo con gubias, de manera que las partes vaciadas quedarán en blanco y las zonas en relieve serán las que reciban la aplicación de la tinta(Vila Castro, 2019). Al ser un material blando, el linóleo no presenta las dificultades de la veta de la madera, pero tampoco permite la finura del trazo que se puede lograr en la xilografía a contrafibra.
- *Grabado en plano*, en esta técnica no se produce ninguna incisión sobre la matriz, la superficie permanece plana y la matriz se puede reutilizar con distintos dibujos.
- *Litografía*, es la técnica empleada para conseguir la reproducción de una imagen, en la que la matriz es una piedra caliza pulida. En esta técnica no se graba la piedra, sino que se emplea la característica que tiene cierta variedad de caliza para reaccionar químicamente ante la presencia de las grasas. La imagen se realiza sobre la piedra dibujando con un lápiz graso que recibe el nombre de "lápiz litográfico" o con tintas especiales para litografía. Una vez realizado el dibujo se procesa la piedra con una solución de ácido y goma arábica, consiguiendo que el dibujo quede fijado a la piedra y estable. Se humedece la piedra y la tinta se aplica con rodillo, el rechazo que ejerce la zona dibujada (grasa) sobre el agua, y el rechazo del agua sobre la tinta aplicada (también grasa) hace que la tinta solo se deposite sobre el dibujo. Para obtener las copias se utiliza una prensa litográfica. Existen muchas más técnicas de grabado, pero estas son las más relevantes(López & Santa Cruz, 2020).

Enseñanza y aprendizaje

El aprendizaje es gran parte de lo que nos define como humanos, aprendemos el lenguaje, las costumbres, en general aprendemos hasta la forma de ser humanos. Sin embargo, la enseñanza y el aprendizaje no es algo que esté dado, sino que es toda una disciplina de estudio que ha permitido mejorar las técnicas y las teorías relacionadas con el tema. Las teorías de aprendizaje son entonces una construcción que explica y profetiza el cómo aprende el ser humano basándose en la concepción de diversos teóricos (Hernández et al., 2019). De manera que, las teorías contribuyen al conocimiento y desde diferentes enfoques explican el cómo se da el proceso de aprendizaje en los seres humanos. Es mediante este desarrollo teórico que se realizan las evaluaciones y reconstituciones de los procesos de aprendizaje. Ello permite que se pueda entender, anticipar y además de ello regular las conductas relacionadas con el aprendizaje. Estas nos ayudarán a entender, anticipar y regular la conducta a través del diseño de maniobras que facilitarán el acceso al conocimiento. De este modo se interpretan los acontecimientos de aprendizaje y sugerirá soluciones a inconvenientes que pueden surgir en el proceso de enseñanza- aprendizaje (Tunal, 2018).

Dentro de las elaboraciones teóricas más importantes vienen en gran medida relacionadas con conceptualizaciones propias de la psicología. En primer lugar está la teoría del conductismo, que consiste en el reforzamiento de respuestas para que estas se repitan. Este tipo de aprendizaje se basa en las respuestas condicionadas pero es limitado en el aprendizaje de contenidos no comportamentales (Izurieta et al., 2019). En el constructivismo, se asumen los conocimientos como fruto de una elaboración constructiva que integra prácticas sociales, cultura y otros elementos para constituir el conocimiento. El cognitivismo, por su parte, asume la cognición como el principio básico por el cual se aprenden contenidos y mantiene una relación directa con la integración de redes de información y la interpretación de contenidos. Finalmente están las teorías socio-construccionistas y el aprendizaje social que se construyen sobre la idea de que el conocimiento es algo fundamentalmente social y por lo tanto en el estudio de estas relaciones sociales es posible identificar los elementos más importantes del aprendizaje (Izurieta et al., 2019).

Etapas del desarrollo

Dentro de las teorías del desarrollo psicosocial existen diversas aproximaciones y por lo tanto diversas formas de asumir el desarrollo y cada una de estas etapas. Sin embargo, existe una suerte de consenso tácito sobre unas etapas básicas que son aceptadas por la gran mayoría de teorías. Es decir las fundamentaciones teóricas difieren sobre lo que sucede en cada etapa y la manera en que unas se integran con otras pero casi todas aceptan los ciclos vitales más generales. En esta perspectiva general tenemos entonces la primera infancia o edad parvularia, que consiste en los primeros años de la infancia en donde se aglomeran muchos desarrollos cognitivos y biológicos importantes (García-Lirios, 2019).

Posteriormente se da la niñez o preadolescencia que supone los últimos años de la niñez y el inicio de la adolescencia, en esta etapa el desarrollo es más cognitivo y social que biológico y se caracteriza por el desarrollo de capacidades cognitivas avanzadas. Finalmente en la adolescencia se

da un desarrollo casi exclusivamente social puesto que los procesos cognitivos están bien desarrollados y en este momento de la vida es que se estructura la identidad individual y el lugar en la sociedad(García-Lirios, 2019).

La adolescencia es un momento donde se dan además unos cambios importantes que tienen relación con la maduración sexual y por lo tanto esto tiene unas consecuencias sobre el desarrollo psicológico y personal. En cuanto a este desarrollo psicológico se destaca el hecho de que tiene lugar en armoniosa articulación con el desarrollo físico y químico, y el ambiente en el que se encuentra la persona. A pesar de la inmadurez de su cerebro y las limitaciones que esto supone sobre el proceso de toma de decisiones, el adolescente se aventura en ellas a expensas de las consecuencias de una inmadura capacidad para controlar y planificar su comportamiento, producto de un proceso de desarrollo de la corteza prefrontal, que no ha alcanzado su culmen. Es de resaltar que la toma de decisiones es un proceso que se da sumamente despacio durante la adolescencia (Palacios, 2019).

De manera que, ciertamente, este es un periodo crítico del desarrollo en el que una persona cerebralmente inmadura transita entre la niñez y la adultez, en medio de numerosos retos que implican, entre otros, consolidar su personalidad, su identidad y su orientación sexual, desarrollarse moralmente, controlar sus impulsos, desarrollar y acogerse a ideologías, desarrollar el pensamiento abstracto, consolidar las relaciones con sus padres, hermanos y pares.

Enseñanza y aprendizaje de artes plásticas

Dentro de la enseñanza de las artes plásticas, uno de los elementos que más tienen relevancia es la identificación de los materiales que sirven para la producción pictórica bidimensional y tridimensional. De forma que los indicadores de los instrumentos dinámicos en la educación de las artes plásticas demuestran, que existe una riqueza para enseñar la historia de las artes plásticas, en el dibujo, en la pintura, en el modelado. Sobre las cualidades de los materiales de las artes plásticas se sostienen en instrumentos de grandes dimensiones, los que tienen un rasgo de moldeabilidad, usándolos para entregarle sentido determinado y querido, en relación al inicio. Así sea en la mente o una idea de arte comunicando un camino más social y delicado. Las posibilidades de la creatividad en las artes plásticas con los instrumentos dinámicos en la educación de las artes plásticas son infinitas y de gran utilidad en el desarrollo cognitivo de los estudiantes de todos los niveles(Sánchez Rojas, 2019). Las tecnologías virtuales hacen que crezca encontrar materiales didácticos para la educación de las artes plásticas al alcance de todos los profesores, alumnos y apoderados.

En este sentido se han desarrollado en territorio chileno trabajos investigativos, con el fin de hacer un análisis de las Artes Plásticas y su influencia en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de primer año de básica, el problema observado fue la falta de conocimiento de las Artes Plásticas por parte de las maestras de la institución indagada. Con proyectos como este se busca entonces comprobar si las maestras

desarrollan la creatividad a través de las herramientas lúdicas como la utilización de las Artes Plásticas, para desplegar habilidades, capacidades y destrezas, logrando crear aprendizajes significativos. Se propone determinar e informar a las maestras cuán importante son las artes plásticas en el desarrollo de la creatividad infantil (Laura & Michelle, 2019)

Adolescencia, educación artística y cultura visual

La forma de conocer y de adoptar el conocimiento ha ido mutando y adoptando nuevas formas hasta el punto de que queda abierta la posibilidad de conocer a través de la ficción que muestran y representan ciertos contextos y necesidades de esta sociedad que está en constante movimiento. Por ello, es importante mencionar cómo los jóvenes entregan una gran importancia al mundo visual y de la estética en la creación de identidades, a veces de manera inconsciente. Tal como lo menciona Barbero (2002): “Estamos ante la formación de *comunidades hermenéuticas* que responden a nuevos modos de percibir y narrar la identidad, y de la conformación de identidades con temporalidades menos largas, más precarias pero también más flexibles, capaces de amalgamar, de hacer convivir en el mismo sujeto, ingredientes de universos culturales muy diversos” (p.4). Dentro de estos universos culturales diversos cae la influencia que ha tenido el *animé* y el *manga* proveniente de un universo cultural tan lejano para Chile como lo es la cultura asiática.

El problema de ello, es que las instituciones educacionales como la escuela mantienen la idea de enseñar conocimientos relacionados a la academia, dándole cierta superioridad frente a otros saberes. Es tarea de los docentes tomar y dar importancia a la complejidad que se va creando dentro de la cultura y consumo visual juvenil. Así mismo lo mencionan Osses y Mora (2012), respecto a las prácticas que deben tomar los docentes: “Cómo circulan los saberes en torno a la llamada Cultura Visual entre los profesores de Enseñanza Media, qué conexiones establecen, cómo dialogan con estos conceptos, cómo traducen, se apropian, reinventan, descartan ciertas nociones, qué significa la enseñanza del Arte basada en la Cultura Visual para estos profesores. Así, a partir de este proceso de investigación reflexivo y de reconstrucción de sus prácticas, el docente podría contribuir en su propio proceso de formación, bajo una postura dialéctica en que él es involucrado en un proceso de aprendizaje colaborativo, para transformar la práctica educativa.”

Marco metodológico

El enfoque metodológico de este estudio en pos de los objetivos de la investigación, se ha optado por un enfoque de índole cualitativa, esto pues pretende integrar y experimentar con referentes artísticos orientales, explorar distintas técnicas de grabado e impresión con materiales reutilizables, todo ello para ser destinado dentro del aula con el propósito de diseñar planificaciones con los procedimientos clase a clase y material didáctico que incorpora las técnicas de grabado y la cultura oriental con finalidades pedagógicas y educativas.

Esta investigación tiene como fin cumplir cuatro objetivos, el primero objetivo es delimitar las unidades temáticas a trabajar en la unidad de grabado para este objetivo se utilizará una metodología tipo documental, en la cual se recopila información relevante para la creación de planificaciones y material didáctico, como ejemplo: información sobre tipos de grabado ecológico, referentes artísticos orientales, imágenes, videos, entre otros.

El segundo objetivo es diseñar herramientas pedagógicas que fortalezcan el desarrollo de las clases y al igual que para el primer objetivo se utilizará una metodología tipo documental para recopilar información relevante para la creación de material didáctico. Este material serán Presentaciones digitales como Power Point, el cual será creado con la herramienta de Google, Presentaciones y las plantillas de estas presentaciones serán de SlidesGo. como ejemplo: información sobre tipos de grabado ecológico, referentes artísticos orientales, imágenes, videos, entre otros.

Según Alfonso (1994), la investigación documental es un proceso metódico de averiguación, recaudación, organización, análisis e interpretación de información o datos en base a un tema.

El tercer objetivo es elaborar la planificación del curso de enseñanza de la unidad de grabado y libro de artista, tomando en cuenta la primera unidad para primero medio que propone el Ministerio de Educación, cambiando específicamente los referente occidentales por referentes ligados al manga y/o el *animé*.

El cuarto y último objetivo es proponer un protocolo de evaluación formativa y sumativa para el cierre del curso. Las pautas de evaluación serán de nuestra autoría, utilizando específicamente escalas de apreciación. Serán tres escalas de apreciación para supervisar el avance y el trabajo de los estudiantes durante el proceso de enseñanza. Finalmente, la escala de apreciación sumativa se diseñará siguiendo la división de temáticas

utilizadas en la unidad. Se evaluará que el libro de artista contenga portada y contraportada, los tres tipos de grabado que se enseñarán, que el libro de artista sea interactivo y esté creado de una manera prolija.

Planificación

Unidad		Grabado y libro de artista		
Asignatura		Artes Visuales	Primero medio	
Tiempo / n° de clase (mes a mes)		¿Qué? OA y Contenidos a desarrollar	¿Cómo? Explicitación de las estrategias didácticas a desarrollar	¿Para qué? Indicar qué espero que hagan los estudiantes para evidenciar el logro de la habilidad Indicadores de Evaluación
	Clase 1	Clase 1 Presentar expectativas y actitudes esperadas en la asignatura. Presentar unidad y esquema de trabajo.	Clase 1 Actividad: Los estudiantes presentan sus expectativas frente a la asignatura. Se presentan las expectativas y actitudes esperadas del alumnado en la asignatura. Mediante PPT se presentan los objetivos de la unidad y el esquema de trabajo.	Clase 1 -Comprender unidad, expectativas y esquema de trabajo. Habilidad: Comunicar
	Clase 2	Clase 2	Clase 2	Clase 2 -Comprenden las características

		<p>-Comprender las características formales e históricas del grabado. -Experimentar el grabado con texturas encontradas en el entorno.</p>	<p>-Iniciando la unidad explorando los conocimientos previos de los estudiantes mediante preguntas activadoras, tales como:</p> <p>¿Qué es el grabado? ¿Han escuchado hablar de Eco-Grabado?</p> <p>¿Conocen algún artista que trabaja esta técnica?</p> <p>Los alumnos comprenderán brevemente las características del grabado y su historia.</p> <p>Los alumnos analizan mediante preguntas que entrega la profesora manifestaciones estéticas: grabados.</p> <p>¿Qué sensaciones o emociones sientes al observar los grabados? ¿Cuáles son los temas de los grabados? ¿Por qué los artistas habrán utilizado el grabado como medio de expresión? ¿Cómo habrán sido elaborados estos grabados?</p>	<p>formales e históricas del grabado. -Experimentan el grabado con texturas encontradas en el entorno. -Crean una criatura con frottage.</p> <p>Habilidades: Conocer, comprender y crear.</p>
--	--	---	--	---

