



UMCE

el poder transformador de la educación



PROGRAMA CURSO

Verano 2026

econtinua.umce.cl

2026



UMCE

VICERRECTORÍA ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN CONTINUA

Formulario Curso
(Actualización 2024)

I- Identificación

Nombre del curso	Didáctica artística aplicada al trabajo de aula
Unidad que propone (unidad académica, oficina, instituto u otro*)	Académica
Proponente (académica/o, investigador y/o profesional)	Profesional Fabiola Machado

II- Modalidad

Interacción (marque con una “X”)	B-learning		E-learning			Presencial	
						X	
Distribución Temporal (Horas cronológicas)	Horas totales		Horas Presenciales o Sincrónicas	Horas Asincrónicas*	Horas Trabajo Autónomo**	N° de créditos SCT (1 SCT = 27 horas)	
	27 horas*		15	3	9	1 SCT	
Espacio de Aprendizaje (marque con una “X”)	Aula o Laboratorio		Plataforma Moodle		Plataforma Ucampus***		Otro
	X				X		
Horarios de clases (marque con una X)	AM (09 a 13 hrs)	X	Días de clases (marque con una X)		05 al 09 de enero		X
	PM (14 a 18 hrs)						

*En este formato las horas totales y su distribución no deben ser modificadas.

Nota 1: Las horas asincrónicas son acciones que se articulan y que responden a una actividad formativa docente, es decir, debe existir interacción entre docente y estudiante que favorezca el aprendizaje.

Nota 2: Las horas de trabajo autónomo corresponden a un tercio de las horas totales del programa académico o acción formativa. Esta actividad al ser propia del o la estudiante, no contempla ser remunerada.

Nota 3: El uso de plataforma UCampus va siempre seleccionada por ser necesario el registro académico histórico del estudiante o postulante.

III. Descripción General

Propósito

El curso entrega conocimientos artísticos orientados a enriquecer el diseño y la implementación de las propuestas pedagógicas desarrolladas en el aula. Está pensando para que cualquier docente pueda complementar su metodología con didáctica artística, desarrollando habilidades y utilizando herramientas, técnicas y estrategias y material didáctico, de distintas áreas del arte, tanto en la elaboración de sus clases como también en la mejora de sus capacidades como orador, guía, expositor, acompañante de procesos, mediador, intérprete. En la última instancia del curso, se guía al docente para que desarrolle una propuesta personal, para abordar la enseñanza de los contenidos específicos de su área, aplicando lo aprendido en el curso y luego a la creación de material didáctico para enriquecer su desempeño.

Objetivo General

-Capacitar docentes desde conocimientos y habilidades artísticas interdisciplinarias, que permitan mejorar el diseño y la aplicación de sus propuestas metodológicas, en educación pre-escolar, básica y media; mediante clases experienciales, de creación grupal e individual.

Objetivos Específicos:

-Fomentar la creatividad docente, utilizando herramientas de disciplinas artísticas tales como: teatro, música, danza y artes visuales; para expandir sus posibilidades de acción y así mejorar su diseño e implementación de propuestas pedagógicas.

-Fortalecer habilidades docentes relacionadas con la expresión artística, mediante experiencias que le permitan comprender de forma vivencial, la posibilidad del cruce entre el lenguaje artístico y el diseño de trabajo en el aula.

-Promover la elaboración de una didáctica personal, que reúna habilidades y motivaciones personales, junto con habilidades y herramientas artísticas y requerimientos específicos del ramo.

-Ampliar la visión, resignificando la mirada del espacio donde se propician los procesos de aprendizaje -enseñanza, haciendo un cruce sustantivo entre la perspectiva de la puesta en escena artística y la sala de clases; en relación a la semiótica, la utilización y ordenamiento de los elementos.

-Generar una práctica constante de creación metodológica – artística, durante toda la duración del curso en cada una de sus clases, trabajando desde una metodología que favorece la interacción y experiencias inmersivas, como forma de lograr el aprendizaje significativo y su implementación.

„Propiciar un espacio de experimentación respecto al desarrollo de didácticas innovadoras, que estén al servicio de lograr motivación e interés por el aprendizaje en la sala de clases

Dirigido a:

- Docentes Pre- escolar, básica y media. De cualquier subsector.
- Estudiantes de Pedagogía básica y media
- Estudiantes de educación Parvularia
- Personas que se dedican a la docencia de forma informal sin tener título profesional

Requisitos de Postulación: Mayores de 18 años que realicen trabajo docente en espacios formales o informales de educación, o que sean estudiantes de pedagogía en cualquier año de formación; o personas expertas en un tema o disciplina, que realicen clases de su expertis, sin tener estudios formales de docencia.

