

Perspectivas de género y miradas críticas en el horror

Educación Artística | apreciación Artística

Descripción del Curso

DESCRIPCIÓN

En la Unidad 2 de la asignatura Apreciación Artística, se aplica lo aprendido a obras contemporáneas y se aborda la dimensión ética del consumo de contenidos de horror. Se analizan marcos teóricos para evaluar representaciones de género en cine, literatura y videojuegos, y se propone una guía de análisis y consumo responsable que puede servir para contextos académicos y mediáticos. Esta unidad enfatiza la capacidad de discernir recursos narrativos y visuales que sostienen o desafían normas de género, y su impacto en la experiencia del miedo, la agencia de los personajes y las dinámicas sociales que subyacen a las obras estudiadas. Destinada a estudiantes mayores de 17 años, la unidad busca integrar la reflexión crítica con la responsabilidad ética, promoviendo prácticas de consumo mediático que favorezcan el análisis informado, el respeto a la diversidad y la construcción de criterios propios frente a contenidos intensos o perturbadores. A través del estudio de obras actuales y la discusión guiada, se desarrollan habilidades para identificar sesgos, contextualizar representaciones y comunicar ideas de forma clara y fundamentada, tanto de manera individual como en colaboración con pares.

Competencias

COMPETENCIAS

- Analizar críticamente representaciones de género en obras de horror contemporáneas (cine, literatura y videojuegos) y describir su efecto en la experiencia del miedo y la agencia de los personajes. - Aplicar marcos teóricos para evaluar recursos narrativos y visuales que sostienen o desafían normas de género. - Desarrollar pensamiento ético sobre el consumo de contenidos de horror y sus representaciones, identificando implicaciones para audiencias diversas. - Elaborar recomendaciones para un análisis responsable en contextos académicos y mediáticos, adaptando argumentos a diferentes públicos. - Comunicar ideas de forma clara, argumentada y reflexiva, tanto en lenguaje oral como escrito, con apoyo en evidencias de las obras analizadas. - Demostrar apertura y sensibilidad ante diversidad de perspectivas, promoviendo un consumo crítico y respetuoso.

Requerimientos

REQUERIMIENTOS

- Acceso a al menos tres obras de horror contemporáneas (cine, literatura y/o videojuegos) para su análisis. - Participación activa en debates y actividades de reflexión ética, ya sean presenciales o virtuales. - Lecturas teóricas y bibliografía básica sobre representación de género y ética en medios. - Habilidad para fundamentar argumentos con

ejemplos concretos de las obras estudiadas. - Entrega de al menos una propuesta de análisis responsable adaptada a contextos académicos y mediáticos.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Perspectivas de género en el horror: fundamentos y análisis

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar recursos narrativos y visuales que sostienen o desafían normas de género en obras de horror (cine, literatura y videojuegos).
- Analizar cómo estas representaciones influyen en la experiencia de miedo y en la agencia de los personajes.
- Comparar las representaciones de género a través de al menos tres obras de horror de diferentes medios (cinema, literatura y videojuegos).

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Conceptos clave y marco teórico

Describir conceptos como género, poder, agencia y miradas críticas, y situarlos en el contexto del horror.

2. Tema 2: Representación de género en el horror cinematográfico

Análisis de recursos narrativos y visuales en películas de terror y su impacto en la experiencia de miedo.

3. Tema 3: Representación de género en la literatura de horror

Exploración de recursos literarios (punto de vista, voz narrativa, símbolos) que sostienen o desafían normas de género.

4. Tema 4: Representación de género en videojuegos de horror

Estudio de interactividad, perspectiva del jugador y diseños de personajes en videojuegos de terror.

Actividades

• Actividad 1: Introducción teórica y mapeo de conceptos

Lectura guiada de textos teóricos sobre género y horror, seguido de un mapeo de conceptos clave. Puntos clave: definir género, agencia, miradas críticas; identificar ejemplos en la cultura popular. Aprendizajes: manejo de conceptos clave y capacidad de situarlos en análisis de horror.

• Actividad 2: Análisis de una película de horror desde una lente de género

Selección de una película y análisis de recursos narrativos y visuales que sostienen o desafían normas de género. Puntos clave: representación de personajes, encuadre, mirada, roles de género. Aprendizajes: habilidad de identificar estrategias de representación y su efecto en el miedo y la agencia.

