

Actividades Sugeridas

OBJETIVO DE APRENDIZAJE OA_1	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD
<p>Crear proyectos visuales con diversos propósitos, basados en la apreciación y reflexión acerca de la <u>arquitectura</u>, los espacios y el diseño urbano, en diferentes medios y contextos.</p>	<p>4. Arquitectura patrimonial del mundo (8 horas de clases)</p> <p>Las y los estudiantes observan imágenes de obras clave de la arquitectura mundial del pasado (ver listado en Observaciones a la y el docente) y responden a preguntas destinadas a recuperar sus conocimientos y concepciones previas respecto de ese tipo de arquitectura, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none">> ¿Qué sensaciones, emociones e ideas les genera la observación de este tipo de edificaciones?> ¿Qué representarán?> ¿Quién sabe dónde se ubican y cuándo se construyeron estos edificios?> ¿Son todos iguales?> ¿Quién o quienes los habrán construido?> ¿Qué funciones cumplían estos edificios?> ¿Pueden establecerse relaciones entre arquitectura, cultura y contexto geográfico?, ¿cuáles? <p>El o la docente registra las respuestas de alumnos y alumnas en el pizarrón, utilizando un papelógrafo o apoyándose en medios digitales. A continuación, presenta nuevamente las imágenes de las obras y proporciona información a los y las estudiantes, acerca de épocas, países, culturas, funciones y otros aspectos relevantes, explicando por qué son consideradas obras claves de la arquitectura.</p>

Luego, propone un desafío creativo que consiste en crear un cómic o cuento, ilustrándolo con diferentes técnicas, a partir de una historia creada por ellos y ellas, en el que narran un viaje al pasado y donde la historia transcurre en uno de estos edificios. Para esto, en parejas o grupos pequeños:

> Eligen, de acuerdo a sus intereses, una de las obras que han observado, teniendo presente que será el escenario donde se desarrollará la historia.

> Escriben la historia para el cómic o cuento ilustrado considerando personajes, acontecimientos, espacios interiores y exteriores del edificio seleccionado donde sucede la acción.

> Realizan una investigación breve acerca del contexto cultural, geografía, función del edificio, época y aspectos significativos para la creación de su historia, recurriendo a diferentes fuentes (por ejemplo: textos de estudio, libros de arte, revistas especializadas y páginas webs, entre otras).

> A partir de los resultados de sus investigaciones, responden a preguntas como las siguientes:

- ¿Cuáles son las formas y materialidades presentes en la obra arquitectónica investigada?

- ¿Por qué razones se habrán usado estas formas y materialidades en el edificio investigado?

- ¿Cómo se relacionan las formas, materialidades y otros elementos del lenguaje visual con la función del edificio?

- ¿Cómo se relacionan las formas, materialidades y otros elementos del lenguaje visual con los aspectos geográficos de su contexto?

- ¿Cómo se relacionan las formas, materialidades y otros

elementos del lenguaje visual con los aspectos culturales de su contexto?

- ¿Qué aspectos de la información obtenida por medio de la investigación puede ser útil para la elaboración de nuestro proyecto?

> Registran en sus bitácoras los resultados de la investigación, por medio de imágenes y textos.

> Por medio de un guion, desarrollan ideas para su historia, considerando personajes, acontecimientos, espacios interiores y exteriores del edificio seleccionado donde sucede la acción.

> Con apoyo del o la docente, evalúan el guion de su cómic o cuento ilustrado y realizan las adecuaciones necesarias.

> Eligen procedimientos y materialidades para elaborar gráficamente su historia, pudiendo escoger entre diferentes formas de ilustración (manual o digital) y distintos tipos de cómic.

> Elaboran sus cómics o cuentos ilustrados con las ideas, textos, procedimientos y materiales seleccionados.

Al terminar sus proyectos, describen la edificación utilizada como principal escenario de su historia, señalando sus funciones, época, contexto cultural y geográfico, y explican cómo esto influye en los aspectos estéticos de su proyecto de ilustración, como por ejemplo, la vestimenta de los personajes. Luego, responden frente a los proyectos de sus pares, manifestando sus apreciaciones, indicando fortalezas y elementos por mejorar en relación con el propósito expresivo, originalidad del cómic o cuento, las ilustraciones, utilización de materiales y lenguaje visual.

Historia, Geografía y Ciencias Sociales; Lenguaje,

Comunicación y Literatura. R.

Observaciones a la o el docente: Algunas de las obras claves de la arquitectura mundial son las siguientes: Stonehenge en Inglaterra; Pirámides en Egipto; Partenón en Grecia; Coliseo Romano en Italia; Templo budista de Wat Arun en Tailandia; Mezquita Azul (Santa Sofía) en Estambul; Cúpula de la Roca en Jerusalén; Palacio del Taj Mahal en India; Ciudad Prohibida en Pekín; Palacio Imperial en Tokio; Ciudad Fortificada en Carcassonne; Palacio de Avignon y Catedral de Notre Dame de París en Francia; Palacio de la Alhambra en España; Palacio del Sultán en Tánger, Palacio de la Signoria en Florencia; Edificios del Parlamento Inglés, Palacio Hampton Court en Inglaterra; Palacio de Invierno y Kremlin en Rusia, entre otras.

Esta actividad presenta posibilidades de vinculación con otras asignaturas, especialmente con Historia, Geografía y Ciencias Sociales, y Lengua y Literatura. Por tal razón, se sugiere que –en lo posible- la actividad sea desarrollada en consulta o articulación con los profesores y las profesoras de dichas asignaturas, con el propósito de enriquecer los procesos de aprendizaje respectivos.

Las actividades que involucran representación por medio de croquis o dibujos pueden realizarse también utilizando programas de dibujo digital, según las posibilidades con las que cuente el establecimiento y el contexto del curso.

Durante el desarrollo de esta actividad, es importante que el profesor o la profesora genere espacios para la expresión de la autonomía de los y las estudiantes, pues son ellos y ellas quienes elegirán la edificación, la época, los personajes, la historia, y seleccionarán los materiales, procedimientos y herramientas que les parezcan más pertinentes para realizar su proyecto.

Artes Visuales

Primero medio

Unidad 2

OA_1

--	--