IV. Fundamentación (Máximo una plana)

Si vamos a hablar de innovación pedagógica, no podemos hacerlo utilizando un power point, sería una contradicción.

En los últimos años, Chile ha visto surgir, diversas iniciativas que buscan innovar en estrategias educativas mediante el cruce significativo entre arte y educación. Programas como Cecrea, Acciona, PNDAE o fondos estatales como el FAE intentan mejorar la calidad en la educación sosteniendo que: “El aporte de las artes en el desarrollo integral del ser humano es muy amplio, ya sea tanto por su valor inherente como por los beneficios que posibilita en otros sectores. La riqueza y diversidad de los lenguajes artísticos integran, de manera consciente y armónica, la corporalidad y las emociones al proceso de aprendizaje, dimensiones constitutivas del ser muy postergadas en el sistema educativo actual. Si la educación debe prepararnos para enfrentar lo incierto, las artes son una metodología privilegiada que permite aprender y desaprender por medio de nuevas miradas.”

El aporte de la metodología artística aplicada al trabajo de aula es muy significativo si se encuentran las formas adecuadas para ser implementado. El programa ACCIONA, es un buen ejemplo de esto. Mediante el trabajo en duplas de docentes y artistas, busca mejorar la metodología de trabajo de aula en escuelas vulnerables del país. De ese modo nacen proyectos que enseñan: geometría con escultura; vectores mediante la danza; inglés mediante el teatro, o geografía con instalaciones fotográficas; entre muchas otras experiencias, que desde estrategias artísticas permiten transmitir conocimientos de cualquier ámbito, de formas más creativas y novedosas. Sin embargo, a pesar de éstas importantes iniciativas, y de otras tantas que ocurren el ámbito de la educación no formal; a pesar de un montón de bibliografía, estudios y experiencias educativas en otros países con modelos didácticos innovadores; en nuestro país aún no se logra implementar dichas metodologías, de forma generalizada en los establecimientos educacionales.

Desde mi experiencia personal, siendo Docente y Apoderada en distintos establecimientos educativos de Santiago y el Litoral Central, Puedo decir que no he observado cambios realmente significativos en torno a las didácticas aplicadas, y aún cuesta salir de las sillas ordenadas hacia un docente explicando en el pizarrón.

Es por eso que considero que la didáctica artística tiene que ser presentada en la formación docente desde un inicio, para que se incorpore en la cultura docente chilena, como algo orgánico y de fácil comprensión. Que sea entregada mediante experiencias significativas de conexión artística, para poder crear metodologías vivenciales y no sólo teóricas.

La idea de este curso, a diferencia de otros que se realizan vía online o con metodologías expositivas convencionales, es poder dar a conocer a docentes de manera vivencial los conocimientos artísticos que puedan ayudarlos a mejorar sus prácticas pedagógicas, desde una metodología que no sólo les permita conocer, reflexionar y analizar las distintas tendencias artísticas; sino también adquirir habilidades y ampliar su desempeño en la sala de clases, beneficiándose del proceso de creación artístico sin necesidad de haber cursado profesionalmente una carrera artística; impregnándose de la naturaleza básica de la creación, y así poder vincularla de forma orgánica al trabajo que realizan en la sala de clases, entrelazando la puesta en escena artística a la planificación, visión e implementación docente. ; en la reorganización de los elementos espaciales, la utilización de objetos, la utilización del cuerpo, de la voz, la caracterización la iluminación, etc.

Tanto como muchos artistas estudian pedagogía para transformarse en artistas - pedagogos; este curso pretende formar docentes- artistas, generando un punto intermedio entre la puesta en escena artística y el trabajo de aula; con el fin de hacer clases interdisciplinarias que ayuden a motivar más a los estudiantes y acercarse al conocimiento desde metodologías más innovadoras y entretenidas.

De este modo tanto un profesor de matemáticas, como uno de historia, de educación general básica o parvularia ; podrán servirse de la inmensidad de propuestas del mundo artístico, gracias a haber tenido la oportunidad de conocerlas , vivenciarlas, adquirir conocimientos , desarrollar habilidades propias de éstas disciplinas; que ayudarán a ampliar la mirada para crear espacios de educación más significativos.