			<p>Los estudiantes exploran su entorno y descubren que el grabado se encuentra en texturas que los rodean (Ejemplo: textura de la muralla, de monedas, de la suela de zapatos, de hojas de árboles, corteza del árbol.)</p> <p>Los estudiantes graban 10 texturas diferentes en su croquera, utilizando colores. Con esto comienza el libro de artista.</p> <p>Luego de que ya tienen las texturas, crean un nuevo animal o criatura que nazca de su imaginación.</p>	
	Clase 3	<p>Clase 3</p> <p>Reflexionar sobre la importancia del cuidado del medio ambiente y prácticas que contribuyan a esto como el ecograbado.</p> <p>Experimentar el grabado con texturas encontradas en el entorno.</p> <p>Crean una criatura mediante collage con frottage.</p>	<p>Clase 3</p> <p>Los estudiantes con la guía del profesor reflexionan sobre la importancia del cuidado del medio ambiente y prácticas que contribuyan al cuidado de este como el eco grabado.</p> <p>Los estudiantes exploran su entorno y descubren que el grabado se encuentra en texturas que los rodean (Ejemplo: textura de la muralla, de monedas, de la suela de zapatos, de hojas de árboles, corteza del árbol.)</p>	<p>Clase 3</p> <p>Reflexionan sobre la importancia del cuidado del medio ambiente y prácticas que contribuyan a esto como el ecograbado.</p> <p>Crean una criatura con frottage.</p> <p>Experimentan el grabado con texturas encontradas en el entorno y crean una criatura utilizando estas texturas..</p> <p>Habilidades: Reflexionar y experimentar.</p>

			<p>Los estudiantes graban 10 texturas diferentes en su croquera, utilizando colores. Con esto comienza el libro de artista.</p> <p>Luego de que ya tienen las texturas, crean un nuevo animal o criatura que nazca de su imaginación.</p>	<p>Evaluación formativa N°2</p> <p>Revisión de aplicación de técnica a grupo curso.</p>
	Clase 4	<p>Clase 4</p> <p>Conocer técnica de grabado en tetrapack/ grabado en bajo relieve/punta/ hueco.</p> <p>Aplicar técnica de eco grabado en hueco en tetrapack.</p> <p>Crear un símbolo que los represente.</p>	<p>Clase 4</p> <p>Los estudiantes prestan atención a la profesora explicando qué es el grabado en hueco con referente del <i>animé</i> One Piece</p> <p>Los estudiantes crean un símbolo que los represente y los pasan a la caja de tetrapak.</p> <p>La profesora guía el paso a paso del trabajo de los estudiantes y retroalimenta el proceso.</p>	<p>Clase 4</p> <p>Conocen técnica de grabado en tetrapack.</p> <p>Aplican técnica de eco grabado en tetrapack.</p> <p>Crean un símbolo que los represente.</p> <p>Habilidades: Conocer y aplicar.</p> <p>Evaluación formativa oral.</p>
	Clase 5	Clase 5	Clase 5	Clase 5

		<p>Aplicar técnica de eco grabado en hueco en Tetra Pak. Crear un símbolo que los represente personalmente.</p>	<p>Se termina el grabado en hueco/tetrapack. Evaluación formativa Revisión de aplicación de técnica a grupo curso.</p>	<p>Aplican técnica de eco grabado en hueco en tetra pak. Crear un símbolo que los represente. Habilidades: Aplicar conocimiento. Evaluación formativa N°2 Revisión de aplicación de técnica a grupo curso.</p>
	Clase 6	<p>Clase 6 Conocer técnica de grabado en sobre relieve. Aplicar técnica de grabado en sobre relieve/ goma eva / plumavit creando un personaje.</p>	<p>Clase 6 Los estudiantes prestan atención a la profesora explicando qué es el grabado en relieve con referentes de la serie de anime Kimetsu no Yaiba. Los estudiantes atienden a la profesora explicando el paso a paso de la técnica de grabado en hueco. Los estudiantes boceteando un autorretrato simple de ellos con rasgos o accesorios de humano y de un ser fantástico.</p>	<p>Clase 6 Conocen la técnica de grabado en sobre relieve. Aplican técnica de grabado en sobre relieve/ goma eva / plumavit creando un personaje. Habilidades: Conocer, analizar, aplicar y crear.</p>

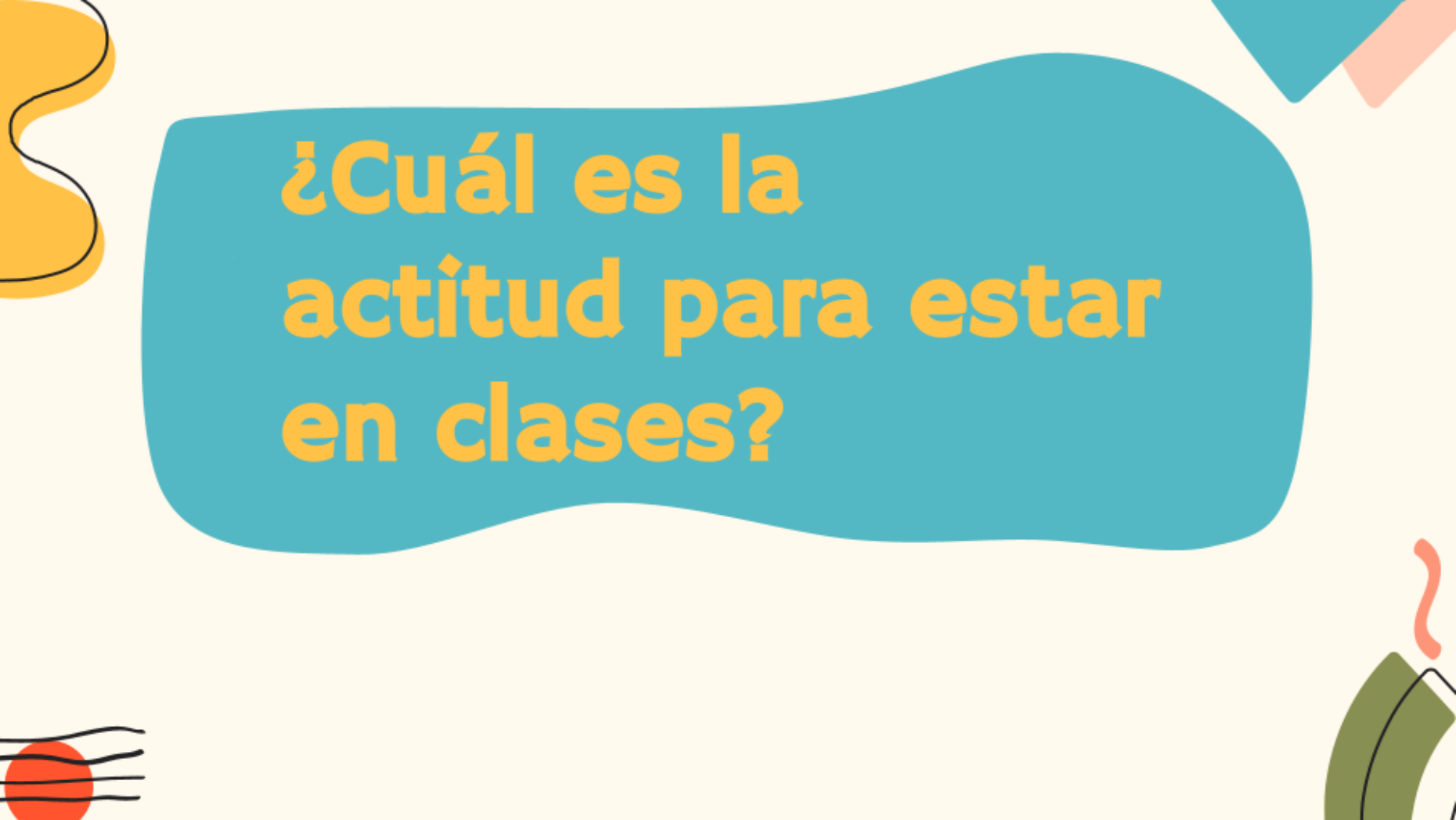
			La profesora guía el paso a paso del trabajo de los estudiantes y retroalimenta el proceso.	
	Clase 7	Clase 7 Aplicar técnica de grabado en sobre relieve/goma eva/ plumavit creando un personaje.	Clase 7 Se termina el grabado en relieve/goma eva/plumavit.	Clase 7 Aplican técnica de grabado en sobre relieve/goma eva/ plumavit creando un personaje. Habilidad: aplicar y crear. Evaluación formativa N°3 Revisión de aplicación de técnica a grupo curso.
	Clase 8	Clase 8 Crear libro de artista con los grabados realizados durante la unidad.	Clase 8 La profesora presenta la pauta de evaluación y los estudiantes preguntan si hay dudas. Los estudiantes comienzan el armado del libro de artista que incluye el grabado experimental, en relieve, en hueco y litografía. La profesora monitorea el avance del libro y retroalimenta cuando es necesario.	Clase 8 Crean un libro de artista con los grabados realizados durante la unidad. Habilidades: Aplicar y crear.

	Clase 9	Clase 9 Crear libro de artista con los grabados realizados durante la unidad.	Clase 9 Los estudiantes comienzan el armado del libro de artista que incluye el grabado experimental, en relieve y en hueco. La profesora monitorea el avance del libro y retroalimenta cuando es necesario.	Clase 9 Crean un libro de artista con los grabados realizados durante la unidad. Habilidades: Aplicar y crear.
	Clase 10	Clase 10 Crear libro de artista con los grabados realizados durante la unidad. Evaluar el proceso y libro de artista.	Clase 10 Los estudiantes continúan el armado del libro de artista que incluye el grabado experimental, en relieve, en hueco y litografía. La profesora monitorea el avance y término del libro. Evalúa cuando se da el término.	Clase 10 Crean un libro de artista con los grabados realizados durante la unidad. Evaluación sumativa Revisión de proceso y trabajo final del libro de artista. Habilidades: Aplicar y crear.

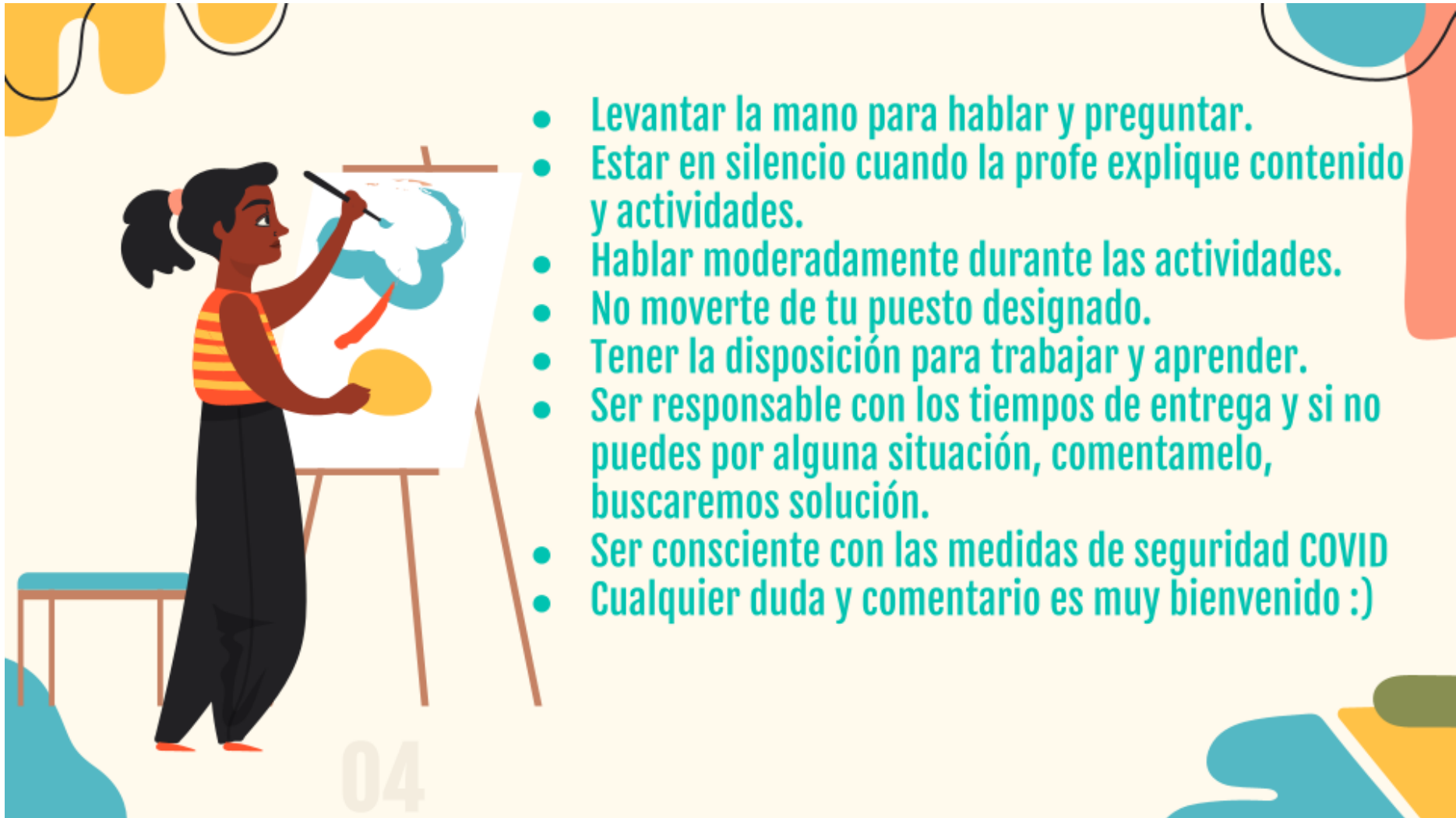
Bienvenid@s a la clase de Artes Visuales :)



Asignatura	Artes Visuales
Curso	1° Medio
Unidad:	I
OA Unidad:	OA 02 Crear trabajos y proyectos visuales basados en sus imaginarios personales, investigando el manejo de materiales sustentables en procedimientos de grabado y pintura mural.
Objetivo Recursos de Aprendizaje	Presentar expectativas y actitudes esperadas en la asignatura. Presentar unidad y esquema de trabajo.
Habilidades:	Comunicar..
Indicadores de Evaluación	Estudiantes conocen las actitudes que corresponden para la vuelta a clases presencial, también conocen la unidad.
Tiempo de trabajo de este recurso.	2 hrs.




