

## PROGRAMA DE ACTIVIDAD CURRICULAR PARA CURSOS DE FORMACIÓN GENERAL

1) IDENTIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR			
<b>Actividad curricular</b>	Taller de Figura Humana y Dibujo Anatómico		
<b>Nombre docente</b>	Marcelo Vargas Cornejo		
<b>Campus</b>	Rancagua		
<b>Línea</b>	Formación Transversal		
<b>Código</b>	CFG	<b>TIPO DE ACTIVIDAD</b>	Electiva
<b>Créditos SCT–Chile</b>	3	<b>SEMANAS</b>	15
TIEMPO DE DEDICACIÓN SEMANAL			
TIEMPO DE DEDICACIÓN TOTAL	TIEMPO DE DOCENCIA DIRECTA	TIEMPO DE TRABAJO AUTÓNOMO	
4,5 hrs.	1,5 hrs.	3 hrs.	

2) DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR
<p>El Taller de Figura Humana y Dibujo Anatómico es un taller abierto a todas y todos los estudiantes de la Universidad de O'Higgins. Tiene como objetivo principal el desarrollo de habilidades en el trazo a mano alzada, utilizando el cuerpo humano como principal sujeto de estudio.</p> <p>A través del dibujo anatómico, las y los participantes podrán mejorar su capacidad de observación detallada y análisis tridimensional del cuerpo, habilidades que son útiles en una amplia variedad de disciplinas. Este enfoque interdisciplinario refuerza la comprensión de las estructuras humanas, integrando las dimensiones artística y científica para lograr una representación precisa y expresiva del cuerpo. Durante el taller, las y los estudiantes aprenderán técnicas de dibujo específicas que les permitirán representar de manera más clara y precisa las formas humanas. Este tipo de práctica mejora la memoria visual y potencia el entendimiento de las proporciones y volúmenes del cuerpo humano.</p> <p>El Taller de Figura Humana y Dibujo Anatómico toma como referente la experiencia del Club de Dibujo desarrollado en el "Taller La Pluma" en la ciudad de Rancagua. En este espacio, durante casi un año, se llevaron a cabo sesiones con modelos en vivo que incentivaron el estudio del cuerpo humano a través de diversas técnicas artísticas. Estas sesiones estuvieron asociadas a temáticas performáticas y exploraciones artísticas que buscaban una representación expresiva y multidimensional del cuerpo.</p> <p>Este proyecto no solo permitió a las y los participantes desarrollar habilidades en el dibujo anatómico, sino que también fomentó el análisis crítico del cuerpo en diferentes contextos culturales y performáticos. El éxito de esta iniciativa en la ciudad sirvió como base para profundizar en el estudio del cuerpo humano desde una perspectiva interdisciplinaria, utilizando el dibujo como herramienta fundamental. Además, es relevante destacar que muchas/os estudiantes de la Universidad de O'Higgins formaron parte de estas sesiones en el Taller La pluma, lo que contribuyó a consolidar un interés local por este tipo de estudios en la región.</p> <p>La experiencia adquirida a través de este proceso se utiliza como base para fortalecer el taller y su relevancia en el ámbito académico y artístico.</p>

3) COMPETENCIA GÉNERICA Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE	
COMPETENCIA GÉNERICA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
<p><b>Pensamiento Crítico:</b> Está entendido como el hábito mental de pensar bien, aplicar estándares intelectuales apropiados a su pensamiento, requiriendo el desarrollo de criterios y estándares adecuados para analizar y evaluar su propio pensamiento con el objetivo de mejorar su calidad. Se trata de un pensamiento orientado a la comprensión de problemas, la evaluación de alternativas, y la decisión y resolución de estos.</p>	<p><b>R1:</b> Aplica técnicas artísticas para reforzar el aprendizaje anatómico a través de la representación gráfica.</p> <p><b>R2:</b> Desarrolla de manera autónoma una obra artística que interpreta y complementa saberes de anatomía.</p>

4) UNIDADES DE APRENDIZAJE Y CONTENIDOS				
UNIDAD	SEMANAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS
Indique el número y nombre de la Unidad	Indique el número de semanas que contempla la Unidad.	Indique los resultados de aprendizaje que aborda esta Unidad.	Declare los indicadores de logro correspondientes al resultado de aprendizaje.	Declare los contenidos que comprende la Unidad respectiva, de forma sintética, representativa y ordenada de acuerdo a la progresividad de su abordaje.
1: Introducción al Cuerpo Humano: proporciones y esbozo inicial.	1 y 2	R1	Identifica las estructuras anatómicas básicas al representar gráficamente partes del cuerpo humano, utilizando técnicas artísticas como el dibujo y la ilustración.	Proporciones del cuerpo humano mediante técnicas de dibujo lineal y esquemático.
2: La Estructura Invisible: huesos y articulaciones como base del movimiento.	3, 4 y 5	R1 y R2	Representa detalladamente el sistema óseo y articular aplicando técnicas de luces y sombras para generar volumen, demostrando precisión y realismo en la composición.	Representación detallada del sistema óseo y articular usando luces y sombras para crear volumen.
3: El Cuerpo en Movimiento: musculatura del Dorso y Tórax.	6, 7 y 8	R1	Interpreta artísticamente la musculatura, destacando las transiciones y volúmenes mediante el uso de técnicas de dibujo que evidencian expresión y proporción.	Interpretación artística de la musculatura, con énfasis en sus transiciones y volúmenes.
4: El Cuerpo en Movimiento: Sistema Nervioso y representación del rostro.	9 y 10	R1 y R2	Representa con precisión el sistema nervioso y su integración con los huesos y músculos faciales, demostrando comprensión anatómica y cuidado en los detalles.	Representación precisa del sistema nervioso y su integración con huesos y músculos faciales.
5: El interior del Cuerpo: miembros superiores en acción.	11, 12 y 13	R1	Representa el miembro superior, destacando su anatomía y dinámica corporal mediante el estudio del movimiento y la articulación.	Estudio anatómico del miembro superior, enfatizando el movimiento y la dinámica corporal.