La invitación de este taller es a mirar el aula con más perspectiva, desde la experimentación y didáctica artística en todo su esplendor, invitando al docente a desarrollar de forma consciente en su proceso de formación, la búsqueda de su propia propuesta de lenguaje, acorde a sus conocimientos adquiridos y sus habilidades innatas, la que luego se irá enriqueciendo y modificando en el transcurso de su ejercicio docente .

IV. Competencias

(Seleccione la competencia sello a la que tributa)

Competencia Sello UMCE			
Competencia	Reflexión Crítica	Innovación Educativa	Dimensión Práctica
	Reflexiona críticamente sobre el rol docente, a través de la investigación en la propia práctica y la articulación de los saberes pedagógicos.	Desarrolla propuestas situadas de mejoramiento mediante una visión integral, innovadora y actualizada del fenómeno educativo, evidenciando su liderazgo pedagógico.	Crea oportunidades de aprendizaje significativo para sus estudiantes en contextos educativos diversos, integrando saberes pedagógicos a través de procesos colaborativos de reflexión.
(marque con una "X")	X	X	X

Competencia específica

Desarrollo de Competencias del curso

-Analizar y aplicar los elementos del lenguaje artístico (teatral, musical, plástico y audiovisual) en conjunto con elementos pedagógicos, para crear propuestas didácticas innovadoras y efectivas
-Adquirir habilidades y destrezas que permitan mejorar su impronta personal y actitud en el espacio “escénico- pedagógico” desarrollando un desenvolvimiento más fluido tanto en la exposición de contenidos como también en el trato con los estudiantes.
-Diseñar e implementar experiencias de aprendizaje significativas que integren el lenguaje artístico y la pedagogía, para fomentar la creatividad, motivación y comunicación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje
-Crear y utilizar materiales didácticos basados en recursos artísticos para enriquecer el diseño y la implementación de propuestas pedagógicas, creando espacios pedagógicos más innovadores que mejoren el interés de los estudiantes .
-Reflexionar y evaluar la propia práctica docente, identificando áreas de mejora y oportunidades para incorporar la didáctica artística en la enseñanza
-Desarrollar una propuesta metodológica personal que combine habilidades y motivaciones personales, con requerimientos específicos del ramo y herramientas artísticas para mejorar la práctica docente, considerando las necesidades de los estudiantes.

Desarrollo de habilidades:

Las y los docentes que participen de este curso tendrán la oportunidad de desarrollar las siguientes habilidades a partir de clases diseñadas para vivenciar la experiencia artística y sus beneficios.

Creatividad: el proceso de creación artística permite la búsqueda de muchas posibilidades en torno a ideas, conceptos o soluciones y las distintas conexiones entre éstos.

Desarrollo de lenguajes sensoriales: el arte permite comunicarse con el entorno desde sensaciones, utilizando todos los sentidos. De esta manera se puede generar comunicación de ideas, emociones y experiencias en base a texturas, olores, sonidos, sabores, imágenes, etc., potenciando la percepción sensitiva, y la capacidad de decodificar señales desde los sentidos.

Flexibilidad: el quehacer artístico habita la incertidumbre constante, pues es en su proceso una búsqueda que se aborda desde muchas aristas diferentes, por lo que ampliar perspectivas, adaptarse a la diferencia y ser flexibles es una habilidad fundamental para poder dialogar desde este lenguaje.

Fluidez: muchas de las actividades de creación artística invitan a dejar fluir desde sensaciones, a permitir que se liberen expresiones que no están contempladas de ante mano, o pensadas con anterioridad. El querer controlar todo, inhibe el trabajo creativo por lo que la fluidez se hace indispensable y se desarrolla gracias a la búsqueda de expresión en las distintas áreas.

Originalidad: la búsqueda de lenguaje propio, o estilo personal, desde miradas autónomas y críticas, propias del quehacer artístico, permiten el desarrollo de la originalidad, como una forma de expresión individual, característica, singular, novedosa.

Apreciación estética: comprensión del lenguaje de obras artísticas, sus símbolos, su belleza, su impronta, distinguiendo criterios y perspectivas de las distintas propuestas y tendencias.

Colaboración, Trabajo en Equipo: en la creación escénica, como también en la musical y audiovisual, a menudo se trabaja en grupos y se definen roles. Las personas necesariamente tienen que ponerse de acuerdo, muchas veces en procesos donde no existe un criterio pre establecido, sino al contrario, donde se tiene que crear algo que no existe desde parámetros consensuados. El poder respetar las distintas visiones, y organizarse en torno a lineamientos y tiempos, es un trabajo constante en el lenguaje artístico.