**¿Cuál es la
actitud para estar
en clases?**



- Levantar la mano para hablar y preguntar.
- Estar en silencio cuando la profe explique contenido y actividades.
- Hablar moderadamente durante las actividades.
- No moverte de tu puesto designado.
- Tener la disposición para trabajar y aprender.
- Ser responsable con los tiempos de entrega y si no puedes por alguna situación, comentámelo, buscaremos solución.
- Ser consciente con las medidas de seguridad COVID
- Cualquier duda y comentario es muy bienvenido :)

Actitudes para las Artes Visuales

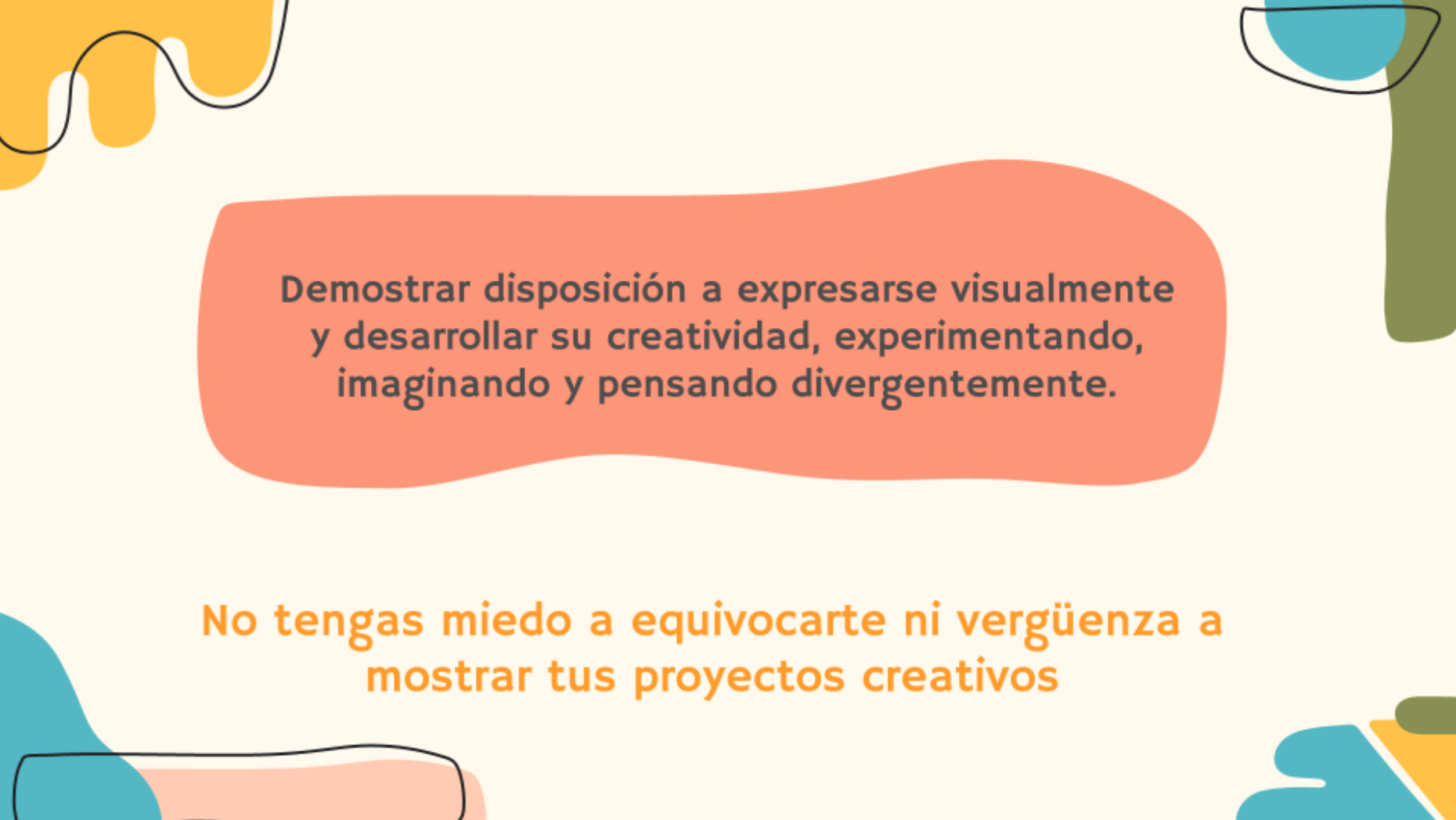




Disfrutar y valorar la diversidad en manifestaciones estéticas provenientes de múltiples contextos.




Valorar el patrimonio artístico de su comunidad, aportando a su cuidado.

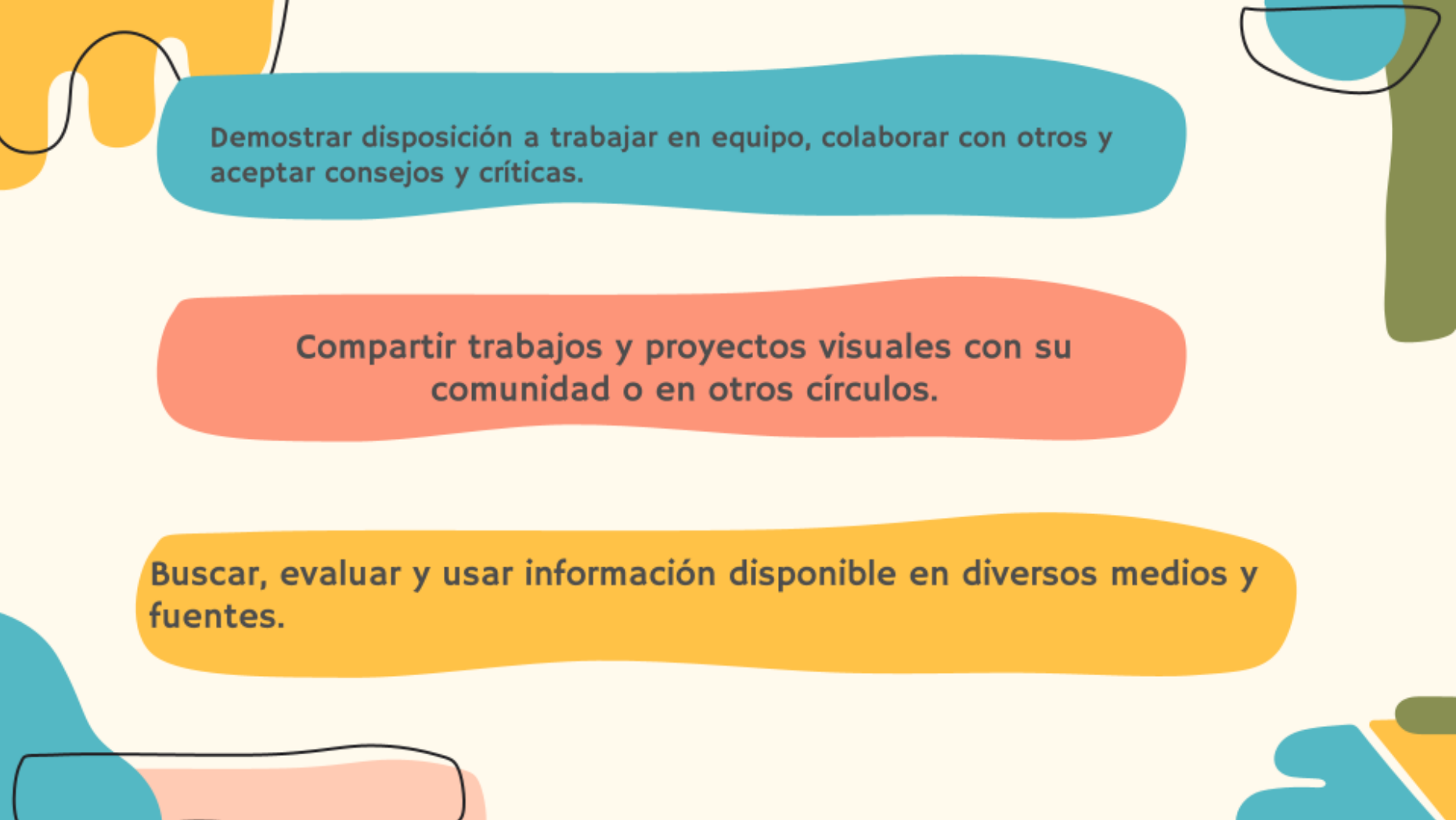


**Demostrar disposición a expresarse visualmente
y desarrollar su creatividad, experimentando,
imaginando y pensando divergentemente.**

**No tengas miedo a equivocarte ni vergüenza a
mostrar tus proyectos creativos**



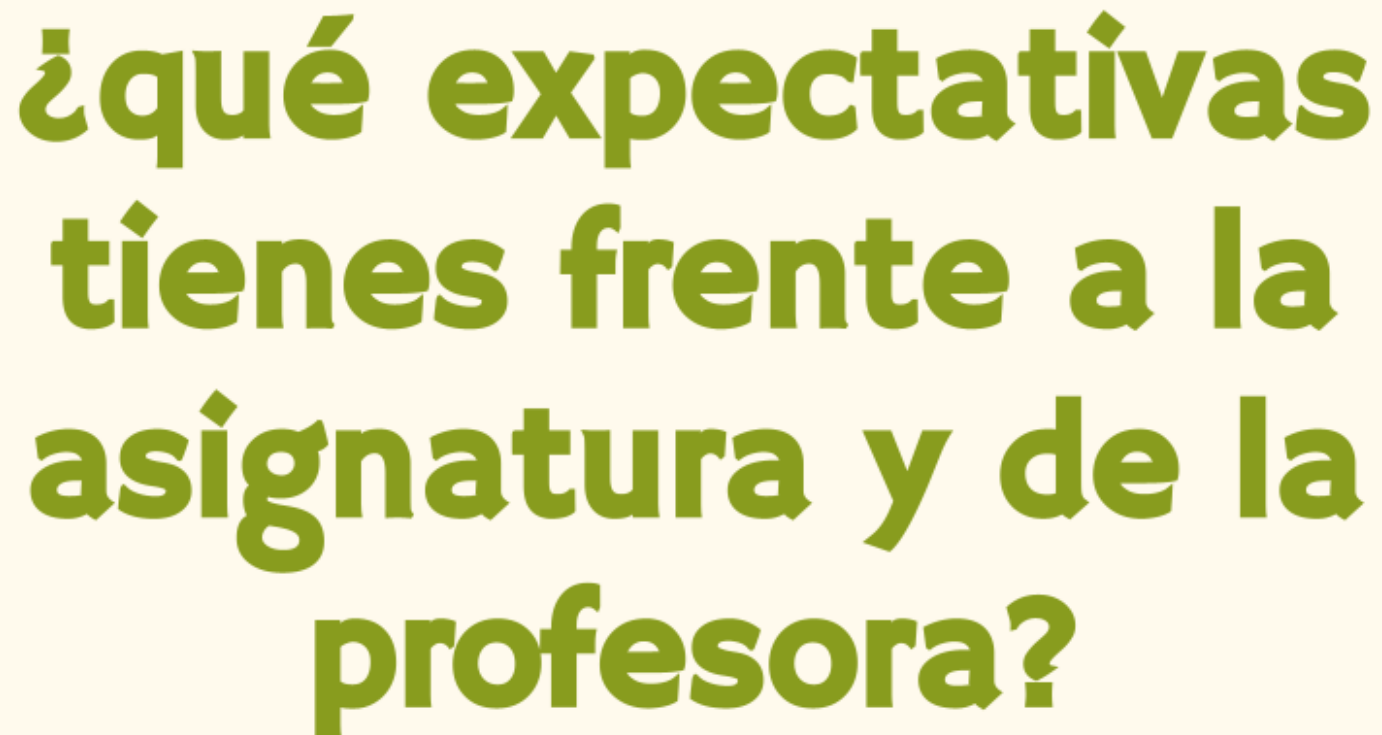
Aportar a la sustentabilidad del medioambiente utilizando o reciclando de manera responsable materiales en sus trabajos y proyectos visuales.



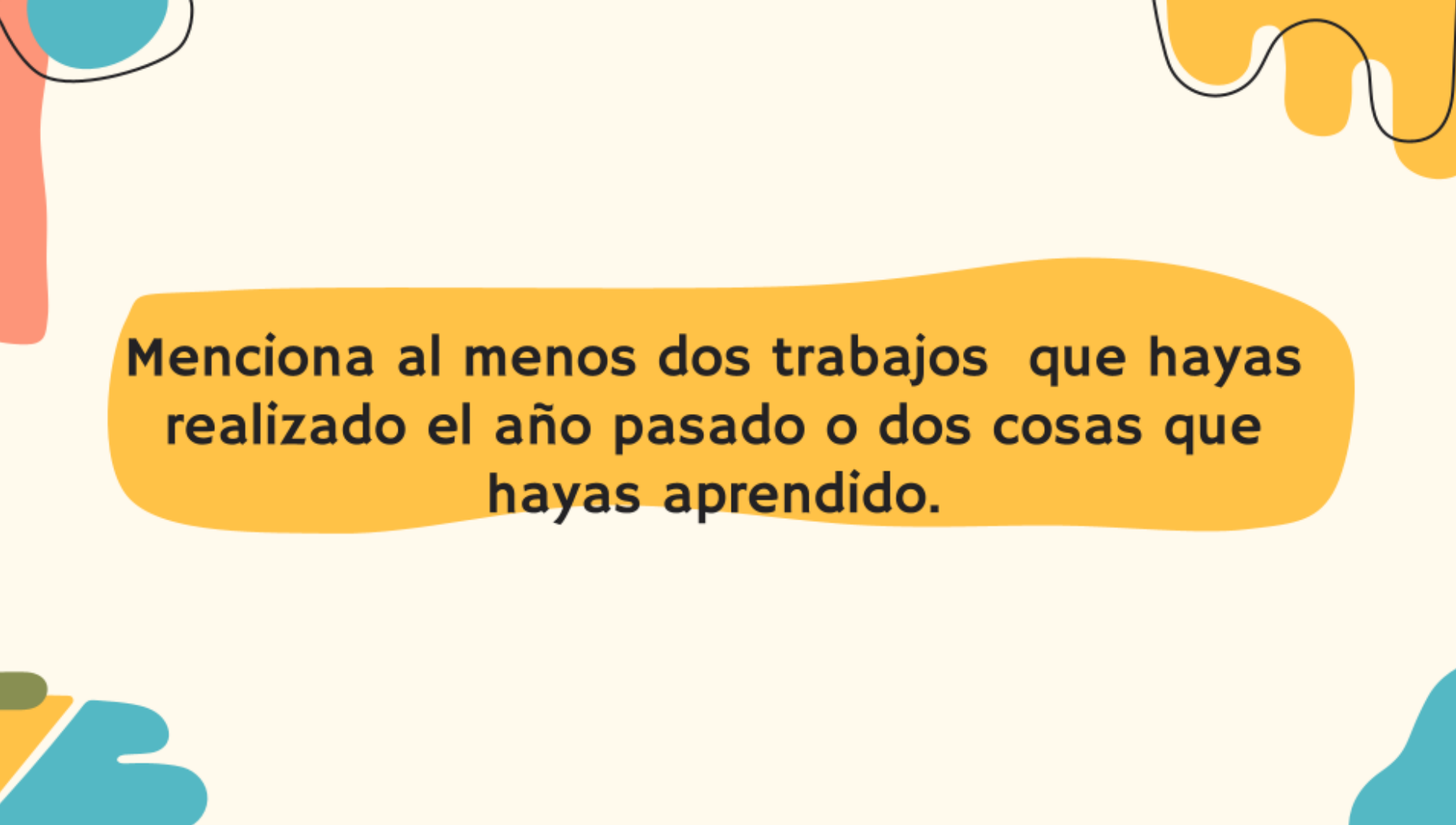
Demostrar disposición a trabajar en equipo, colaborar con otros y aceptar consejos y críticas.

Compartir trabajos y proyectos visuales con su comunidad o en otros círculos.

Buscar, evaluar y usar información disponible en diversos medios y fuentes.