• Actividad 3: Análisis de obra literaria de horror

Lectura de un texto de horror y análisis de uso de voz narrativa, puntos de vista y simbolismo de género. Puntos clave: género del narrador, focalización, simbolismo. Aprendizajes: lectura crítica de recursos literarios y su efecto en la construcción del miedo.

- **Actividad 4: Análisis de videojuegos de horror**

Estudio de un juego de horror para identificar cómo la interactividad y la identidad de los personajes moldean la experiencia de género. Puntos clave: mecánicas de juego, perspectiva del jugador, diseño de personajes.

Aprendizajes: comprensión de cómo el medio interactivo modula el género y el miedo.

- **Actividad 5: Presentación conjunta de comparaciones**

Trabajo en grupos para comparar representaciones de género entre una obra de cine, una obra literaria y un videojuego. Puntos clave: semejanzas y diferencias, contextos culturales. Aprendizajes: síntesis interdisciplinaria y comunicación de ideas con evidencia textual y visual.

Evaluación

La evaluación se orienta a verificar el logro del objetivo general y de los objetivos específicos a través de:

- Análisis crítico escrito de una obra de horror (cine, literatura o videojuego) centrado en la representación de género y agencia. (40%)
- Trabajo práctico de análisis comparado entre tres obras de horror de distintos medios. (30%)
- Participación y aportes en debates y actividades grupales. (20%)
- Presentación de las conclusiones de la unidad con evidencia textual y visual. (10%)

Unidad 2: Unidad 2: Aplicación crítica y ética en el horror: análisis y recomendaciones

Objetivos de Aprendizaje

- Aplicar marcos teóricos para analizar representaciones de género en obras de horror contemporáneas (cine, literatura, videojuegos).
- Realizar una reflexión ética sobre el consumo de contenidos de horror y sus representaciones de género.
- Proponer recomendaciones para un análisis responsable en contextos académicos y mediáticos.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Análisis de obras contemporáneas de horror

Examen de obras actuales en cine, literatura y videojuegos para identificar tendencias de género y representación.

2. Tema 2: Ética y responsabilidad en el consumo de horror

Discusión de principios éticos al consumir y difundir contenidos de terror, especialmente en contextos educativos y mediáticos.

3. Tema 3: Mediación y análisis en contextos educativos

Estrategias para facilitar un análisis crítico y seguro en clase y comunidades en línea.

4. Tema 4: Proyecto final: guía de análisis y consumo responsable

Desarrollo de una guía que sintetice marcos teóricos, criterios de análisis y recomendaciones de consumo.

Actividades

- **Actividad 1: Análisis de obras contemporáneas**

Seleccionar 2-3 obras recientes de horror (cine, literatura o videojuegos) y aplicar un marco de género para identificar representaciones y efectos en el miedo y la agencia. Puntos clave: selección, marco teórico, análisis textual/visual. Aprendizajes: habilidad para aplicar teoría a ejemplos reales.

- **Actividad 2: Debate ético sobre consumo de horror**

Debate estructurado sobre límites, impacto emocional y responsabilidades del consumo. Puntos clave: ética del consumo, límites, mediación. Aprendizajes: pensamiento crítico y argumentación ética.

- **Actividad 3: Taller de mediación educativa**

Diseñar estrategias de mediación para presentar análisis de horror a diferentes audiencias, considerando sensibilidades y contextos. Puntos clave: diseño de actividades, adaptaciones didácticas. Aprendizajes: capacidad de adaptar el análisis a contextos educativos.

- **Actividad 4: Proyecto de guía de análisis**

Equipo de trabajo para elaborar una guía de análisis y consumo responsable basada en criterios de género y ética. Puntos clave: estructura de guía, criterios de evaluación. Aprendizajes: colaboración, síntesis de teoría y práctica.

- **Actividad 5: Presentación final y retroalimentación**

Presentación del proyecto de guía y reflexión sobre el aprendizaje. Puntos clave: claridad de propuesta, evidencias, coherencia ética. Aprendizajes: comunicación efectiva y autoevaluación.

Evaluación

La evaluación busca verificar el logro de los objetivos de la unidad mediante:

- Análisis crítico de obras contemporáneas evaluando representaciones de género y su impacto en el miedo y la agencia. (40%)
- Participación en debates y actividades de mediación. (20%)
- Proyecto final: guía de análisis y consumo responsable (40%)