Capacidad de Escucha: el quehacer artístico es constantemente dialogado. Incluso si es que la obra es un unipersonal, existe un diálogo con el público, con el espacio, con los elementos. La capacidad de escucha se entiende como el poder escuchar, intentando comprender o

decodificar, discursos humanos, como también los sonidos del entorno, del propio cuerpo, de la naturaleza, las propiedades de los materiales y sus comportamientos. Poder escuchar sin juicio, es fundamental en el proceso de creación y contribuye además a fortalecer el conocimiento de las cosas, mejorar la empatía, evitar malos entendidos, observar la realidad con mayor precisión, entre otras.

Comunicación verbal y no verbal: En el arte la comunicación es uno de sus objetivos principales. Mediante colores, sonidos, movimientos, imágenes, expresiones físicas y faciales, texturas, melodías se transmiten emociones, sensaciones, pensamientos, visiones, percepciones, con el fin de ser comunicadas ya sea con un espectador o con el entorno en general. De esta forma el vínculo con el lenguaje artístico y el proceso de creación, inherentemente desarrolla habilidades comunicativas, tanto en la coordinación de grupos como en el diálogo con el exterior, de forma verbal, corporal y semiótica.

Manejo de la Voz: implica el conocimiento y manejo básico principalmente de resonadores y apoyo para permitir la expresión vocal desde el cuidado de las cuerdas vocales, desde un estado de relajación y expansión física.

Conciencia y expresión corporal: conocimiento y manejo básico del centro como eje del cuerpo en relación al movimiento y la expresión. Comunicación mediante el movimiento del cuerpo y su ocupación en el espacio.

Capacidad lúdica: entendida como la capacidad de estar presente en el instante con todos los sentidos despiertos, desde el asombro, la espontaneidad, el disfrute, con humor y alegría.

Riesgo: entendida como la capacidad de realizar actividades de las cuales no se tiene el control, desafiando límites internos, permitiendo la incertidumbre, desde un compromiso por la creación.

Conocimiento interno, introspección auto-expresión: Disposición a referirse a las propias cualidades, repasar la historia personal, realizar procesos de autoevaluación, expresar situaciones personales, de forma tranquila y segura.

Improvisación: la capacidad de generar ideas, acciones y expresiones, de forma espontánea, en el tiempo presente, sin un plan previo, guiados sólo por una estructura base, que delimita el espacio para poder explorar y experimentar de forma individual y grupal, fomentando a su vez el riesgo, la flexibilidad y la confianza. .

Empatía: mediante la experiencia artística se puede propiciar la capacidad de conectar emocionalmente con los demás, desarrollando una comprensión más profunda de las perspectivas y sentimientos ajenos, fomentando una mayor sensibilidad y compasión a otros. Captando necesidades de los demás y respondiendo comprensivamente.

Pensamiento crítico: el quehacer artístico tiene mucha discusión y diálogo. Permite desarrollar la capacidad para analizar, reflexionar, y evaluar información, identificando patrones, relaciones y significados profundos. Permite cuestionar la estandarización, considerar múltiples perspectivas, contrastando distintas corrientes o líneas de pensamiento que permiten ampliar la mirada.

Conexión con la sutileza: en el arte se trabaja mucho lo sutil, lo onírico, lo invisible. Desde la sutileza de escuchar la respiración de otro, como poder moverse al unísono sin ponerse de acuerdo. Desarrolla una súper atención, una sensibilidad fina, que permite percibir detalles y matices, tanto físicos , como psíquicos o emocionales.

Gestión del estrés: para hacer arte hay que estar en constante introspección y observación de uno mismo y el medio. Además de dialogar constantemente con la incertidumbre. Esta práctica muchas veces permite regular de forma más consciente las propias emociones y necesidades, gracias a una comprensión más profunda de los sucesos, que ayuda a la resiliencia y flexibilidad para el manejo de situaciones estresante.

Manufactura creativa: la labor artística implica muchas veces desarrollar habilidades de creación interdisciplinarias en torno al manejo técnico de herramientas. Las y los artistas aprenden a crear desde sus especialidades como también desde áreas no especializadas. La capacidad de poder elaborar vestuarios, escenografías, iluminación, resonancias, instrumentos musicales, etc utilizando los recursos que hay en el medio, solucionando de forma creativa cada desafío, es una habilidad muy necesaria y que se genera sólo con la práctica creativa constante.