**¿qué expectativas
tienes frente a la
asignatura y de la
profesora?**




Menciona al menos dos trabajos que hayas realizado el año pasado o dos cosas que hayas aprendido.



PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD

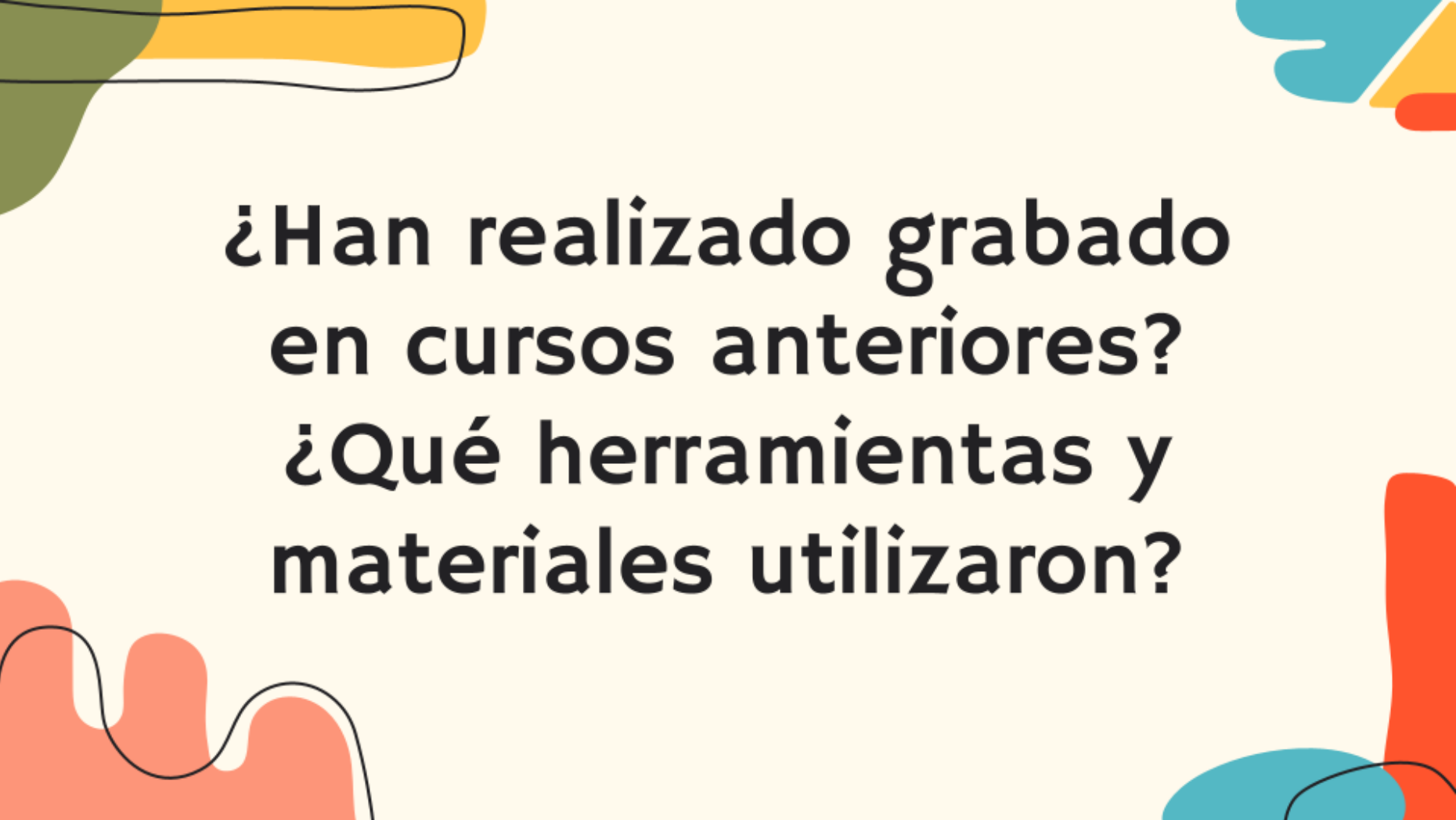
OA 02

Crear trabajos y proyectos visuales basados en sus imaginarios personales, investigando el manejo de materiales sustentables en procedimientos de grabado y pintura mural.



Unidad I

Grabado y libro de artista



**¿Han realizado grabado
en cursos anteriores?
¿Qué herramientas y
materiales utilizaron?**

Unidad I: Grabado y libro de artista



Duración

10 semanas



Conocerás

Qué es el grabado, grabado en relieve, grabado en hueco, linografía, libro de artista.



Evaluaciones

Formativas del proceso, autoevaluación y presentación del libro de artista.



Materiales

Tetra Pak, bandejas de plumavit, rodillos, óleo, prensa (reemplazable), papel, creatividad.

Ticket de salida



<https://www.youtube.com/watch?v=w36g4an-KC4>

Ticket de salida

Según el video y tus conocimientos previos, escribe en tu croquera las respuestas, cuando sea el momento indicado, compártelas con el curso.

¿Qué es el grabado?

¿Qué fines tiene el grabado en sus inicios?

¿Qué materiales son indispensables en el grabado?

¿Cuál es la intención que tiene el grabador al imprimir árboles?

¿Conoces el eco grabado?

Unidad I: Grabado y libro de artista



Materiales próxima semana

Croquera
Lapices de colores
Lapices de cera

Bibliografía



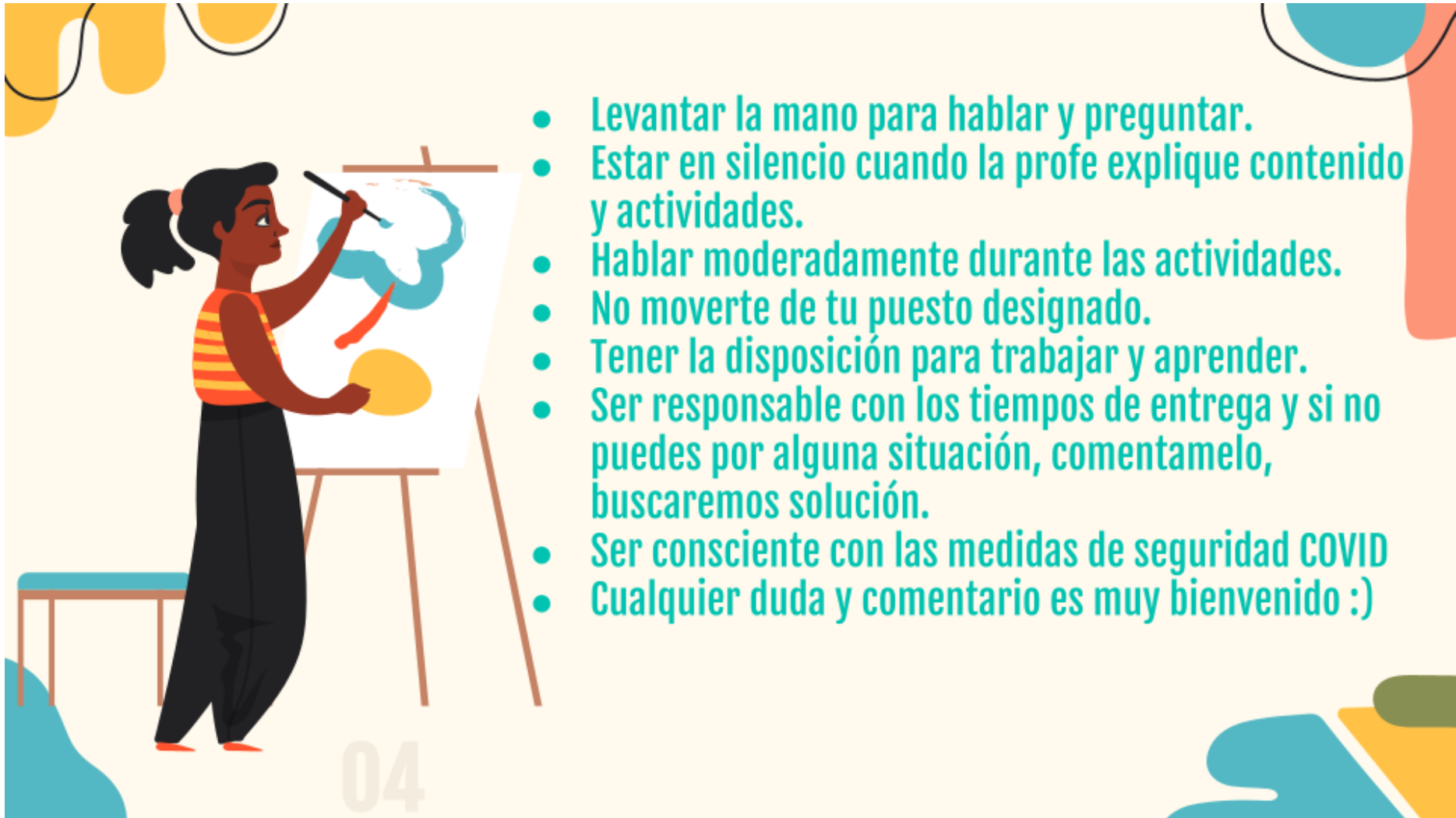
Cedecom. (s. f.). *EL ARTE DEL GRABADO*. Youtube. Recuperado 24 de abril de 2022, de <https://www.youtube.com/watch?v=w36g4an-KC4&t=439s>

Bienvenid@s a la clase de Artes Visuales :)



Asignatura	Artes Visuales
Curso	1º Medio
Unidad:	I
OA Unidad:	OA 02 Crear trabajos y proyectos visuales basados en sus imaginarios personales, investigando el manejo de materiales sustentables en procedimientos de grabado y pintura mural.
Objetivo Recursos de Aprendizaje	-Comprender las características formales e históricas del grabado. -Experimentar el grabado con texturas encontradas en el entorno.
Habilidades:	Conocer, comprender y crear.
Indicadores de Evaluación	-Comprenden las características formales e históricas del grabado. -Experimentan el grabado con texturas encontradas en el entorno. -Crean una criatura con frottage.
Tiempo de trabajo de este recurso.	2 hrs.

1º Medio




- Levantar la mano para hablar y preguntar.
- Estar en silencio cuando la profe explique contenido y actividades.
- Hablar moderadamente durante las actividades.
- No moverte de tu puesto designado.
- Tener la disposición para trabajar y aprender.
- Ser responsable con los tiempos de entrega y si no puedes por alguna situación, comentámelo, buscaremos solución.
- Ser consciente con las medidas de seguridad COVID
- Cualquier duda y comentario es muy bienvenido :)

Unidad I: Grabado y libro de artista



Materiales para hoy

Croquera
Lapices de colores
Lapices de cera



Unidad I

Grabado y libro de artista

Activación del aprendizaje

Menciona tres cosas que recuerdes de la clase pasada.



¿Qué es el grabado?

¿Conocen algún artista que trabaja esta técnica?

Unidad I: Grabado y libro de artista



Duración

10 semanas



Conocerás

Qué es el grabado, grabado frottage, grabado en relieve, grabado en hueco, libro de artista.



Evaluaciones

Formativas del proceso, autoevaluación y presentación del libro de artista.



Materiales

Tetrapack, bandejas de plumavit, rodillos, óleo, prensa (reemplazable), papel, creatividad.

Presentación de la nueva información

EL GRABADO

El método de impresión más antiguo del mundo....



EL GRABADO



El grabado es una disciplina artística en la que el artista utiliza diferentes técnicas de impresión, que tienen en común el dibujar una imagen sobre una superficie rígida, llamada matriz, dejando una huella que después alojará tinta y será transferida por presión a otra superficie como papel o tela, lo que permite obtener varias reproducciones de las estampas.

Dependiendo de la técnica utilizada, la matriz puede ser de metal tradicionalmente, madera, linóleo o piedra, sobre cuya superficie se dibuja con instrumentos punzantes, cortantes o mediante procesos químicos. Actualmente también se utilizan placas de diferentes materiales sintéticos que se pueden grabar de manera tradicional con punzones o mediante procedimientos fotográficos, digitales o láser.

Materiales indispensables dentro de la técnica...

Existen distintas técnicas dentro del grabado, en la mayoría de estas se utilizan estos materiales:

***Matriz:** en ella se realiza el dibujo mediante líneas generalmente, cavando en la superficie. Puede ser de metal, madera, piedra, etc.

***Tinta:** se utiliza una tinta llamada "tinta calcográfica", la cual es una tinta con base de aceite.

***Prensa:** es la herramienta indispensable para el grabado, con ella logramos imprimir la matriz entintada sobre papel o tela.



MATRIZ



TINTA



PRENSA



Inicios del grabado

¿Cómo
habrán
sido
elaborados
estos
grabados?



¿Por qué los
artistas
habrán
utilizado el
grabado
como medio
de
expresión?

Primer grabado en la Cueva de Chauvet

36.000 años

La técnica fue desarrollada en Asia, en el siglo VIII d. C para reproducir escrituras budistas. Entre el 764 y 770 d.c.
Con imágenes religiosas budistas.

La primera impresión con fecha auténtica es el rollo de Diamante Sutra.



¿Qué sensaciones o emociones sientes al observar los grabados?



Según lo que ves, ¿Qué caracteriza al grabado?

Vaishravana con asistentes

947 D.C

China

Grabado en madera

¿Cuál es el tema del grabado?

¿Qué colores utiliza?

¿Qué tipo de línea tiene el grabado?



Ukiyo-e: grabado japonés.

Recorrido por el...





Link: <https://artsandculture.google.com/story/fAWB1kuFsbeOIg>



RESPONDAN FRENTE AL CURSO

¿Qué colores utilizan los primeros grabados?
¿Qué tipo de línea tiene el grabado?
¿Tienen bajo contraste o alto contraste?





**¿QUÉ TIENEN EN COMÚN
ESTAS IMÁGENES?**





RESPONDAN FRENTE AL CURSO

¿CUÁL ES EL ORIGEN DE AMBAS IMÁGENES?

¿TIENEN ALGÚN PARECIDO?

¿QUÉ COLORES UTILIZAN?

¿QUÉ TIPO DE LÍNEA TIENEN AMBAS IMÁGENES?



¿QUÉ TIENEN EN COMÚN ESTAS IMÁGENES?



"Persian" (2019) carta de juego Pokémon. Ilustrador Yukiko Baba



Suzuki Harunobu "Gato y Mariposas"
S. XVIII
Xilografía japonesa



RESPONDAN FRENTE AL CURSO

¿CUÁL ES EL ORIGEN DE AMBAS IMÁGENES?

¿TIENEN ALGÚN PARECIDO?

¿QUÉ COLORES UTILIZAN?

¿QUÉ TIPO DE LÍNEA TIENEN AMBAS IMÁGENES?



Actividad

**EXPLORA LAS TEXTURAS DE TU ALREDEDOR
¡Y GRÁBALAS!**

¿CÓMO?

