

Artes Visuales 2° medio / Unidad 4 / OA 2;5 / Actividad 4

4. Objetos para hoy (8 horas de clases)

La o el docente guía un diálogo con el fin de indagar en los conocimientos previos de las y los estudiantes con respecto al diseño, con preguntas como:

- ¿Sabes lo que es el diseño?
- ¿Qué áreas del diseño conocen?
- ¿Qué piezas de diseño utilizan a diario, en sus casas, establecimiento educacional y lugares públicos?
- ¿Los objetos que utilizamos diariamente (zapatos, ropa, teléfono, refrigerador, plancha, lavadora, otros) han sido siempre así?
- ¿Por qué motivos cambian?
- ¿En qué se diferencian unos de otros?

El o la docente sintetiza los conocimientos y experiencias previas de sus estudiantes y complementa exponiendo brevemente la definición de diseño y sus ámbitos (ver anexo Glosario).

Las y los estudiantes visitan una feria persa, un mercado de antigüedades o realizan un catastro de objetos antiguos y contemporáneos que encuentren en su contexto familiar o escolar y los registran por medio de fotografías. Observan las fotografías y las clasifican de acuerdo a las necesidades a las que responden. Luego, describen cómo los objetos han cambiado sus materialidades, funciones y aspectos estéticos.

El o la docente plantea el desafío creativo de diseñar un objeto original para satisfacer una necesidad. Para esto:

- Seleccionan una necesidad para desarrollar un proyecto de diseño de un objeto de forma individual o grupal.
- Desarrollan y representan sus ideas por medio de bocetos, representaciones tridimensionales, textos o utilizando TIC, que respondan a la necesidad que seleccionaron y consideren aspectos estéticos y funcionales.
- Seleccionan procedimientos, herramientas y materiales reciclables o amigables con el medioambiente para desarrollar sus proyectos y fabricar el objeto.
- Evalúan sus ideas y la selección de materialidades con el o la docente y sus compañeros y compañeras, identificando fortalezas y elementos que requieran ser mejorados con respecto a la originalidad, uso del lenguaje visual y aspectos funcionales.
- Realizan modificaciones de ser necesario.
- Construyen su objeto en tamaño natural o realizan la representación tridimensional de la pieza diseñada, con los materiales, herramientas y procedimientos previamente seleccionados.

Reflexionan sobre su objeto y, mediante un texto, explican sus propósitos, la necesidad a la que apunta, el uso de la materialidad, la funcionalidad y los elementos estéticos.

Presentan el objeto de diseño a sus pares, acompañado del texto explicativo, lo que puede implementarse a modo de "feria de ideas innovadoras", en la que las y los estudiantes hacen de expositores y público, comentando y analizando las piezas de diseño de sus pares, a partir de los criterios de funcionalidad, aspectos estéticos y materialidad sustentable.

Observación a la o el docente

Es importante coordinar con la o el docente de Tecnología, para que pueda aconsejar a los y las estudiantes en relación con la selección de materialidades, para que estas sean sustentables con el medioambiente y sobre otros aspectos que puedan apoyar el diseño del proyecto.

Para desarrollar esta actividad, es importante que el profesor o la profesora genere espacios para la expresión de la autonomía de los y las estudiantes en la clase, pues son ellos y ellas quienes llevarán a cabo sus proyectos de diseño en sus diferentes etapas.

Si la o el docente necesita referencias para obtener imágenes, puede encontrarlas en los sitios web referenciados en las anteriores actividades de esta unidad y en la bibliografía que acompaña a este programa.