

Formato de Guía de Trabajo N°20

Nombre docente:	Paula Quezada Oliva		
Curso:	5°		
Guía número	Asignatura	Objetivo de Aprendizaje contemplado	Indicador de evaluación
20	Artes Visuales	(OA1) 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.	Describir objetos de diseño de diferentes épocas y culturas en relación con el objetivo para el que fueron diseñados y el uso de elementos de lenguaje visual, como forma, color y texturas.

CUADRO DE INSTRUCCIONES

Para desarrollar el siguiente ticket en el formulario online, deberás:

1. Seleccionar tu curso
2. Seleccionar tu nombre
3. Observar atentamente cada imagen
4. Relacionar con conceptos adquiridos en tareas anteriores “Tipos de Diseño”
5. Responder las preguntas de selección múltiple del Ticket de Salida

GUIÓN METODOLÓGICO

Para responder tu ticket de salida. Debes ingresar al siguiente link:

<https://forms.gle/JJcboCVRWuGKN6yx6>

1. En esta actividad, debes observar detenidamente las imágenes y relacionar con los conceptos adquiridos en tareas anteriores “Tipos de Diseño”
2. Cuando hayas terminado de responder, presiona el botón “ENVIAR” y las respuestas llegarán automáticamente a tu profesora.
3. En caso de no tener acceso a internet, para responder tu ticket de salida, puedes ir al colegio y retirar la versión impresa.
4. Para este trabajo contarás con un plazo de una semana. Luego tu apoderado deberá acercarse al colegio a dejar tu ticket de salida para que tu profesora pueda entregarte la retroalimentación respecto al trabajo realizado.
5. Una vez que hayas terminado tu actividad, toma una fotografía a tu tarea con tu nombre y curso, envíala por correo electrónico a tu profesora: paula.quezada@colegio-eduardodegeyter.cl

CONCEPTOS CLAVES:

- **DISEÑO:** actividad creativa que tiene por fin proyectar objetos que sean útiles y estéticos. A muy grandes rasgos, el diseño no es más que la imaginación de un objeto, es decir, su concepción atendiendo a aspectos como la forma, el aspecto, la funcionalidad, la operatividad y la vida útil del mismo.
- Los diseñadores, por ende, no hacen más que crear objetos físicos, gráficos o de cualquier otra índole, que sirvan para un fin específico y establecido de antemano. El diseño como una disciplina autónoma juega un rol vital en el mundo contemporáneo, a un grado tal que se ha asimilado a prácticamente todas las áreas del quehacer humano.
- Existen muchos tipos de diseño como: **diseño gráfico y publicitario, industrial, textil, vestuario, joyería, interiores**, etc.