TÉCNICA DEL FROTTAGE

OBSERVA EL SIGUIENTE VIDEO:



https://www.youtube.com/watch?v=TU_GFNK-zNk

TE PREGUNTARAS AHORA QUE CONOZCO LA TÉCNICA, ¿QUÉ HAGO?

- I. IMPRIME AL MENOS 10 TEXTURAS DIFERENTES EN TU CROQUERA CON DIFERENTES COLORES. PUEDES REALIZAR MÁS DE UNA COPIA DE LA MISMA TEXTURA.

¿Y ESO NO MÁS?

¡NO!

AHORA QUE YA TIENES LAS TEXTURAS, CREARÁS ALGÚN NUEVO ANIMAL O CRIATURA NUEVA, UN EJEMPLO PARA QUE ENTIENDAS ES POKEMON, ¿LO CONOCES?

POKEMÓN ES UNA FRANQUICIA JAPONESA QUE COMENZÓ COMO UN VIDEO JUEGO Y LUEGO ABARCÓ OTRAS ÁREAS COMO UNA SERIE DE ANIMÉ. EN ELLA SU PERSONAJE ASH KETCHUM ES UN ENTRENADOR POKEMON, QUE JUNTO A SU POKEMON INICIAL QUE ES PIKACHU, RECORREN CIUDADES BUSCANDO SER EL MEJOR ENTRENADOR.

Aparte de PIKACHU EXISTEN MUCHOS OTROS POKEMONES QUE PUEDEN SER ATRAPADOS.





(Biobio Chile, 2021)



(Nintendo, 2022)

EJEMPLO:

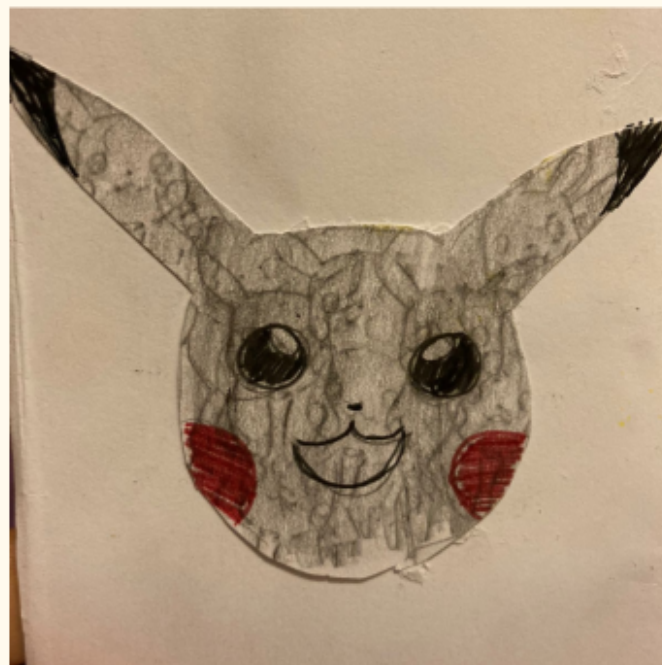


Fig. 1

[Grabados]. (2022, 3 junio). Fotos «ecograbado».

<https://tallerdegrabadoachiga.blogspot.com/2022/06/fotos-ecograbado.html>

¡AHORA ES TÚ TURNO!

PRÁCTICA
INDEPENDIENTE

1. IMPRIME AL MENOS 10 TEXTURAS DIFERENTES EN TU CROQUERA CON DIFERENTES COLORES. PUEDES REALIZAR MÁS DE UNA COPIA DE LA MISMA TEXTURA.
2. HAZ UNA NUEVA CRIATURA O ANIMAL QUE SEA CREATIVO.
3. ¿DE QUÉ MANERA? RECORTA TUS TEXTURAS, JUEGA CON ELLAS Y CON UN COLLAGE DE ESTAS MISMAS TEXTURAS CREA TU NUEVA CRIATURA EN TU CROQUERA.
4. PUEDES INTERVENIR LOS GRABADOS CON DIBUJOS.
5. PROCURA MANTENER LA LIMPIEZA DE LA HOJA Y NO LA ARRUGUES.





CIERRE

**Muestra a la profesora tu
avance para evaluación
de tu proceso.**

**Comparte tu trabajo en el
curso.**

Comenta y opina.



Materiales de la próxima actividad.

1. Croquera
2. Lápiz mina
3. Caja de tetra pak
4. Lápiz pasta sin tinta para grabar.
5. Esponja de cocina
6. Acrilico/ Oleo
7. Delantal o polera vieja
8. Diario o revista.

Bienvenid@s a la clase de Artes Visuales :)



Asignatura

Artes Visuales

Curso

1º Medio

1º Medio

Unidad:

I

OA Unidad:

OA 02

Crear trabajos y proyectos visuales basados en sus imaginarios personales, investigando el manejo de materiales sustentables en procedimientos de grabado y pintura mural.

Objetivo Recursos de Aprendizaje

-Reflexionar sobre la importancia del cuidado del medio ambiente y prácticas que contribuyan a esto como el ecograbado.

-Conocer qué es un libro de artista y qué lo compone.

-Experimentar el grabado con texturas encontradas en el entorno.

Habilidades:

Conocer, apreciar y describir.

Indicadores de Evaluación

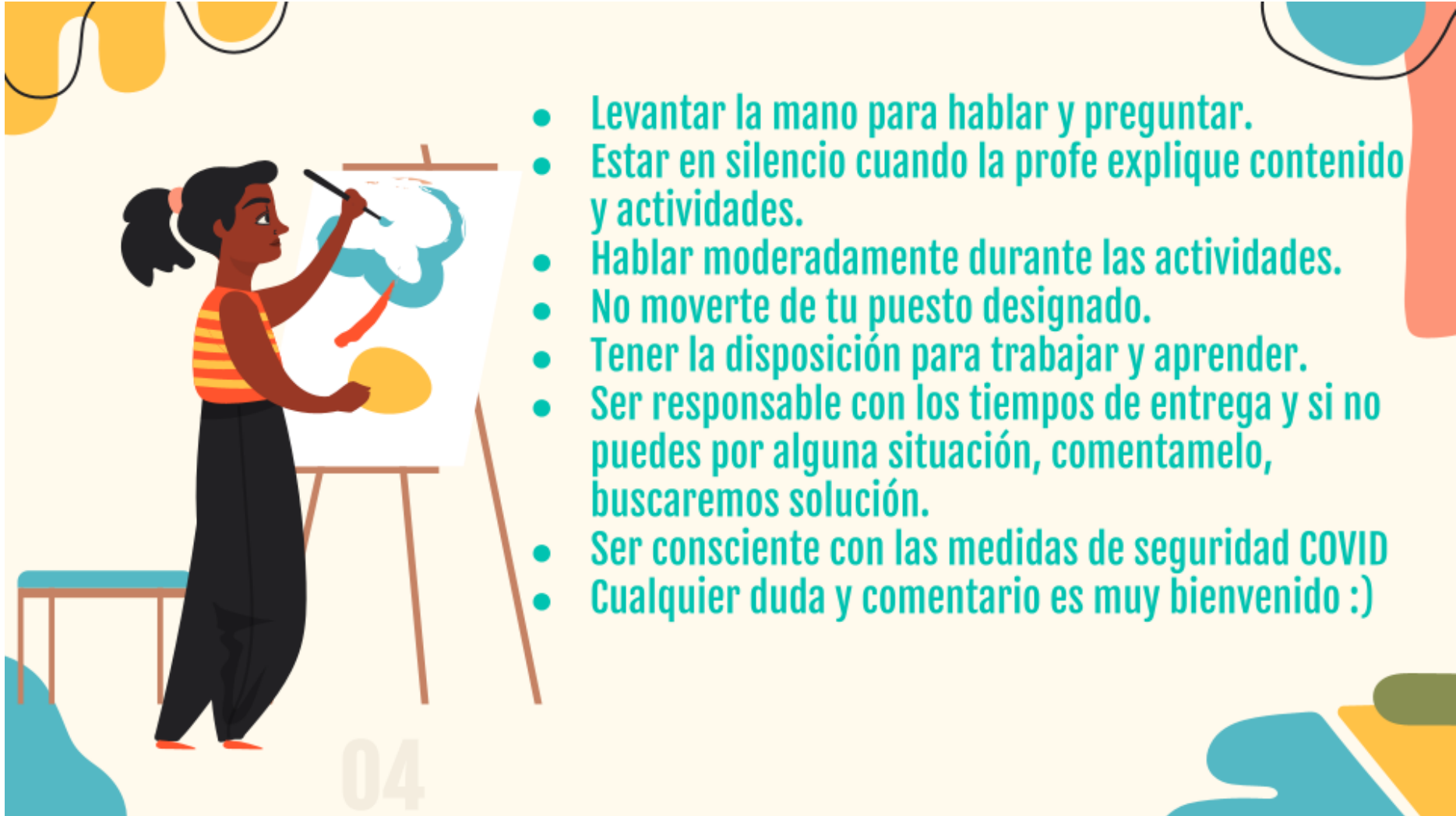
Reflexionan sobre la importancia del cuidado del medio ambiente y prácticas que contribuyan a esto como el ecograbado.

Conocen el libro de artista.

Experimentan el grabado con texturas encontradas en el entorno .

Tiempo de trabajo de este recurso.

2 hrs.



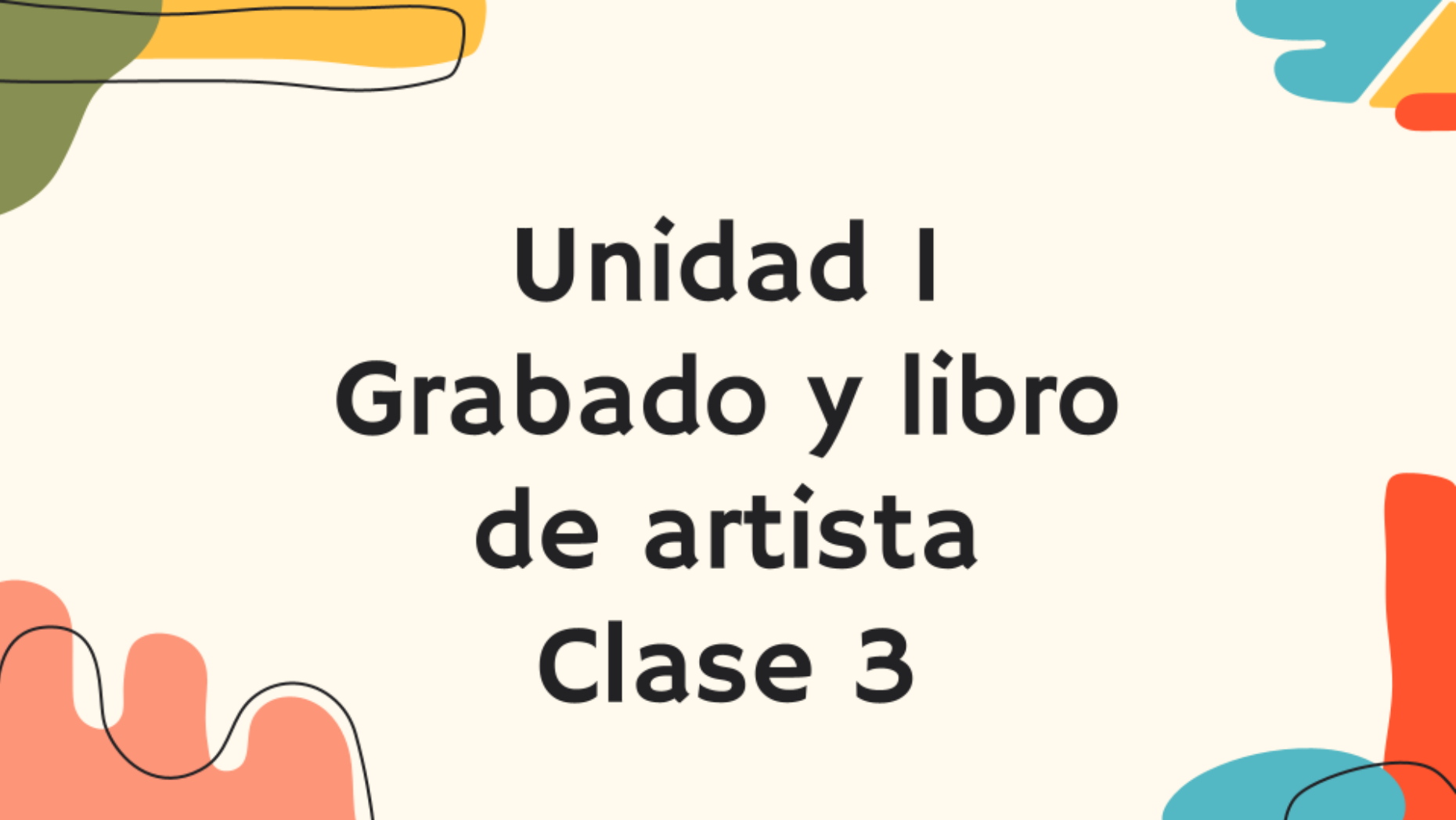
- Levantar la mano para hablar y preguntar.
- Estar en silencio cuando la profe explique contenido y actividades.
- Hablar moderadamente durante las actividades.
- No moverte de tu puesto designado.
- Tener la disposición para trabajar y aprender.
- Ser responsable con los tiempos de entrega y si no puedes por alguna situación, comentámelo, buscaremos solución.
- Ser consciente con las medidas de seguridad COVID
- Cualquier duda y comentario es muy bienvenido :)

Unidad I: Grabado y libro de artista



Materiales para hoy

Croquera
Lapices de colores
Lapices de cera



Unidad I

Grabado y libro de artista

Clase 3

Activación del aprendizaje

Menciona **tres** cosas que recuerdes de la clase pasada.

Activación del aprendizaje



Activación del aprendizaje

- ¿Qué piensas de la situación del medio ambiente en la zona en la que vives?
- ¿Sabes cuántos tipos distintos de residuos se reciclan en tu comunidad?

Activación del aprendizaje

- ¿Cómo puedes reducir la cantidad de residuos?
- ¿Se te ocurre alguna idea para hacer que la producción de arte sean más respetuosos con el medio ambiente?

Unidad I: Grabado y libro de artista



Duración

9 a 10 semanas



Conocerás

Qué es el grabado, grabado en relieve, grabado en hueco, linografía, libro de artista.



Evaluaciones

Formativas del proceso, autoevaluación y presentación del libro de artista.



Materiales

Tetra pak, bandejas de plumavit, rodillos, oleo, prensa (reemplazable), papel, creatividad.

**EXPLORA LAS TEXTURAS DE TU ALREDEDOR
¡Y GRÁBALAS!**

¿CÓMO?

TÉCNICA DEL FROTTAGE

¿Qué efectos, formas y texturas interesantes obtuvieron en sus experimentaciones?


