

Ejemplos de actividades

OA_1

Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del:

- > **entorno cultural: Chile, su paisaje y sus costumbres en el pasado y en el presente**
- > **entorno artístico: impresionismo y postimpresionismo; y diseño en Chile, Latinoamérica y del resto del mundo**

OA_4

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

Diseño industrial

1

El docente guía una conversación con el fin de indagar en los conocimientos previos de los estudiantes con respecto al diseño y su relación con la vida cotidiana, con preguntas como:

- > ¿qué objetos utilizamos todos los días?
- > ¿qué objetos se utilizan más frecuentemente para informarse, comunicarse, divertirse, etc.?
- > los objetos que utilizamos diariamente (zapatos, ropa, plancha, lavadora, teléfono, otros), ¿han sido siempre así? ¿cómo han cambiado?

2

Observan imágenes de objetos del pasado y contemporáneos y escuchan una explicación de algunos elementos contextuales y características de éstos. Luego eligen un objeto e investigan acerca de su origen y sus cambios de materiales, formas, colores, texturas y otros. Realizan una presentación de su búsqueda de información, utilizando imágenes, textos y deseablemente objetos reales.

R (Historia, Geografía y Ciencias Sociales)

3

Observan diferentes objetos de diseño clasificados de acuerdo al área del diseño a la que pertenecen (diseño gráfico y publicitario, industrial y de envases, textil y de vestuario, teatral, o paisajismo y diseño de interiores). Luego el docente invita a los alumnos a buscar objetos de diseño en revistas y clasificarlos según el área del diseño a la que pertenecen.

R (Tecnología)

4

Comentan acerca de problemas relacionados con el diseño que se les presentan en su vida diaria (“no me caben las cosas en el closet”, “las murallas de la cocina se ven sucias, porque no son de cerámica”, “se me hace difícil organizar mis materiales en el estuche” u otros). Luego:

- > seleccionan uno de los problemas, buscan soluciones en distintas fuentes de información y piensan cómo aplicarlas
- > dibujan bocetos de objetos de diseño en su cuaderno de arte o croquera, definiendo los materiales y los procedimientos para construirlos

- › comentan las diferentes ideas en relación con su utilidad para solucionar el problema, si son estéticamente atractivas y la pertinencia de los materiales seleccionados
- › si es necesario, mejoran sus bocetos según los comentarios de sus compañeros
- › construyen sus objetos de diseño, usando los materiales y procedimientos planteados
- › para finalizar, presentan sus trabajos al curso y comentan los resultados obtenidos, usando criterios como: propósito del proyecto, funcionalidad del elemento u objeto, estética del diseño (color, forma, textura), aplicación de elementos de lenguaje visual (color, forma, textura, otros), uso adecuado de materiales y herramientas y originalidad de la propuesta.

R (Tecnología)

5

Los alumnos observan muebles de diferentes épocas y estilos (mesas, sillas, escritorios, camas, cómodas, otros) y comentan sus diferencias y semejanzas en relación con estilos, funcionalidad, materiales y otros. Luego:

- › se reúnen en grupos de máximo seis integrantes y seleccionan un tipo de mueble (mesa, silla, escritorio, cama, cómoda, otro) para realizar una maqueta de él con materiales de reciclaje (cartón corrugado, tubos y envases de diferentes tipos, otros)
- › realizan diseños por medio de bocetos y los comentan en relación con funcionalidad, aspectos estéticos (forma, color, textura, otros) y la pertinencia de los materiales de reciclaje seleccionados
- › eligen un boceto y construyen su maqueta, utilizando los materiales y procedimientos seleccionados
- › presentan sus trabajos y comentan los resultados obtenidos, usando como criterios su funcionalidad y aspectos estético

R (Tecnología)

6

El profesor los invita a seleccionar un objeto de diseño contemporáneo e investigar acerca de su creador, la función que cumple y sus características, usando textos e internet como fuente de información. Basándose en la información obtenida y en el análisis del objeto, proponen modificaciones para mejorar su diseño o adaptarlo a sus necesidades personales, por medio de dibujos o recursos computacionales. Luego presentan su trabajo al curso y comentan los resultados respecto de si se mejoró el objeto desde el punto de vista de la funcionalidad, materiales, formas, colores y texturas y si se cumplió el propósito de mejorar el objeto.