V. Descripción del curso

Núcleo de Aprendizaje	
Desglose de Núcleos de Aprendizaje	Contenidos: Módulo 1: La experiencia artística en el aula: de lo vivencial a lo cognitivo <u>Descripción:</u> En este módulo los estudiantes vivirán diferentes clases diseñadas e implementadas desde el lenguaje escénico, plástico y musical, como una forma de introducir a los contenidos del programa. La idea es que luego de la experiencia, se realice una bajada cognitiva de análisis orientado a elementos pedagógicos, que permita identificar la planificación, sus objetivos, sus contenidos; como una forma de aproximarse a la comprensión del programa. <u>Contenidos:</u> -La puesta en escena- pedagógica: -Elementos y visiones propios del aula -Elementos y visiones propios de la puesta en escena -Encuentro de elementos y visiones -Obra de arte versus lenguaje artístico: - El lenguaje artístico en el cotidiano -El lenguaje artístico en una obra de arte -El lenguaje artístico en el aula -Pedagogía aplicada en lo cotidiano y en el arte -Re significación y semiótica de la sala de clases: - Descubriendo nuevas miradas -La reorganización de los elementos y sus posibilidades -Semiótica de los objetos y sus contextos Módulo 2: Conociendo el lenguaje artístico <u>Descripción:</u> En este módulo los estudiantes conocerán mediante ejercicios y actividades los distintos lenguajes artísticos, para luego ejercitarlos e implementarlos. <u>Lenguaje teatral</u> -Creación de personajes -Dramaturgia -Iluminación -Planta de movimiento -Expresión corporal -Expresión vocal -Escenografía-utillería-vestuario <u>Lenguaje musical</u> - Introducción al lenguaje musical sonoro - Creación sonora - Composición melódica y rítmica - Acompañamiento rítmico melódico - Utilización de instrumentos y armonización - Interpretación vocal - Producción musical <u>Lenguaje plástico y audiovisual</u> -Color -Forma- Espacio -Textura -Instalación artística -Imagen – planos- montaje- iluminación -Uso de cámara -Stop motion - Performance e interdisciplinaridad

-El espacio escénico y su divergencia -Relación espectador – intérprete
-La acción artística y sus posibilidades -Performance y contexto actual

Módulo 3: La didáctica artística: el lenguaje artístico al servicio de la pedagogía

Descripción: En este módulo los estudiantes podrán vincular lo aprendido sobre el lenguaje artístico en el módulo anterior al proceso educativo; descubriendo así la didáctica artística; que servirá para enriquecer mediante ejercicios, actividades, estrategias, visiones y dinámicas, los procesos de diagnóstico, planificación, implementación metodológica y evaluación.

-Procesos y herramientas de diagnóstico desde la didáctica artística:

-Lectura de grupo e individualidades: relaciones sociales, identificación de líderes, contexto pedagógico, necesidades especiales, características del aprendizaje, tiempos estimados de diagnóstico.

-Diagnóstico del espacio, contexto y sus consideraciones logísticas y sociales -Procesos cognitivos y estrategias para utilizar el diagnóstico en la planificación e implementación.

-Diseño de planificaciones y su implementación desde la didáctica artística:

-Planificación de objetivos, contenidos y resultados esperados con consideraciones. (con y sin diagnóstico)

-Planificación de actividades con múltiples posibilidades (con y sin diagnóstico.) -Implementación de procesos de aprendizaje efectivos y significativos desde el diagnóstico: elección de lenguajes, herramientas, actividades, material didáctico y dinámicas.

-Procesos y herramientas de evaluación desde la didáctica artística:

-Indicadores dialogados versus no dialogados

-Evaluación definitiva versus en proceso (cuando y cómo utilizarlas)

-Autoevaluación: reconocimiento de indicadores, y propuestas, Autoestima y contexto. -Co- evaluación: consideraciones del grupo e individualidades en base a indicadores consensuados.

-Resistencia y confianza en el proceso de aprendizaje: el lugar seguro, distinción de facilidades y negaciones

-Cruce epistemológico de elementos:

- El aula y sus particularidades

-La nueva mirada de lo que ya existe

-Re-organización de elementos desde la mirada artística-pedagógica -Estrategias para generar interés y motivación en los estudiantes.

Módulo 4: La creación metodológica personal desde la didáctica artística.