¿Con qué problemas se encontraron al realizar sus grabados y cómo se podrían solucionar?

¿Cuidamos el medio ambiente en este trabajo?



Materiales de la próxima actividad.

1. Croquera
2. Lápiz mina
3. Caja de tetrapack
4. Lápiz pasta
5. Corcho
6. Oleo / Pasta de zapato / Tempera con aceite
7. Delantal o polera vieja
8. Diario o revista.



Bibliografía

CIERRE



CCM Castilla - La Mancha Media. (2018, 21 noviembre). *Arte con materiales reciclados - Ancha es CLM*.



YouTube. Recuperado 24 de abril de 2022, de <https://www.youtube.com/watch?v=PzgeupMLbgg&t=3s>

Secretaría de Cultura de México. (2020, 29 julio). *#ComunidadContigo: Libro de artista como obra plástica multidisciplinaria 1/5*. YouTube. Recuperado 24 de abril de 2022, de

<https://www.youtube.com/watch?v=beDyenuiwCI>

Cultura Junta de Castilla y León. (2013, 13 noviembre). *Artes plásticas. Capítulo 4. Frottage*. YouTube.

Recuperado 24 de abril de 2022, de https://www.youtube.com/watch?v=TU_GFNK-zNk





Bienvenid@s a la clase de artes :)

1 medio

Grabado en bajo relieve

1 medio

Asignatura	Artes Visuales
Curso	1º Medio
Unidad:	I
OA Unidad:	OA 02 Crear trabajos y proyectos visuales basados en sus imaginarios personales, investigando el manejo de materiales sustentables en procedimientos de grabado y pintura mural.
Objetivo Recursos de Aprendizaje	Conocer técnica de grabado en tetrapack/ grabado en bajo relieve/punta/ hueco. Aplicar técnica de eco grabado en hueco en tetrapack. Crear un símbolo que los represente.
Habilidades:	Conocer, aplicar y crear.
Indicadores de Evaluación	Conocen técnica de grabado en tetrapack. Aplican técnica de eco grabado en tetrapack. Crean un símbolo que los represente.
Tiempo de trabajo de este recurso.	2 hrs.

¿Qué haremos hoy?

01.

Evaluaremos la actividad de frottage

02.

Conoceremos la técnica de grabado en bajo relieve

03.

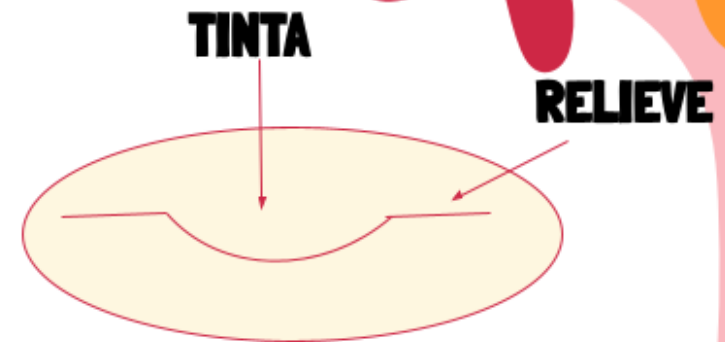
Aplicaremos la técnica de grabado en bajo relieve

**¿Qué hicimos la semana pasada?
Menciona lo que recuerdes
levantando la mano.**

01.

**¿qué es el grabado
en bajo relieve?**

Se llama **GRABADO EN BAJO RELIEVE** o **EN HUECO** a cuando utilizamos una placa, hacemos un dibujo y nuestro dibujo queda en bajo relieve o sea con líneas marcadas profundamente en la placa y después se entintan las líneas marcadas, se limpia lo que está en relieve, por ende, se imprime el bajo relieve.



¿Cómo se hace?

PRÁCTICA GUIADA

Observa el siguiente vídeo:

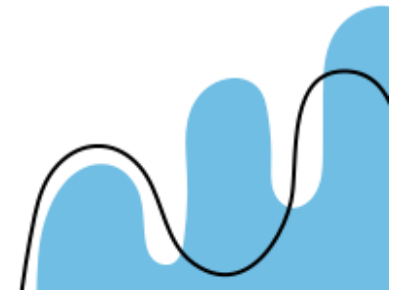


https://www.youtube.com/watch?v=velciU_Ed-4

TE PREGUNTARAS AHORA QUE CONOZCO LA TÉCNICA, ¿QUÉ HAGO?

PARA UTILIZAR ESTE TIPO DE GRABADO, CREAREMOS UN SÍMBOLO NUEVO QUE TE REPRESENTA A TI, A TU GRUPO DE AMIGOS O FAMILIA. TAL COMO LO HACEN LOS PIRATAS DE LA SERIE DE ANIMÉ ONE PIECE. ONE PIECE EN UNA SERIE DE ANIME DE CLASIFICACIÓN SHONEN, EN LA QUE BÁSICAMENTE DISTINTOS GRUPOS DE PIRATAS BUSCAN ENCONTRAR EL TESORO DE GOLD ROGER, PARA PODER SER "EL REY DE LOS PIRATAS".

COMO POR EJEMPLO, LA BANDA DE LOS PIRATAS CORAZÓN, QUIENES EN SU BANDERA TIENEN UNA CARA SONRIENTE.





[[[Trafalgar D. Water Law, Capitán de los Piratas del Corazón]], 2020)

La cara feliz es porque **Donquixote Rosinante** quiso ser recordado sonriendo, a diferencia de la forma asesina del símbolo de su hermano Donquijote Doflamingo.

Fig. 9

¿Cómo ayudan las líneas y texturas a comprender los grabados?



[Grabados]. (2022, 3 junio). Fotos «ecograbado».

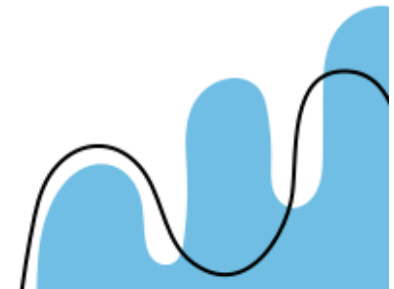
<https://tallerdegrabadoachiga.blogspot.com/2022/06/fotos-ecograbado.html>

TE PREGUNTARAS AHORA QUE CONOZCO LA TÉCNICA, ¿QUÉ HAGO?

PARA UTILIZAR ESTE TIPO DE GRABADO, CREAREMOS UN SÍMBOLO NUEVO QUE TE REPRESENTA A TI, A TU GRUPO DE AMIGOS O FAMILIA. TAL COMO EL SÍMBOLO QUE TIENE BUDA EN EL PECHO EN EL ROLLO DIAMANTE SUTRA, ¿LO RECUERDAS?



Este símbolo es llamado "Manji" o "esvástica budista". La palabra "esvástica" proviene del sánscrito svastika, que significa "buena fortuna" o "bienestar". El motivo (una cruz en forma de gancho) aparentemente se utilizó por primera vez en la Eurasia del Neolítico, quizás para representar el desplazamiento del sol en el cielo.



También podemos encontrar este símbolo en el manga y animé llamado "Tokyo Revengers", aunque se ha tratado de censurar este animé por que se cree que tiene relación con el nazismo, se debe tomar en cuenta que es parte de la cultura japonesa y en ella tiene un significado positivo.



AHORA HAZLO TU

PRÁCTICA
INDEPENDIENTE

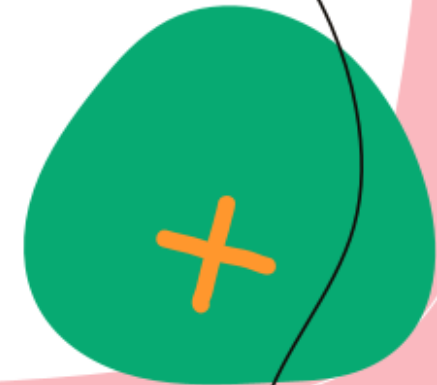
1. Piensa en el símbolo que quieres trabajar, ¿qué color me representa?, ¿qué objeto me representa?, ¿son más de uno?, ¿se pueden mezclar?
2. Ten una idea previa antes de realizarla, puedes hacer un boceto simple en tu croquera.
3. Corta la caja de tetra pak al tamaño que necesites, recuerda que el máximo es de 10 x 15.
4. Haz el dibujo en la matriz de tetra pak.
5. Cuando la imagen esté copiada en la matriz, deberás marcar el dibujo con la punta de un lápiz pasta sin tinta.
6. Esparce la pintura sobre el dibujo procurando que las líneas queden con tinta.
7. Limpia la pintura sobrante del sobre relieve.
8. Pon el papel sobre la matriz para imprimir.
9. Con la cuchara marca con fuerza sobre el papel.
10. Revisa la impresión.

**Muestra tu croquera a la profesora
para la revisión.**



CIERRE

¿Qué técnica aprendimos hoy, cuáles son sus características?
¿Con qué problemas se encontraron al realizar sus grabados y cómo se podrían solucionar?





Bienvenid@s a la clase de artes :)

1 medio

**¿Qué hicimos la semana pasada?
Menciona lo que recuerdes
levantando la mano.**



Grabado en sobre relieve

1 medio

Asignatura	Artes Visuales
Curso	1º Medio
Unidad:	I
OA Unidad:	OA 02 Crear trabajos y proyectos visuales basados en sus imaginarios personales, investigando el manejo de materiales sustentables en procedimientos de grabado y pintura mural.
Objetivo Recursos de Aprendizaje	Conocer técnica de grabado en sobre relieve. Generar juicios críticos de manifestaciones visuales como grabado en relieve. Aplicar técnica de grabado en sobre relieve/ goma eva / plumavit.
Habilidades:	Conocer, analizar, aplicar y crear.
Indicadores de Evaluación	Conocen la técnica de ecograbado en sobre relieve utilizando plumavit y lo aplican creando un grabado utilizando imaginarios personales.
Tiempo de trabajo de este recurso.	2 hrs.

¿Qué haremos hoy?

01.

Conoceremos la técnica de grabado en **SOBRE** relieve

02.

Aplicaremos la técnica de grabado en **SOBRE** relieve

03.

Evaluaremos la actividad de grabado en **BAJO** relieve.

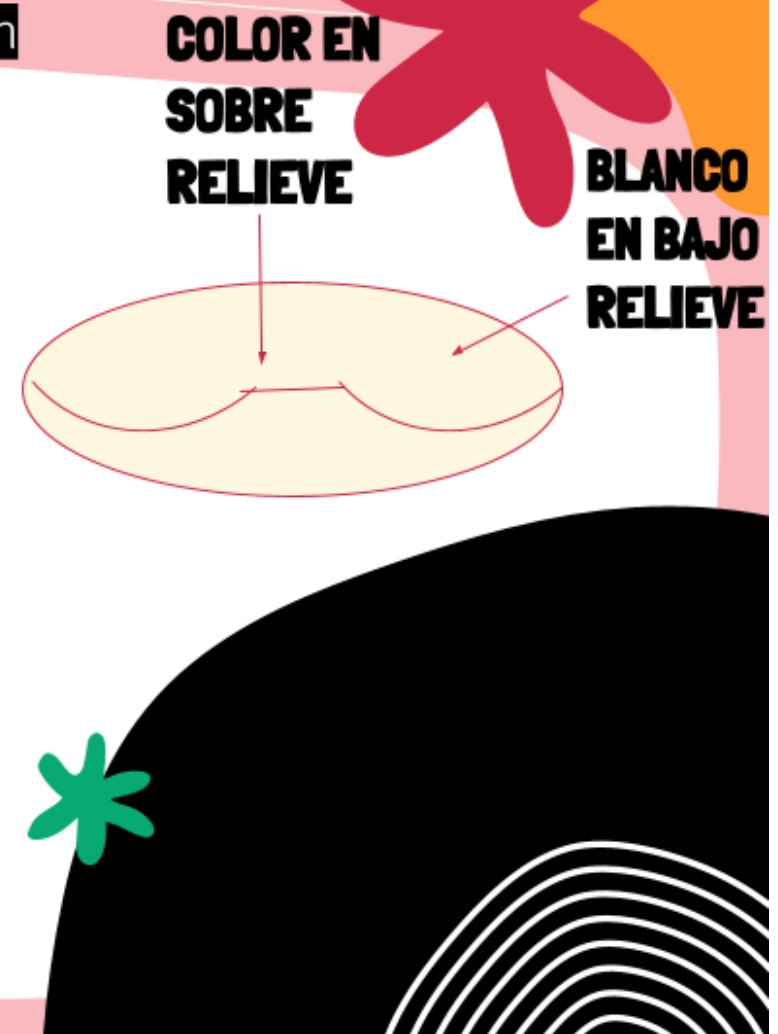
Presentación de la nueva información

01.

**¿qué es el grabado
en SOBRE relieve?**

Presentación de la nueva información

Se llama GRABADO EN SOBRE RELIEVE a cuando utilizamos una placa, hacemos un dibujo y nuestro dibujo (lo que queda negro o con color) queda en relieve. En este caso lo que se reproduce sobre el papel es el plano que queda en relieve.



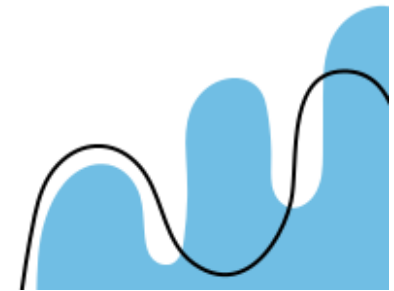


TE PREGUNTARAS AHORA QUE CONOZCO LA TÉCNICA, ¿QUÉ HAGO?

PARA UTILIZAR ESTE TIPO DE GRABADO, TE DIBUJARÁS A TI MISMO PERO CON RASGOS DE ALGÚN SER FANTASIOSO, PODRÍAS SER UN VAMPIRO, UN GENIO, UN MAGO, UN DEMONIO, UN MONSTRUO, UN HADA, ETC.

TAL COMO LO SON LOS PERSONAJES DE KIMETSU NO YAIBA, ESTA SERIE DE ANIME SHONEN, TRATA SOBRE TANJIRO QUIEN BUSCA CONVERTIRSE EN CAZADOR DE DEMONIOS, VENGAR A SU FAMILIA FALLECIDA Y PODER AYUDAR A SU HERMANA A VOLVERSE HUMANA, QUIEN ES MITAD HUMANA MITAD DEMONIO.

PODRÁS VER EJEMPLOS A CONTINUACIÓN:





[Grabados]. (2022, 3 junio). Fotos «ecograbado».

<https://tallerdegrabadoachiga.blogspot.com/2022/06/fotos-ecograbado.html>

Nezuko, Kimetsu no Yaiba



[Grabados]. (2022, 3 junio). Fotos «ecograbado».

<https://tallerdegrabadoachiga.blogspot.com/2022/06/fotos-ecograbado.html>



A Woman Ghost Appeared From a Well (The Mansion of the Plates)
Katsushika Hokusai
1850 d.c.