R (Tecnología)

7

Los alumnos observan una exposición del docente acerca de diseñadores industriales contemporáneos como Walter Gropius, Philippe Starck, Newson Marc, Frank Ghery, Carol Catalano, Sebastián Errázuriz u otros. Seleccionan a uno de ellos y buscan más información sobre él. Analizan algunos de sus diseños, usando como criterios los materiales, procedimientos, funcionalidad y uso de elementos de lenguaje visual (forma, color, textura, otros). Presentan sus investigaciones al curso, usando programas computacionales (powerpoint, Prezi, etc.) o por medio de afiches o carteles, entre otros.

R (Tecnología)

Diseño de vestuario**8**

El docente presenta imágenes de objetos de vestuario y muebles de diferentes épocas y estilos, y guía una conversación acerca de sus características visuales. Los estudiantes comparan y adjetivan (simple, recargado, colores estridentes, apagados, otros) objetos que cumplen la misma función, pero de estilos diferentes (ejemplo: silla minimal y rococó, vestidos de la época de María Antonieta y de la década de 1970, otros).

R (Tecnología)

9

A partir de la observación y los comentarios de objetos de diseño industrial (preferentemente muebles), los estudiantes seleccionan uno y, por medio del dibujo, pintura o recursos computacionales, los transforman en su contrario (si es sencillo lo hacen lujoso, si es colorido lo convierten en monocromático, otros) sin perder su funcionalidad. Luego exponen sus trabajos y los comentan, usando criterios como:

- > uso de elementos de lenguaje visual (color, forma y textura)
- > se puede observar el cambio del objeto
- > originalidad del trabajo

R (Tecnología)

Diseño gráfico**10**

Los estudiantes manipulan y observan de manera directa etiquetas, marcas, logos y otros elementos de diseño gráfico en envases, carteles folletos y otros. Guiados por el docente, relacionan el uso de lenguaje visual (línea, forma, color, textura, otros) con las características de los elementos de diseño gráfico. Por ejemplo: el envase de una bebida de fantasía cuyo nombre hace referencia a una fruta posee características de ella (forma, color, textura, otros), la marca o el logo de una marca de zapatillas para correr tiene la forma de una flecha, etc. Registran sus observaciones y relaciones por escrito, libremente o a partir de una guía de trabajo.

11

Analizan elementos publicitarios de una misma campaña desde un punto de vista estético y comunicacional. Para esto, observan diferentes elementos publicitarios (afiches, volantes, marcas, avisos televisivos, otros) de un producto o servicio y deducen sus objetivos y el público al que está destinada la campaña publicitaria. Luego, guiados por el docente, establecen relaciones entre utilización de elementos de lenguaje visual e impacto en el público, respondiendo preguntas como:

- › ¿qué tipo de colores predominan y cómo se relacionan con el público al que está destinado la campaña?
- › ¿qué tipos de imágenes utilizan y cómo se relacionan con el público al que está destinado la campaña?
- › ¿qué tipos de letras e imágenes usan y cómo se relacionan con el tipo de público al que está destinado?
- › ¿a qué emociones y sentimientos alude la campaña para producir un mayor impacto en el público?

Para finalizar, escriben un texto crítico acerca de la campaña publicitaria, considerando la relación entre los mensajes que desea comunicar y la manera de hacerlo.