Descripción:

En este módulo se entrecruzan las habilidades personales de cada docente, con las habilidades y herramientas entregadas en el programa y su especialización docente, el ramo o segmento en que se desempeña; con el fin de descubrir en conjunto diseños metodológicos que puedan aplicarse en su especialidad desde la didáctica artística.

-El docente: Sus motivaciones y biografía

-*Quién soy, donde estoy , para donde voy.*

-*Habilidades innatas en su desempeño personal y laboral*

-*Afinidades artísticas, habilidades y herramientas aprendidas en el curso*

-*Aspiraciones pedagógicas*

-Didáctica artística aplicada a especificaciones del ramo o sector.

-*Análisis de objetivos y contenidos de su ramo o especialidad.*

-*Análisis de experiencias metodológicas previas realizadas en la especialidad*

- *Experimentación de Herramientas y habilidades aprendidas en el curso aplicadas a la especialidad*

- *Creación de Propuesta metodológica personal desde la didáctica artística aplicada al trabajo de aula*

Módulo 5: Creación de material didáctico

Descripción: Este es un módulo para experimentar respecto a la creación de material didáctico basado en el lenguaje artístico, el que puede ser para enseñar los contenidos específicos del sector, como también un material genérico para otros objetivos, como por ejemplo estrategias de motivación , concentración, etc. La idea es que los docentes indaguen y experimenten para lograr sus propios diseños y propuestas. El desarrollo de material didáctico sirve para que docentes puedan exponer sus contenidos, como también para que los estudiantes puedan realizarlos. Existe un infinito potencial para la creación de material didáctico. A continuación entrego algunos ejemplos.

Creación de personajes de aula:

Cada docente puede con pequeños accesorios de vestuario o caracterizaciones, inclusive con la utilización de títeres, representar distintos personajes en la sala de clases. Por ejemplo, un personaje que aparezca al final de la clase para evaluar, o en algunas situaciones específicas para dar indicaciones.

Cuentos interactivos gigantes:

Es una pequeña puesta en escena realizada con cartón y cualquier material que se encuentre disponible. Se crea un libro que también puede cumplir función de teatrino o escenografía. Cada página avanza en la historia, y tiene espacio para que los personajes sean móviles. Pueden ser títeres 3D y 2D, personas, o incluso la misma imagen puede moverse.

Se puede además agregar música envasa o en vivo. Ideal para trabajar con párvulos y enseñanza básica.

Cuenta cuentos o radio teatro grabados:

Cualquier contenido se puede traspasar a un guión o cuento.

La idea es poder grabarlo de forma atractiva utilizando un buen manejo de la voz, de forma expresiva y clara; y crear una buena ambientación sonora, desde el foley y la composición melódica. Idealmente que los estudiantes escuchen con los ojos cerrados o con poca luz.

Videos y Fotos:

Se pueden crear instalaciones fotográficas, fotonovelas, programas de televisión, videos compilados, video danza, stop motion, video clips, etc. Los que idealmente se pueden construir con imágenes que estén relacionadas al espacio escolar y tengan un contexto significativo para los estudiantes, para que exista una distinción entre el material que obtienen en cualquier espacio con el que se desarrolla en su espacio de aprendizaje.

Cancionero para aula:

Se pueden crear canciones y coreografías con distintos contenidos o desarrollo de habilidades que se quieran potenciar en la clase. Estas pueden ser acompañadas con un instrumento de percusión o con un instrumento de cuerda simple como el ukelele, entre muchos otros. Lo importante es poder crear canciones acordes a las necesidades del contexto.

Canciones grabadas:

Las canciones del cancionero pueden también ser grabadas, de forma más compleja, con más elementos, y utilizarse mediante un reproductor.

Instalaciones de aula:

Se puede crear una escenografía simple que representen distintos lugares o momentos que se quieran trabajar en la clase. Como por ejemplo el lugar de la reflexión, el lugar de la comunicación, el lugar de la investigación, el lugar para resolver conflictos, el lugar para concentrarse, el lugar para la lectura, el lugar para el dibujo, el lugar para componer,

Cajas mágicas y búsquedas del tesoro:

Cajas que contengan elementos secretos en su interior relacionados con algún contenido o simplemente elementos contingentes a la clase. Sirven para despertar la curiosidad y atención. Además tanto dentro como fuera de la sala, se pueden crear búsquedas del tesoro, o guiones interactivos, que permitan ir descubriendo contenidos, mediante juegos de lógica o preguntas que lleguen a un espacio determinado donde se encuentre una información u objeto relevante.