6: Composición Integrada de la Figura Humana.	14 y 15	R1 y R2	Crea una obra final que integra de manera coherente y creativa las técnicas aprendidas durante el taller, demostrando dominio técnico, conceptual y expresivo.	Creación de una obra final que integre todas las técnicas aprendidas durante el taller.
---	---------	---------	--	---

### 5) RECURSOS Y METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

La metodología de trabajo busca que las y los estudiantes logren un aprendizaje significativo y profundo mediante el desarrollo de habilidades de tipo teórica, procedimental y actitudinal. Para ello, se privilegiará y promoverá durante el desarrollo del taller la realización de actividades que apunten a la habilidad de pensamiento crítico y analítico así, como la autonomía en el aprendizaje aplicando los saberes teóricos con experiencias prácticas. Dicho esto, para las clases teóricas y prácticas es deseable contar con modelos en vivo, además, habrá una revisión de estudios anatómicos históricos y se complementará con prácticas guiadas que incluyen retroalimentación individual.

Los recursos necesarios para este taller son: papel de dibujo de alta gramatura, modelos anatómicos físicos y digitales y modelos en vivo para sesiones de dibujo.

### ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS DE EVALUACIÓN

RESULTADO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD O METODOLOGÍA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
Indique los resultados de aprendizaje a ser evaluados.	Indique la metodología o actividad de evaluación, tales como pruebas escritas, análisis de caso, auto- y co-evaluación, escenarios simulados, portafolios, revisión de productos escritos, presentaciones, etc.	Indique el o los instrumentos de evaluación que serán empleados para calificar y retroalimentar a las y los estudiantes, tales como rúbricas, pautas de cotejo u otras.	Indique el porcentaje de ponderación de la calificación respecto a la nota final.
R1	Trabajos prácticos realizados en la clase.	Rúbrica y lista de cotejo	30%
R2	Evaluación de tareas y trabajos autónomos.	Rúbrica y lista de cotejo	30%
R1 y R2	Presentación final de obra.	Rúbrica.	40%

## 6) CONDICIONES DE EVALUACIÓN Y APROBACIÓN

Indicar las exigencias para la aprobación de la actividad curricular, tales como obligatoriedad o porcentajes mínimos de asistencia, condiciones para la eximición de exámenes finales, etc.

Las exigencias para la aprobación del taller son las siguientes:

- Se realizarán 2 evaluaciones, cuyo promedio corresponde a un 60%.
- La obra final representa un 40% de la nota final del taller.
- La nota final corresponde al promedio de las 2 evaluaciones (60%) + nota final del taller (40%).

En cuanto a los criterios de asistencia:

- Asistencia obligatoria de 75%, condición de aprobación. En caso de inasistencia, se debe justificar a través de una constancia social o constancia de salud según sea el caso, de acuerdo con el reglamento de Estudios de Pregrado de la Universidad.
- La inasistencia a actividades evaluativas no justificadas implicará la obtención de calificación de 1.0 en la evaluación correspondiente, salvo en el caso de las y los estudiantes que presenten un justificativo de la DAE.

## 7) BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA

UNIDAD	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	TIPO DE RECURSO
Indique el número de la Unidad	Indicar los recursos bibliográficos obligatorios, para los cuales se debe verificar su existencia y acceso en el sistema de bibliotecas UOH. Se deben declarar de forma normalizada, de preferencia en el estilo APA u otro de relevancia disciplinar (Vancouver u otro). En el caso de recursos bibliográficos transversales a varias unidades (un libro, por ejemplo), desglose las referencias en los capítulos o secciones que corresponda a la unidad.	Indique si el recurso está en soporte digital y/o físico.
	Textos breves revisados en clases a través de medios digitales.	Digital.

## 8) BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

UNIDAD	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	TIPO DE RECURSO

<b>EQUIPO DOCENTE RESPONSABLE DEL DISEÑO</b>	Marcelo Vargas Cornejo / Paula Sepúlveda Gallegos.
<b>RESPONSABLE(S) DE VALIDACIÓN</b>	Coordinación de Programa Formación General.
<b>FECHA DE ENTRADA EN VIGENCIA</b>	Marzo 2025