

# 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 de 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 de vestuario**

**1**

Los estudiantes realizan una comparación de elementos de vestuario de diferentes épocas, culturas y estilos, por medio de la observación de imágenes de vestuario de diferentes períodos históricos y culturas (épocas: Antigüedad, Edad Media, Renacimiento, Barroco, Rococó, Contemporáneo u otras; culturas: precolombinas americanas, europeas, china, india, otros). Para sus comparaciones, usan criterios como:

- › aplicación de lenguaje visual (color, forma, textura, otros)
- › materiales y procedimientos utilizados en la confección de los objetos (materiales: telas de lana, seda, encajes, oro, plata, otros; procedimientos: telar, bordado, laminado en oro, tallado, otros)
- › funcionalidad (para qué servía, cómo se usaba, otros)
- › contexto (lugar, época de desarrollo, otros)

**2**

Hacen una exposición con el tema de la evolución del vestuario y accesorios a lo largo de la historia. Para esto, seleccionan una prenda de vestuario o accesorio y buscan información sobre su evolución en distintas fuentes. A partir de la información obtenida, desarrollan una presentación interactiva, usando el computador, y la presentan al curso.

**R (Tecnología)**

**3**

Los estudiantes realizan una exposición con el tema de diseñadores de vestuario contemporáneos. Para esto, el profesor les presenta diseñadores de vestuario contemporáneos como Marco Correa, Luciano Bráncoli, Rubén Campos, Calvin Klein, Coco Chanel, Carolina Herrera, Agatha Ruiz de la Prada y otros, señalando el uso de diferentes elementos de diseño. Luego seleccionan a un diseñador contemporáneo de acuerdo a sus intereses, buscan información sobre él y analizan sus diseños en relación con el uso de lenguaje visual, materiales, funcionalidad, público consumidor de sus productos y otros criterios que les parezcan relevantes. Para finalizar la actividad, realizan una presentación interactiva usando el computador y la presentan al curso.

**R (Tecnología)**

**4**

Durante un período de tiempo no mayor a dos semanas, los estudiantes observan y registran por diversos medios (bosquejos, fotografías) distintos elementos de vestuario que les llamen la

atención, y que sean utilizados por personas que se encuentran en su recorrido cotidiano entre la casa y la escuela. Organizan los registros en relación con sus similitudes en cuanto a color, forma, textura, materiales u otros criterios que consideren relevantes. Presentan sus resultados por medio de un afiche organizado de una forma original (por ejemplo: “así se viste mi barrio”, “esta es la tenida que más me gustó” u otros).

### Diseño de vestuario y textil

#### 5

El profesor presenta a los estudiantes vestuario y accesorios de culturas indígenas americanas y chilenas (mapuche, aymara, pascuense, inca, otros). Comentan sus observaciones, explicando cómo han usado los elementos de lenguaje visual (forma, color, textura, otros) y las funciones que cumplen las diferentes prendas.



#### 6

Fabrican vestuario y accesorios de culturas indígenas americanas y chilenas con material de reciclaje o natural. Para esto:

- › seleccionan una de las prendas de los pueblos estudiados y experimentan con materiales y procedimientos para fabricarlos
- › realizan bocetos de diseños de vestuario y/o accesorios, usando material de reciclaje u otro
- › comentan los bocetos, usando criterios de aplicación de lenguaje visual (forma, color, textura, otros), funcionalidad, correspondencia con el pueblo seleccionado, otros
- › mejoran sus bocetos o procedimientos técnicos si es necesario, y fabrican el vestuario
- › presentan sus trabajos al grupo y comentan los resultados obtenidos, usando como criterios la aplicación de elementos de lenguaje visual, funcionalidad y correspondencia con estilo del pueblo elegido

#### R (Tecnología)

#### ! Observaciones al docente:

*Culturas indígenas americanas y chilenas:*

- › <http://www.precolombino.cl/>
- › <http://www.mna.inah.gob.mx/>
- › [www.museoroperu.com.pe](http://www.museoroperu.com.pe)

#### 7

Los estudiantes desarrollan un proyecto de creación de telas o tejidos pequeños, usando diferentes materiales y procedimientos de teñido y tejido. Para esto:

- > observan y manipulan diferentes prendas de vestuario y comentan los materiales y procedimientos usados para la elaboración de las telas (teñidas, pintadas, estampadas, tejidas, otros)
- > identifican cómo han sido fabricados (telar, tejidos, fabricación industrial, teñidos, etcétera)
- > buscan información acerca de diferentes procedimientos para dar color a las telas (con cloro, anilinas, técnicas de anudado, esténcil, otros)
- > realizan bocetos de diseños de telas o tejidos y seleccionan materiales y procedimientos (tejido a telar, teñido con anilinas, otros)
- > comentan los diferentes bocetos, usando como criterios aspectos estéticos (color, forma, textura, otros) y adecuación de los materiales
- > mejoran sus ideas y bocetos si es necesario y construyen sus telas
- > presentan sus trabajos al grupo y comentan los resultados obtenidos, usando como criterios la aplicación de elementos de lenguaje visual y uso adecuado de materiales y procedimientos



### 8

El docente los invita a construir sombreros inspirados en modelos de otras épocas y culturas. Para esto:

- > observan imágenes de gorros y sombreros de diferentes países y épocas y las comentan, usando elementos de lenguaje visual e indicando sus materiales
- > realizan bocetos inspirados en los sombreros observados, indicando el material (se sugiere usar papel maché, textiles u otros similares) y los procedimientos a seguir para su elaboración
- > comentan los bocetos en relación con la utilización de elementos de lenguaje visual, funcionalidad, durabilidad y pertinencia de los materiales
- > mejoran sus bocetos si es necesario y construyen sus sombreros
- > para finalizar la actividad, presentan sus trabajos al curso y los comentan, usando criterios como: propósito del proyecto, funcionalidad del sombrero o gorro, 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)

## 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**

### Construcción

1

Los alumnos crean un escenario para hacer teatro de títeres o marionetas. Para esto:

- › se reúnen en grupos de máximo seis integrantes y realizan bocetos del escenario, indicando los materiales a utilizar y los procedimientos a seguir
- › los comentan, usando como criterios la originalidad de la idea, la funcionalidad, la factibilidad de ser construido, la facilidad para cambiar su escenografía, otros
- › mejoran sus ideas si es necesario y construyen su escenario

2

Realizan un proyecto para crear una función de títeres o marionetas basada en un cuento o leyenda. Para esto:

- › se forman en grupos de máximo seis integrantes, seleccionan un cuento o leyenda, identifican a los personajes y escriben el guión para una función de teatro de títeres o marionetas
- › buscan información para construir títeres o marionetas y diseñan bocetos para ellos, seleccionando materiales y procedimientos
- › los comentan, usando criterios como el uso del color, originalidad y factibilidad de ser construidos, entre otros
- › mejoran sus bocetos si es necesario
- › construyen sus marionetas o títeres, usando los materiales y procedimientos seleccionados, y presentan su función de títeres o marionetas frente al grupo

**R (Lenguaje y Comunicación)**



3

Realizan un proyecto de creación de una escenografía para una obra de teatro y construyen su maqueta. Para esto:

- › se reúnen en grupos de máximo seis integrantes y acuerdan una escena de una obra de teatro
- › realizan bocetos en los que identifican los elementos que debe incluir su escenografía (muebles, telón de fondo y efectos visuales, entre otros), considerando sus colores, formas, texturas y escena a representar, entre otros
- › seleccionan los materiales, herramientas y procedimientos para la construcción de la maqueta (textiles, maderas, cartones, materiales de reciclaje, otros)

- › comentan los diferentes bocetos e ideas, usando como criterios aspectos estéticos (color, forma y textura, entre otros), originalidad de la propuesta, relación entre escena y escenografía y otros criterios que determinen junto al docente
- › seleccionan un boceto y lo mejoran si es necesario
- › construyen la maqueta, basándose en el boceto seleccionado
- › para finalizar, presentan sus trabajos al grupo y comentan los resultados obtenidos, usando criterios de:
  - manejo adecuado de materiales y procedimientos
  - aplicación de elementos de lenguaje visual
  - propósito con que fue construida la maqueta (por ejemplo: representar la selva, una habitación y una construcción, entre otros)

#### 4

Realizan un proyecto de ambientación para un evento del establecimiento (festival, bingo, kermesse, premiación, otros) y construyen su maqueta. Para esto:

- › se reúnen en grupos de máximo seis integrantes y acuerdan una celebración del colegio (aniversario del colegio, fiestas patrias, cierre del año escolar, etcétera)
- › seleccionan un tema para la escenografía o stand (animales salvajes, fondo del mar, Chile y sus regiones u otros)
- › realizan bocetos en los que identifican los elementos que debe incluir su ambientación, considerando sus colores, formas, texturas, tema del evento u otros
- › seleccionan los materiales, herramientas y procedimientos para construir la maqueta (textiles, madera, cartones, materiales de reciclaje, otros)
- › comentan los diferentes bocetos e ideas, usando como criterios los aspectos estéticos (color, forma, textura, otros), originalidad de la propuesta, relación entre la ambientación y el evento y otros criterios que determinen junto al docente
- › seleccionan uno, lo mejoran si es necesario y lo construyen, siguiendo lo indicado en el boceto
- › para finalizar, presentan sus trabajos al curso y comentan los resultados obtenidos, según criterios de manejo adecuado de materiales y procedimientos, uso de elementos de lenguaje visual, originalidad de la propuesta y su funcionalidad

#### 5

El profesor les plantea el desafío de construir un banco o una estantería (con dos espacios como mínimo), utilizando solo palos de diferentes medidas, cajas de tetrapack, botellas desechables, rollos de papel de diario, latas, cartón corrugado y materiales para unirlos (cola fría, cuerdas y cinta adhesiva, entre otros). Para esto:

- › se forman en grupos de máximo seis integrantes y seleccionan el objeto a construir
- › realizan bocetos de él, indicando los materiales a utilizar y los procedimientos a seguir

- › los comentan, usando como criterios la originalidad de la idea, su funcionalidad, factibilidad de ser construido, comodidad, durabilidad, otros
- › mejoran sus ideas si es necesario
- › construyen su banco o estantería
- › 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)

**!** *Observaciones al docente:*

*Se sugiere que, al menos una vez al mes, los estudiantes expongan sus trabajos en la sala de clases, pasillos, patios o en otro lugar apropiado del establecimiento. Si el colegio tiene página web, los trabajos se pueden subir a ella para que los aprecien los apoderados y otros miembros de la comunidad escolar.*

### Video

#### 6

El profesor les plantea el desafío de realizar un video acerca historias en nuestro establecimiento, nuestro pueblo o ciudad (por ejemplo: la presentación de gimnasia artística, el campeonato de fútbol, el recreo, las celebraciones y los hechos contingentes de nuestro pueblo o ciudad, entre otros). Para esto:

- › se forman en grupos de máximo seis integrantes y seleccionan el tema de su video
- › realizan un guión en el que especifican las diferentes escenas con sus diálogos
- › comentan sus guiones, usando como criterios la originalidad de la idea, la factibilidad de desarrollarlo, los materiales necesarios, los lugares de filmación y la asignación de roles, entre otros (por ejemplo: el que filma, edita, actúa y el tramoya, entre otros)
- › mejoran sus ideas si es necesario y filman las diferentes escenas
- › para finalizar, presentan sus trabajos al curso y comentan los resultados obtenidos según criterios de claridad del mensaje del video, originalidad de la propuesta y manejo adecuado de técnicas de filmación (por ejemplo: nitidez y secuencia de escenas e imágenes, entre otros)

**R** (Tecnología)

#### 7

El profesor les plantea el desafío de realizar un video publicitario acerca de un producto o servicio. Para esto:

- › observan diversos avisos publicitarios de televisión (de productos y de servicios) y explican por qué resultan atractivos al público que está destinado y el mensaje que transmite, entre otros

- › se forman en grupos de máximo seis integrantes y seleccionan un producto o servicio, el público al que está destinado y el mensaje que desean transmitir por medio de su video publicitario
- › realizan un guión en el que especifican las diferentes escenas con sus respectivos diálogos, lugares de y materiales necesarios para su filmación
- › comentan sus guiones, usando como criterios la originalidad de la idea, la factibilidad de ser desarrollado, los materiales necesarios, los lugares de filmación y asignación de roles, entre otros (por ejemplo: el que filma, edita, actúa y el tramoya, entre otros)
- › mejoran sus ideas si es necesario y filman las diferentes escenas
- › para finalizar, presentan sus trabajos al curso y comentan los resultados obtenidos según criterios de claridad del mensaje del video, originalidad de la propuesta y manejo adecuado de técnicas de filmación (por ejemplo: nitidez y secuencia de escenas e imágenes, entre otros)

**R** (Tecnología)