Bastones:

Es una utilería muy usada en teatro para realizar ejercicios de preparación basados en la alerta y la concentración. Se pueden construir con palos de escoba o bambú.

	<u>Juegos de mesa:</u> Se pueden diseñar y crear juegos de mesa específicos para cada contenido. <u>Juegos con elementos:</u> Existen muchos juegos con elementos (bolsas, cartones, vasos , hojas, aureolas, etc) que se pueden aprender y también crear, sobretodo para el inicio y final de las clases. <u>Marionetas y títeres:</u> Se puede confeccionar personajes colectivos e individuales , con papel o cartón o género. Los personajes colectivos se utilizan para desarrollar habilidades grupales y juegos con mucha espacialidad. Los personajes individuales tienen que ser manipulados por dos o estudiantes. Mediante este material didáctico se pueden generar atmósferas. Se pueden hacer además personajes colectivos con materiales que brillan en la oscuridad , como para cerrar o abrir una clase. <u>Kit del profesor:</u> Al finalizar este modulo, la idea es que cada docente tenga creado su kit de material didáctico, con canciones, coreografías, vestuarios, personajes individuales y colectivos, videos, etc. Que sea de fácil utilización según sus propias habilidades y motivaciones.
Estrategias de aprendizaje-enseñanza	<u>Metodología general:</u> -Se trabaja simultáneamente de manera teórica y práctica. Principalmente propiciando experiencias que luego son decodificadas desde el intelecto. De esta forma los objetivos, contenidos, herramientas o desarrollo de habilidades que se quieren transmitir, son primero vividas y luego analizadas. -Se planifica cada clase considerando los objetivos y habilidades que se desarrollan con los distintos ejercicios y experiencias. -Se trabaja en tres etapas principales. Primero los estudiantes de forma experiencial conocen distintas propuestas de trabajo. Se desglosan los factores de las experiencias, para luego profundizar en la adquisición de herramientas y concluir en la creación de su propia propuesta didáctica que contemple sus propias habilidades innatas, lo aprendido en el curso y el contexto de desempeño. -Se trabaja desde el concepto de “puesta en escena - pedagógica” o “clases -montaje”, buscando el punto intermedio entre ambas disciplinas de manera empírica, generando vivencias que permitan al

docente conectar con su expresión creativa, desde una indagación interna y colectiva en base a la experiencia.

-Se realizan sólo en un 30 % del curso clases expositivas o catedráticas, principalmente para la entrega de referentes o repasos históricos de tendencias artísticas y/o pedagógicas. Esta instancia se realiza luego de que los estudiantes han podido iniciar la búsqueda de sus propias didácticas en relación a la experiencia del curso.

-Se trabaja en primera instancia desde procesos que estimulan habilidades sensoriales, físicas y socioemocionales; para luego dar paso de manera paulatina al desarrollo de habilidades cognitivas.

-Se trabaja simultáneamente con experiencias diseñadas para potenciar lenguajes de comunicación no verbales; y también para el desarrollo del lenguaje verbal, de forma oral y escrito.

-El 65% de la clase está destinada al trabajo grupal y el 35% a trabajos individuales.

-Se guía al estudiante en el descubrimiento de distintos sucesos y elementos, dando espacio para que pueda investigarlos desde su propia experiencia y percepciones.

-En las primeras sesiones se realiza un proceso de diagnóstico del grupo, en donde se podrían reconsiderar aspectos de la estructura, la planificación y estrategias del curso, en caso que fuera necesario, siempre desde el eje de propiciar el proceso de aprendizaje significativo en relación a su contexto.

Metodología por clase:

Cada clase tiene un diseño donde están implicadas las herramientas artísticas como parte de la estructura. Se realizan en círculo, se hace training físico y vocal, se expresan emociones desde lo plástico y corporal, se trabaja desde lo sensorial, y se realizan experiencias de aula que permiten adquirir conocimientos y habilidades, las que se ponen en acción inmediatamente, de manera que los estudiantes puedan en una misma clase vivenciar la experiencia educativa en la que se están formando, y diseñar sus propuestas didácticas en base a lo decodificado.

Las clases se organizan de la siguiente manera: 15 % Concentración y calentamiento
20 % Entrega de contenidos.(teórico y experiencial) 50 % Aplicación de contenidos.
15 % Evaluación

Concentración y Calentamiento:

Son ejercicios que inducen a la motivación por la clase, que permiten incorporarse al proceso de aprendizaje de manera lúdica y creativa, activando los sentidos del cuerpo y las capacidades cognitivas; desarrollando atención, energía, compromiso, respeto por la clase y habilidades propias de las disciplinas artísticas.