Un ejemplo dentro del grabado oriental, encontramos a mujeres fantasmas, puedes tomar esto como referencia para crear tu personaje.



AHORA HAZLO TU

1. Elige la imagen que quieres trabajar, ten una idea previa antes de realizarla, puedes hacer un boceto simple en tu croquera.
2. Corta la goma eva/plumavit al tamaño que necesites, recuerda que el máximo es de 10 x 15.
3. Haz el dibujo en la matriz de goma eva/plumavit.
4. Cuando la imagen esté copiada en la matriz, deberás marcar el dibujo con la punta de un lápiz pasta sin tinta.
5. Esparce la pintura de manera homogénea con el rodillo sobre el dibujo procurando que toda la superficie quede con tinta.
6. Pon el papel sobre la matriz para imprimir.
7. Con la cuchara marca con fuerza sobre el papel.
8. Revisa la impresión.



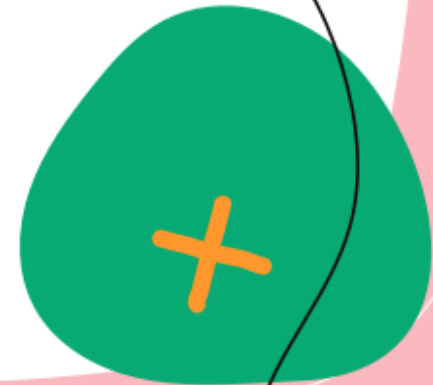
CIERRE

**Entrega tu croquera a la profesora
para la revisión.**



CIERRE

**¿Qué técnica aprendimos hoy, cuáles son sus características?
¿Con qué problemas se encontraron al realizar sus grabados y cómo se podrían solucionar?**



GRABADO Y LIBRO DE ARTISTA

ARTES 1 medio

¿SABES LO QUE ES UN LIBRO DE ARTISTA?

Asignatura

Curso

Unidad:

OA Unidad:

Objetivo Recursos de Aprendizaje

Habilidades:

Indicadores de Evaluación

Tiempo de trabajo de este recurso.

Artes Visuales

1º Medio

I

OA 02

Crear trabajos y proyectos visuales basados en sus imaginarios personales, investigando el manejo de materiales sustentables en procedimientos de grabado y pintura mural.

Crear libro de artista con los grabados realizados durante la unidad.

Conocer, aplicar y crear.

Crean un libro de artista con los grabados realizados durante la unidad.

6 hrs.

¿QUÉ HAREMOS HOY?

01.

**CONOCEREMOS
QUÉ ES UN
LIBRO DE
ARTISTA**

02.

**CREAREMOS UN
LIBRO DE
ARTISTA
PERSONALIZADO
PARA MOSTRAR
NUESTROS
GRABADOS**

03.

**EVALUAREMOS
LA ACTIVIDAD
DE GRABADO EN
SOBRE RELIEVE.**

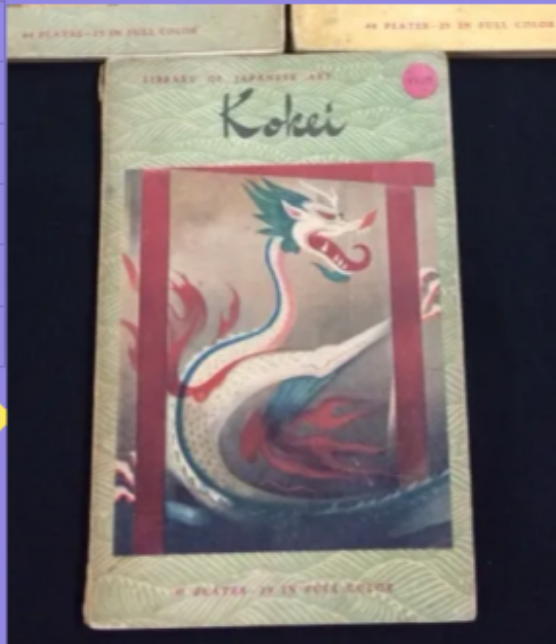
¿QUE ES UN LIBRO DE ARTISTA?

SE REFIERE A PUBLICACIONES DE ARTISTAS QUE SON CONCEBIDAS DESDE UN PRINCIPIO COMO OBRAS DE ARTE. PUEDEN SER LIBROS AUTOPUBLICADOS O PRODUCIDOS POR IMPRENTAS; INDIVIDUALES O REALIZADOS POR GRUPOS DE ARTISTAS, USUALMENTE EN EDICIONES LIMITADAS, PUDIENDO INCLUSO LLEGAR A SER PIEZAS ÚNICAS.

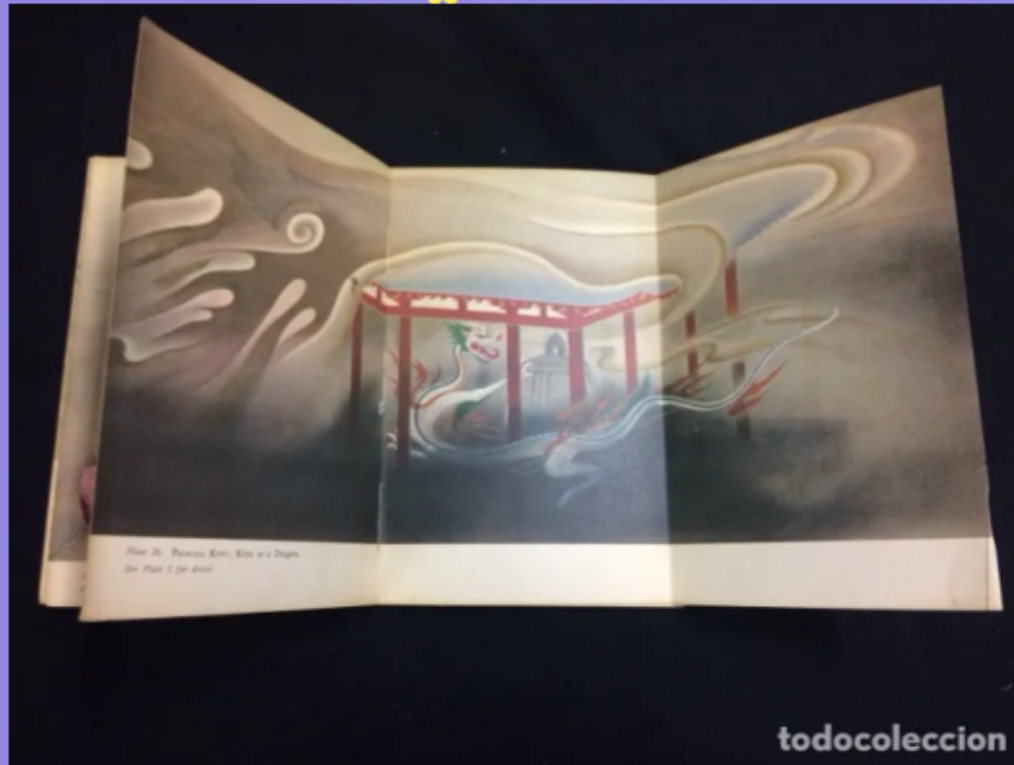
ES UNA FORMA DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA VISUAL Y CONCEPTUAL QUE COMIENZA A TENER MAYOR DESARROLLO EN EL SIGLO XX, CON EL SURGIMIENTO DE LAS VANGUARDIAS. LOS LIBROS DE ARTISTAS SE INSPIRAN EN LA ESTRUCTURA TRADICIONAL DEL LIBRO Y PUEDEN COMBINAR PALABRAS E ILUSTRACIONES, UTILIZANDO DIVERSAS TÉCNICAS PICTÓRICAS, DE IMPRESIÓN, ENTRE OTRAS. ADEMÁS DE PAPEL, ESTAS OBRAS PUEDEN SER DESARROLLADAS CON MATERIALES TALES COMO MADERA, CARTÓN, LATA O MATERIALES RECICLADOS.

LA CARACTERÍSTICA PRINCIPAL Y PARTICULAR DE ESTE TIPO DE OBRA ES QUE REQUIERE SER MANIPULADO PARA SU OBSERVACIÓN Y LECTURA.

LA CARACTERÍSTICA PRINCIPAL Y PARTICULAR DE ESTE TIPO DE OBRA ES QUE REQUIERE SER MANIPULADO PARA SU OBSERVACIÓN Y LECTURA."



Kokei (s. f.)
Pintor japones





Yokawa (s.f)



PRÁCTICA GUIADA



<https://www.youtube.com/watch?v=ujgn7JwZljk>

AHORA HAZLO TU

PRÁCTICA
INDEPENDIENTE

1. Elige el diseño de libro de artista que desees crear.
2. Corta el papel, dóblalo, etc. Haz todo lo necesario para crear la forma de tu libro de artista.
3. Añade tus creaciones anteriores que hicimos durante la unidad. Muestra de manera estética y creativa los grabados en frottage, grabado en sobre relieve y bajo relieve.
4. Pinta, pega papeles, cintas, añade hilos, todo acorde a tu creatividad.
5. Recuerda rellenar todos los espacios de tu libro de artista.

CIERRE

¿Con qué problemas se encontraron al realizar el libro de artista y cómo se podrían solucionar?

BIBLIOGRAFÍA

Kokei. (s. f.). [Ilustración]. Lote de libros de artistas japoneses (Japanese Art).

<https://www.todocoleccion.net/arte-etnico/lote-libros-artistas-japoneses-japanese-art~x113417698>

Atsuko, Y. (s. f.). [Carta Pop Up]. Tobidustry Pop-Up Bird Card {Black-Headed Gull}.

<https://uguisustore.com/products/tobidustry-pop-up-bird-card-black-headed-gull?variant=10156583>

173

Escala de apreciación formativa N°1

Evaluación formativa N°2 “Grabado Frottage” Artes Visuales Primero Medio

Nombre del estudiante:

Profesor:

Fecha:

Unidad: “Grabado y Libro de Artista”

Objetivo de unidad: OA2

Crear trabajos y proyectos visuales basados en su imaginación personal, investigando el manejo de materiales sustentables en procedimientos de grabado y pintura mural.

	Indicador de logro	Logrado (3 puntos)	Medianamente logrado	Por lograr (1 punto)
--	--------------------	--------------------	----------------------	----------------------

			(2 puntos)	
1	Expresan sus imaginarios personales por medio de boceto			
2	Crear proyectos visuales (criatura) basados en la imaginación personal			
3	Aplica la técnica de Frottage			
4	Aplica los conceptos básicos del diseño en su creación, la composición.			
5	Realiza 10 copias impresas.			
6	Entrega un trabajo limpio y ordenado.			
7	Muestra el trabajo en la fecha indicada.			
	Puntaje Total			

Escala de apreciación formativa N°2

Evaluación formativa N°2 “Grabado bajo relieve”

Artes Visuales Primero Medio

Nombre del estudiante:

Profesor:

Fecha:

Unidad: “Grabado y Libro de Artista”

Objetivo de unidad: OA2

Crear trabajos y proyectos visuales basados en su imaginación personal, investigando el manejo de materiales sustentables en procedimientos de grabado y pintura mural.

	Indicador de logro	Logrado (3 puntos)	Medianamente logrado (2 puntos)	Por lograr (1 punto)
1	Expresan sus imaginarios personales por medio			

	de boceto			
2	Crear proyectos visuales basados en la imaginación personal (símbolo)			
3	Aplica la técnica de grabado en bajo relieve			
4	Aplica los conceptos básicos del diseño en su creación, la composición.			
5	Realiza 4 copias impresas.			
6	Entrega un trabajo limpio y ordenado.			
7	Entrega el trabajo en la fecha indicada.			
	Puntaje Total			

Escala de apreciación formativa N°3

Evaluación formativa N°3 “Grabado sobre relieve”

Artes Visuales Primero Medio

Nombre del estudiante:

Profesor:

Fecha:

Unidad: “Grabado y Libro de Artista”

Objetivo de unidad: OA2

Crear trabajos y proyectos visuales basados en su imaginación personal, investigando el manejo de materiales sustentables en procedimientos de grabado y pintura mural.

	Indicador de logro	Logrado (3 puntos)	Medianamente logrado	Por lograr (1 punto)
--	--------------------	--------------------	----------------------	----------------------

			(2 puntos)	
1	Expresan sus imaginarios personales por medio de boceto			
2	Crear proyectos visuales basados en la imaginación personal (personaje fantástico)			
3	Aplica la técnica de grabado en sobre relieve			
4	Aplica los conceptos básicos del diseño en su creación, la composición.			
5	Realiza 4 copias impresas.			
6	Entrega un trabajo limpio y ordenado.			
7	Entrega el trabajo en la fecha indicada.			
	Puntaje Total			

Escala de apreciación sumativa

Escala de apreciación Unidad 1

Ptje. Ideal	Ptje. Real	NOTA
21		

Nombre: _____ Curso: _____ Fecha: _____

Asignatura: Artes Visuales

Profesor(a):

OBJETIVOS:

AV1M

OA 02

Crear trabajos y proyectos visuales basados en sus imaginarios personales, investigando el manejo de materiales sustentables en procedimientos de grabado y pintura mural.

- Crear libro de artista con los grabados realizados durante la unidad.

HABILIDADES	Conocer	Comprender	Aplicar	Analizar	Evaluar	Crear
Porcentaje Ideal	20%	20%	30	10%	5%	10%

INSTRUCCIONES:

*Crea un libro de artista con características propias utilizando el imaginario personal, utilizando los grabados de la unidad como parte de él.

*El libro debe tener un diseño que vuelva al libro interactivo y manipulable.

*Incluye al menos cuatro impresiones de frottage, dos de grabado en tetra pak y dos copias de grabado en plumavit.

El trabajo debe considerar los siguientes aspectos:

Indicador	Destacado (3)	Adecuado (2)	Elemental (1)	Insuficiente (0)
El libro de artista tiene una portada y contraportada original.				
Contiene el grabado en frotage creando un nuevo animal o criatura.				
Contiene al menos dos impresiones de grabado en bajo relieve con el símbolo creado.				
Contiene al menos dos				

impresiones de grabado en sobre relieve con el personaje creado.				
El libro de artista tiene diseños que hacen al libro interactivo en cada sección.				
Aplica una técnica prolija en el recorte, pegado y creación del libro.				
Entrega el trabajo en el tiempo estimado de entrega.				

Puntaje total	21			
----------------------	-----------	--	--	--

Conclusiones

La siguiente propuesta didáctica fue pensada como una herramienta de apoyo para el docente, en la cual se exponen una serie de ideas para aplicar el grabado y el *animé* dentro de la sala de clases. De esta manera se entrega una guía general, la cual el docente puede adaptar y ajustar según las necesidades y requerimientos que aparezcan.