R (Tecnología)

12

Observan diferentes objetos de diseño basados en la naturaleza (objetos de art nouveau, joyas, lámparas, mesas, telas, otros). Los comentan desde el punto de vista de:

- › su relación con elementos de la naturaleza (flores, insectos, animales, conchas, otros)
- › materiales
- › colores
- › formas
- › texturas

Luego seleccionan un objeto de diseño y un elemento de la naturaleza, elaboran bocetos y eligen materiales para elaborar su diseño. Comentan los bocetos e ideas, usando como criterios la funcionalidad, aspectos estéticos y materiales, y los mejoran si es necesario. Construyen su objeto con los materiales seleccionados y lo presentan al curso, que comenta los resultados obtenidos, usando como criterios aspectos estéticos y la aplicación adecuada de materiales y procedimientos.

R (Tecnología)

! *Observaciones al docente:*

Art Nouveau:

- › http://es.wikipedia.org/wiki/Modernismo_%28arte%29

Antonio Gaudí: Park Güell, Casa Milá, Casa Batlló

- › <http://artchive.com/artchive/G/gaudi>

Art Nouveau en Francia, Bélgica y España:

- > http://es.wikipedia.org/wiki/Modernismo_%28arte%29
- > <http://www.elarteporelarte.es/el-art-nouveau-la-linea-ondulante-belgica-y-francia-la-linea-geometrica-inglaterra-mackintosh-y-austria-wagner-olbrich-hofmann-y-loos-gaudi-y-otros-arquitectos-modernistas-espanoles/>

OA_3

Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de:

- > **materiales de modelado, de reciclaje, naturales papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales**
- > **herramientas para dibujar, pintar, cortar unir, modelar y tecnológicas (brocha, sierra de calar, esteca, cámara de video y proyector multimedia, entre otros)**
- > **procedimientos de pintura, escultura, construcción, fotografía, video, diseño gráfico digital, entre otros**

OA_5

Describir y comparar trabajos de arte y diseño personales y de sus pares, considerando:

- > **fortalezas y aspectos a mejorar**
- > **uso de materiales y procedimientos**
- > **aplicación de elementos de lenguaje visual**
- > **propósitos expresivos**

Diseño gráfico y digital

1

En grupos de máximo seis integrantes, desarrollan un proyecto de campaña publicitaria para un evento del establecimiento u otro que decidan. Para esto:

- > determinan los objetivos que persigue su campaña (promover un festival, promover una campaña de reciclaje, otros) e identifican el público al que está destinado la publicidad (niños, escolares, adultos, jóvenes, otros)
- > realizan bocetos de al menos tres medios publicitarios distintos para diseñar (volantes, afiches, camisetas, avisos de televisión, otros), definiendo sus elementos visuales (formas, colores, otros), su tipografía (tipos de letras), imágenes, materiales, herramientas y procedimientos técnicos para realizarla
- > cada grupo selecciona tres bocetos y los construyen
- > presentan sus trabajos a los otros grupos, que los comentan usando criterios estéticos (color, forma, textura, ordenación de los elementos), claridad del mensaje, uso de tipografías, funcionalidad, originalidad y atractivo
- > proponen ideas para mejorar sus proyectos personales y los de sus compañeros

R (Tecnología)

2

Individualmente, crean un logo o marca, considerando el isotipo (imágenes) y logotipo (letras y/o números) para un equipo deportivo, grupo musical, u otro de su interés. Para esto:

- > realizan distintos diseños por medio del computador o bocetos, probando colores, formas, letras y otros
- > presentan sus diseños a sus compañeros y los comentan, usando criterios como color, forma, textura, otros, y proponen ideas para mejorar sus proyectos personales y los de sus compañeros
- > seleccionan uno de los diseños y lo elaboran, siguiendo los procedimientos adecuados en computador o con material (lápices de tinta, plumones, otros)



- › presentan sus trabajos al curso y los comparan, usando criterios de color, forma, textura, ordenación de los elementos, relación con el grupo representado (por ejemplo: equipo deportivo, grupo musical u otro), uso de isotipo y/o logotipo, originalidad y atractivo

3

El profesor los invita a imprimir imágenes por medio de técnicas de estencil sobre un objeto (cerámica, tela y papel, entre otros). Para esto:

- › realizan un dibujo e identifican sus contornos
- › dibujan el contorno del dibujo en el centro de un trozo de cartón piedra, cartón forrado o mica, y recortan sus bordes (dejando su forma en el centro), creando un molde
- › toman su molde y lo ponen sobre el objeto a imprimir
- › lo pintan con una esponja impregnada en témpera o acrílico
- › retiran el molde y observan el resultado
- › luego pueden realizar secuencias de distintos colores, variar la posición de la figura del estencil, otros
- › presentan sus trabajos al curso y los comparan, usando criterios de color, forma, textura, ordenación de los elementos, dominio del procedimiento, originalidad y atractivo
- › proponen ideas para mejorar sus diseños personales y los de sus compañeros

Construcción

4

El docente les plantea el desafío de construir un objeto de diseño, usando solamente un tipo de material y de pegamento (por ejemplo: un trozo de cartón corrugado y cemento de caucho).

Para esto:

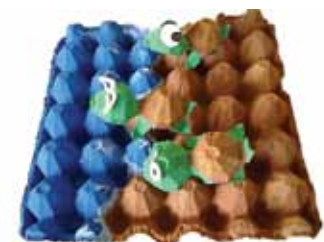
- › realizan bocetos individualmente
- › evalúan sus diseños en pequeños grupos y proponen ideas para mejorar sus diseños personales y los de sus compañeros
- › seleccionan uno de ellos
- › construyen su objeto de diseño con el material predeterminado
- › observan y comparan sus resultados, usando como criterios la funcionalidad, la originalidad y el uso adecuado de materiales y procedimientos

R (Tecnología)

5

El docente les plantea el desafío de reciclar un objeto en desuso y convertirlo en un trabajo de arte (pintar sobre un paraguas, un plato viejo, hacer una escultura con botellas desechables, latas, etc.). Para esto:

- › eligen un objeto que puedan traer de su casa y elaboran bocetos con distintas ideas para trabajar con él
- › comentan los bocetos en grupos pequeños, indicando los materiales y procedimientos a seguir, eligen uno de estos y lo realizan



Presentan su trabajo al curso y explican cómo usaron los elementos de lenguaje visual en su obra y en la de los otros para transmitir ideas, emociones y su propia imaginación, respondiendo preguntas como:

- › ¿por qué usaron esos colores en la obra? ¿podieron haber sido otros?
- › ¿por qué usaron esas formas en la obra? ¿podieron haber sido otras?
- › ¿por qué usaron esas texturas en la obra? ¿podieron haber sido otras?
- › ¿se logró el objetivo de transformar un objeto en desuso en un trabajo de arte? ¿por qué dice eso?
- › ¿es esto una segunda oportunidad para el material?
- › ¿es importante el reciclaje?

R (Tecnología)

6

Diseñan un proyecto para mejorar un espacio interior desde la perspectiva del diseño. Para esto, observan su entorno (establecimiento educacional, casa, otro), seleccionan uno de los espacios o habitaciones (sala de clases, dormitorio, cocina, otros) para mejorar su aspecto y funcionalidad y desarrollan el proyecto de mejoramiento de acuerdo a los siguientes pasos:

- › seleccionan un espacio para mejorar
- › determinan los elementos a mejorar (ejemplo: mobiliario: closet, escritorio y silla, entre otros; estructura: pintura en muros, suelo y ventanas, entre otros)
- › realizan diferentes bocetos por medio de dibujos o trabajando en el computador a partir de una fotografía a la que realizan modificaciones
- › evalúan sus bocetos en pequeños grupos, usando como criterios aspectos estéticos (color, forma, textura, otros), adecuación al usuario, originalidad de la propuesta y funcionalidad
- › proponen ideas para mejorar sus diseños personales y los de sus compañeros
- › mejoran sus ideas y bocetos si es necesario, y seleccionan uno
- › construyen una maqueta de su diseño
- › presentan sus propuestas de mejoramiento y las comparan, usando los criterios de aplicación de elementos de lenguaje visual (ejemplo: forma, color y textura, entre otros), funcionalidad, originalidad y uso adecuado de materiales y procedimientos

R (Tecnología)