Entrega de contenidos:

	La entrega de contenidos se realiza principalmente de forma experiencial, desde actividades que permiten vivir para luego dilucidar los distintos objetivos y temáticas a tratar. Se entrega una pauta y los estudiantes van descubriendo las aristas, elementos y factores desde el análisis de la experiencia. Por lo general se favorece la reflexión grupal, que se realiza en conversaciones guiadas que buscan esclarecer y determinar posturas y visiones de lo comentado. También en menor medida, se entregan contenidos de forma expositiva, los que de igual forma son dialogados y reflexionados, siempre intentando que los estudiantes encuentren sus propios puntos de vista. <u>Aplicación de contenidos:</u> Los contenidos se aplican mediante ejercicios de creación, diseño y composición, que permiten al estudiante poner en práctica inmediata lo vivenciado anteriormente. De esta manera se puede incorporar lo aprendido, profundizando la comprensión desde la acción, respondiendo dudas y perfeccionando el quehacer empíricamente.
Recursos educativos (materiales y digitales)	
Repertorio de Situaciones Evaluativas	<u>Evaluación:</u> La evaluación es el instante donde tomamos conciencia de lo aprendido, y del proceso en que se encuentra. <u>Autoevaluación y co- evaluación:</u> utilizando técnicas como: la conversación (evaluación dialogada), trabajo de bitácora personal, círculo de reflexión grupal. Esto acompañado de rúbricas de uso docente, o pautas para favorecer procesos de auto-evaluación. -Realización de muestras pedagógicas artísticas grupales. Evaluada desde pauta docente -Realización de proyecto de didáctica personal. Evaluada desde Pauta docente

VI. Equipo Académico

Fabiola Cristina Machado Pinto. 41 años. Actriz, Pedagoga Teatral, Directora, dramaturga y Productora de Montajes Pedagógicos-Artísticos Multidisciplinarios, Compositora e Intérprete musical. Actualmente dirige dos compañías de Teatro, (Compañía Las Primas y Cía. Fiesta de Personajes) desarrollando con ambas, Montajes: Pedagógicos-Teatrales-Interactivos que favorecen la interacción del público desde una mirada medioambiental, para las que además realiza la dramaturgia y composición musical. Dicta talleres de "Teatro de Sanación", metodología para crear puesta en escena artística a partir de procesos profundos

de autoconocimiento. Realiza clases de Filosofía para niños en enseñanza básica en escuelas públicas y privadas.

Ha participado como gestora cultural y directora teatral, en diversos proyectos de teatro comunitario, teatro del oprimido, residencias artísticas y organizaciones musicales. Además de liderar dos proyectos musicales:

Asesora pedagógica del grupo teatral "Las sin Rienda" conformado por mujeres de las juntas de vecino la comuna PAC, con las que realizaban teatro comunitario desde la metodología de Teatro del Oprimido. Directora de escena en proyecto interdisciplinario "Etna Cahuil" Productora y directora de eventos musicales-artísticos (Colectivo Enjambre. Dirige su proyecto musical solista con dos discos lanzados, y realiza discos de música infantil en proyecto "Las Mini Ardillas Espías". Fue sub directora de la escuela libre Ayekán Casa Viva donde se dedicaba a la investigación de metodologías artísticas aplicadas al trabajo de aula , además de realizar clases de música y teatro a niñas y niños de primero a octavo básico. Co- productora de "Casa Las Primas", centro cultural de la compañía que dirige, donde se realizaban actividades artísticas-culturales familiares, que propician el encuentro de distintos grupos étnicos comunales, en torno a las artes escénicas y la música. Participa como socia, apoyo escénico y organizativo en las organizaciones: Colectivo Enjambre Cultural, Corporación de Pedagogos Teatrales y Red Nacional de Teatro del Oprimido.

VII. Referencias bibliográficas

John Dewey– El arte como experiencia

Ministerio de educación (CH) – Orientaciones Pedagógicas para equipamiento artístico

Alba Soto – Percibir y transformar lo cotidiano

Ministerio Culturas, arte y patrimonio (CH) – Arte + educación

Ministerio Culturas, arte y patrimonio (CH) – Caja de Herramientas para la educación artística

Miguel Angel Hoppe – Manual de Pedagogía desde el Arte

Elliot W. Eisner – Ocho importantes condiciones para la enseñanza y el aprendizaje de las artes visuales