El objetivo general de esta propuesta es generar un plan con herramientas pedagógicas y didácticas, basadas en el *animé* y la cultura japonesa, para la enseñanza del grabado en primer año medio. Este objetivo se logró con la división de este en objetivos específicos como por ejemplo, delimitar las unidades temáticas a trabajar en el curso de grabado, lo cual se logró con el apoyo del material curricular que propone el ministerio de educación. Para abarcar la unidad de Grabado y Libro de artista, se tomó el objetivo de aprendizaje N°2, que es crear trabajos y proyectos visuales basados en sus imaginarios personales, investigando el manejo de materiales sustentables en procedimientos de grabado y pintura mural. Por ello es que se decidió trabajar con el grabado de manera ecológica, tratando de reciclar la mayor cantidad de materiales posibles. Se eligió la técnica de grabado en frottage, grabado en relieve (con plumavit reciclado) y grabado en bajo relieve (con cajas de Tetra pak).

Luego se elaboró la planificación del curso de enseñanza de la unidad de grabado, en la cual se persigue el objetivo de aprendizaje N°2 antes mencionado, se declaran la cantidad de clases, los objetivos específicos clase a clase, al igual que las actividades e indicadores de evaluación.

Al momento de cumplir el objetivo de diseñar herramientas pedagógicas y didácticas que fortalezcan el desarrollo de las sesiones/clases, se elaboraron seis PPT y es en este momento en que el *animé* se vuelve un apoyo para el docente y la enseñanza del grabado.

Existe una relación directa entre el grabado y el *animé*, esto debido a que la mayoría de las historias de las animaciones japonesas provienen de un manga escrito y dibujado previamente. El origen del *manga* proviene desde el *Choju Giga o Pergamino de animales*, creado por el siglo XI d.c que trabaja con una forma lineal simple y monocroma (tal como lo hace el manga y así el grabado) la representación de ciertos animales

antropomorfos realizando actividades humanas. Por otro lado, también se le atribuye cierta influencia a los pergaminos Diamante Sutra, que fueron los primeros grabados que se realizaron en Asia, que mostraban series narrativas de distintos dibujos acerca de la vida de Buda y también utiliza formas lineales y de alto contraste. Más adelante en Japón, nace el ukiyo-e en el siglo XVII en una época de florecimiento cultural, donde como menciona la autora Jigual “eran series de estampas de alta calidad que eran reproducidas por medio de la técnica de la xilografía. Estas producciones gozaron de un gran éxito y difusión, lo que denotan la enorme consideración que el pueblo japonés sentía ya por el arte de masas. (2017, p.18)

Si bien existe un gran abismo entre el periodo Edo y lo que es la masificación del *manga* y *animé* contemporáneo, no podemos dejar de mencionar que gracias a estos trabajos realizados en períodos lejanos hoy tenemos una industria extendida mundialmente con características que generan grandes influencias artísticas incluso en el mundo occidental. Como por ejemplo el uso de la línea de alto contraste, que es un componente característico del arte japonés, (que encontramos tanto en el grabado oriental como en el animé y/o manga), podemos utilizarlo en la enseñanza del grabado en Chile. El docente puede tomar el peso de la animación japonesa en la comunidad chilena y adolescente, para enseñar distintas áreas del arte, como podría ser dibujo anatómico, pintura, collage, cine, etc.

Referencias

- Alfonzo, I. (1988). *Técnicas de investigación bibliográfica*. Distrito Capital, Venezuela: Contexto Editores
- Andueza, M., Barbero, A., Da Silva, A., & Garcia, J. (2019). *Didáctica de las artes plásticas y visuales en Educación Infantil* (1.a ed.). UNIR. https://www.unir.net/wp-content/uploads/2016/09/Manual_DIDACTICA_PLASTICA_.pdf
- Barbero, J. (2002) Jóvenes: comunicación e identidad. *Pensar Iberoamérica*. [Archivo PDF] <https://red.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/biblioteca/081011.pdf>
- Bernechea, W. (2020). *NEO TOKIO: Historia del animé en la cultura chilena* (1.^a ed.). Zerö Ediciones.
- Caselles, A. G. (2018). Digresiones sobre el abstraccionismo. Cuadernos del Matemático: Revista ilustrada de creación, 56, 249-256.
- Charpentier, D. (2021, 26 junio). *Pokémon cumple 25 años y aún está vigente: expertos hablan del fenómeno y revelan curiosidades*. Biobio Chile. <https://www.biobiochile.cl/noticias/espectaculos-y-tv/tv/2021/02/26/pokemon-cumple-25-anos-y-aun-esta-vigente-expertos-hablan-del-fenomeno-y-revelan-curiosidades.shtml>
- Errazuriz, L. (2004) La educación artística en el sistema escolar chileno. [Archivo PDF] <https://es.scribd.com/document/23417702/La-Educacion-Artistica-en-el-Sistema-Escolar-Chileno-Dr-Luis-Hernan-Errazuriz-L> Recuperado el 18 de enero del 2022
- El Viejo, P. (2019). Textos de historia del arte (Vol. 13). Antonio Machado Libros.

- García-Lirios, C. (2019). Dimensiones de la teoría del desarrollo humano. *Ehquidad*, 11, 27-54.
- Gombrich, E. (1997). La historia del arte. Editorial Diana. <https://historiadelarteuacj.files.wordpress.com/2016/08/gombrich-ernst-historia-del-arte.pdf>
- Pérez, A., Méndez, C., Pérez, P. y Yris Whizar, H. (2019). Los estilos de aprendizaje como estrategia para la enseñanza en educación superior. *Revista De Estilos De Aprendizaje*, 12(23), 96–122. <https://doi.org/10.55777/rea.v12i23.1212>
- Ikigai. (2020, octubre 7). Géneros del anime, todo lo que hay que saber sobre los tipos de anime. Ikigai Matsuri. <https://ikigaimatsuri.com/generos-del-anime/>
- Izquierdo, V., Álvarez, P., y Nuño, A. (2017). Comunicación y divulgación de contenidos artísticos a través de las Redes Sociales: Facebook y Twitter. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 23(2), 1161-1178. <https://doi.org/10.5209/ESMP.58038>
- Izurieta, R., Gómez, R. y Vázquez, M. (2019). Estudio y propuesta metodológica, para la enseñanza-aprendizaje de la programación informática en la educación superior. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*.
- Palma Laura, D. (2019). Las artes plásticas en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 a 6 años en la escuela Avelina Lasso de Plaza en el año lectivo 2018 - 2019. Trabajo de titulación previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación. Mención Profesora Parvularia. Carrera de Educación Parvularia. Quito: UCE. 102 p.
- Lebourg, N., y Grosjean, J. (2019). Curso de grabado. Parkstone International.

López, B., y Santa Cruz, R. (2020). Metodología artística en tiempos de COVID. El grabado como medio hacia la nueva normalidad. CIVAE 2020, 2020(2nd), 98.

Manzanera, V. Estimulando la creatividad a través del grabado: Técnicas de grabado alternativas.[Tesis de pregrado no publicada]
Universidad Metropolitana de las Ciencias de la Educación

Martínez, M. (2004) Ciencia y arte en la metodología cualitativa. México: Trillas.

Marín, F. y García, F. (2016). El mito en la modernidad a través del anime japonés. Revista Nuevas Tendencias en Antropología, 7, 111-132.

Meo, A. (2016). Aproximaciones al anime: Producción, circulación y consumo en el siglo XXI. Question/Cuestión, 1(51), 251-266.

Mora, J., & Osses, S. (2012). Educación Artística para la Formación Integral: Complementariedad entre Cultura Visual e Identidad Juvenil. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 38(2), 321-335. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052012000200020>

Moreno, L., Quispe, D. y Angeles, D. (2020). Las Artes plásticas y visuales. Revista de Arte y Manualidades, 1(1), 2-9.

Mosquera, M. (2020). Antropogenética del arte y la literatura. Interferencias entre estética y filosofía de la técnica. Estudios de Teoría Literaria-Revista digital: artes, letras y humanidades, 9(18), 178-191.

Moya, F., Troncoso, A., Sepúlveda, M., Cárcamo, J. y Gutiérrez, S. (2016). Pinturas Rupestres en el Norte Semiárido de Chile: Una primera aproximación físico-química desde la Cuenca del Río Limarí (30° Lat. S). *Boletín del Museo Chileno de Arte Precolombino*, 21(2), 47-64.

Mirzoeff, N. (1999). Una introducción a la cultura visual. Barcelona: Paidós. <https://bibliodarq.files.wordpress.com/2013/03/mirzoeff-n-una-introduccion-a-la-cultura-visual.pdf>

Núñez, R. y Huerta, D. (2015). Una aproximación a los estudios sobre los otakus en Latinoamérica. *Contextualizaciones Latinoamericanas*, 1(10).

Perillán, L. (2009). OTAKUS en Chile. [Tesis para optar al Título Profesional de Antropólogo, Universidad de Chile]. Repositorio de la Universidad de Chile

Palacios, X. (2019). Adolescencia: ¿Es una etapa problemática del desarrollo humano? *Revista Ciencias de la Salud*, 17(1), 5-8.

Rigual, J. (2017) El cómic japonés fuera de Japón: Impacto e influencia del manga en los dibujantes de cómic españoles . [Trabajo fin de Máster] Universidad Zaragoza. Repositorio de la Universidad de Zaragoza.

Riquelme, P. (2018). Construcción identitaria en jóvenes participantes de la cultura otaku en Chile. *Última década*, 26(49), 101-127.

Sánchez, J. B. (2019). Materiales didácticos en la enseñanza de artes plásticas (Monografía de segunda especialidad). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.

The Clinic. (13 de diciembre de 2019). Hijes del bullying: Arte chileno otaku en postransición. The Clinic.
<https://www.theclinic.cl/2019/12/13/hijes-del-bullying-arte-chileno-otaku-en-postransicion/>

Tunal, G. (2018). Técnicas de enseñanza basadas en el modelo de desarrollo cognitivo. *Educación y humanismo*, 20(35), 74-95.

Vila , M. (2019). El grabado, la técnica y su evolución histórica. Tesis para optar al Título Profesional de Licenciado en Educación. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Repositorio institucional Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.

[Grabados]. (2022, 3 junio). Fotos «ecograbado». Taller de grabado achiga. <https://tallerdegrabadoachiga.blogspot.com/2022/06/fotos-ecograbado.html>

[Ilustración]. (s. f.). Pokemon Legends: Arceus para la consola Nintendo Switch.
https://www.nintendo.com/es_LA/games/detail/pokemon-legends-arceus-switch/

[Ilustración]. (2020, 18 octubre). ¿Cuál es el mejor Jolly Roger en One Piece? ¿Es Strawhats? <https://es.epicdope.com/cu%C3%A1l-es-el-mejor-jolly-roger-en-una-pieza-son-sombreros-de-paja/>

Anexos

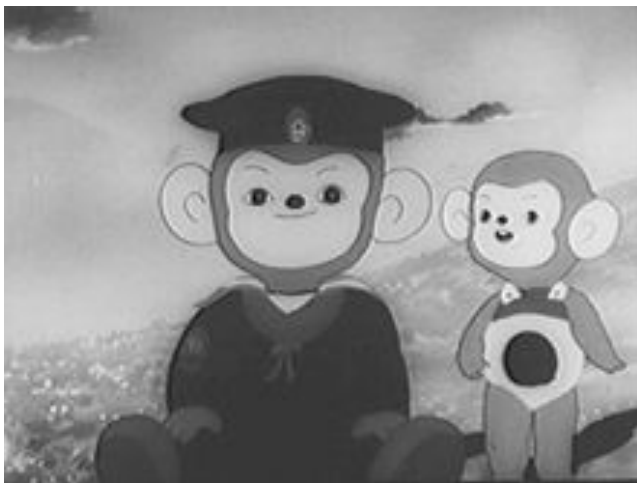
Anexo 1. La ola de Hokusai.



Anexo 2. El mono y el cangrejo” de Katsudo Shashin.



Anexo 3 “Momotaro: Dios de las olas”.



Anexo 4 “Candy Candy”



Anexo 5. Dragon Ball z



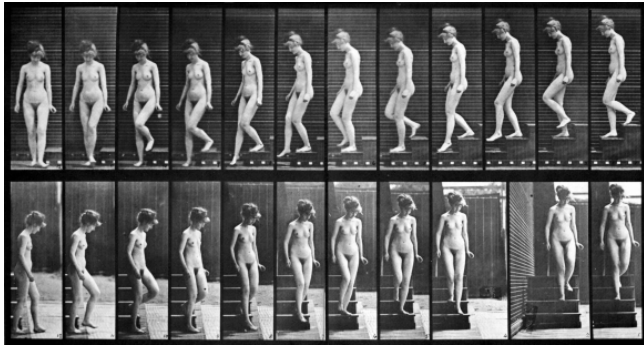
Anexo 6. Mazinger.



Anexo 7. Yaoi






Anexo 8. Mujer bajando la escalera.



Anexo 1: AUTORIZACIÓN PARA USO DE MATERIALES EN SIBUMCE

La presente autorización faculta al Sistema de Bibliotecas UMCE para alojar y publicar el trabajo de investigación identificado más abajo, en las plataformas electrónicas que estime conveniente, a fin de permitir el libre acceso a los materiales producidos por la institución y su comunidad, entre ellos tesis, memorias, seminarios y otros. Contribuyendo de esta forma a la preservación digital, difusión y visibilidad nacional e internacional de las investigaciones, siempre patrocinando el respeto de los derechos establecidos por la Ley de Propiedad Intelectual vigente.

 UMCE UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA EDUCACION SISTEMA DE BIBLIOTECAS – DIRECCION DE INVESTIGACION	 BIBLIOTECA	 dip.umc
IDENTIFICACION DE TESIS/INVESTIGACION		
Título de obra : EL ANIMÉ COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA LA ENSEÑANZA DE LA UNIDAD DE GRABADO Y LIBRO DE ARTISTA EN PRIMERO MEDIO. UNA PROPUESTA DIDÁCTICA		
Fecha de publicación : <u>14 de Julio</u>		
Facultad : <u>Facultad de Artes y Educación Física</u>		
Departamento : <u>Artes Visuales</u>		
Carrera:		
<u>Lic. en Educación y Pedag. en Artes Visuales</u>		
Título y/o grado :		
<u>Profesor de Artes Visuales Licenciado en Educación</u>		
Profesor guía/patrocinante		
: <u>Miguel Zamorano</u>		
AUTORIZACIÓN		
A través de este documento autorizo la reproducción total de este trabajo de investigación para fines académicos, su alojamiento y publicación en las plataformas electrónicas que estime conveniente el Sistema de Bibliotecas UMCE para su difusión.		
 Paula Fernanda Guerra Jara		
Santiago de Chile, <u>26 de Julio 2022</u>		
Se sugiere realizar el licenciamiento de su trabajo bajo licencia creative commons, más información en: https://www.umce.cl/index.php/dir-biblioteca-recursos-		

tecnologicos/dir-formulario-de-autorizacion-2

Imprima más de una autorización en caso de que los autores excedan la cantidad de firmas para este documento

** Este documento quedará en los archivos internos de Biblioteca.*