

ACTIVIDADES SUGERIDAS POSTERIOR A SU VISITA AL MADMi

Revisar este material con sus alumnos, después de su visita al MADMi alargará el impacto de la experiencia e inspirará un pensamiento creativo. Las actividades y sugerencias están destinadas a ayudar a los estudiantes a reflexionar sobre lo que vieron, lo que aprendieron y cómo se relaciona con su trabajo en clase y diario vivir. Son actividades abiertas, que se pueden adaptar para estudiantes de distintas edades y capacidades, dejando espacio para la creatividad de los educadores y para que se puedan realizar individualmente o como una unidad de trabajo.

PENSANDO SOBRE EL ARTE Y DISEÑO

Como una actividad sencilla de seguimiento, pregunte sus estudiantes:

- ¿Qué opinan sobre el arte y los diseños que observaron?
- ¿Cuáles pinturas les gustaron más, o menos y por qué?
- ¿Cuáles trabajos les impresionaron más, o menos y por qué?
- ¿Qué diseños les parecieron más ingeniosos y/o más atractivos?
- ¿Qué opinan sobre los cambios en los diseños de la era moderna comparados con los del tiempo actual?

Después de lo observado y aprendido.

- ¿Qué disciplina del arte o diseño les gustaría practicar y/o estudiar? ¿Por qué?

Describe, con cinco palabras, tu experiencia en el MADMi.

Si tuvieran que seleccionar 5 o 6 obras y/o piezas que mejor representen las exhibiciones del MADMi...

- ¿Cuáles serían y por qué?

UN JUEGO DE ADIVINANZAS

Divida la clase en grupos de tres o cuatro. Repasando lo observado y aprendido en el MADMi, solicite a sus estudiantes a crear una lista o un tarjetero con los nombres de las obras u objetos de la colección.

El objetivo del juego es simple: los jugadores se turnan para representar las palabras y dar pistas para que los otros miembros del grupo adivinen. El equipo o jugador que adivine más gana.

A continuación 3 versiones del juego.

1. dando pistas orales y/o de acción
2. dando pistas a través de un dibujo (*Pictionary*)
3. actuando, dando pistas sin hablar o efectos de sonido (*Charades*)

EL DISEÑO

De seguro, durante su visita pudieron observar y definir varios temas y conceptos que están dentro del marco curatorial del MADMi. Esto les ayudo a entender el valor que tienen las obras y objetos en las exhibiciones además de conocer sus procesos de creación.

Previo a la visita, se definieron lo que son los tres grandes conjuntos de objetos que diseña el humano y durante el recorrido sus estudiantes tomaron notas y recopilaron información.

Individualmente o colectivamente, solicite a sus estudiantes a preparar una tabla que por una parte tenga las áreas de las artes decorativas, el diseño industrial y el arte plástico y por otra, los objetos instrumentales, estético-instrumentales y los puramente estéticos.

Utilizando la lista creada durante el recorrido, ubiquen en los renglones correspondientes las obras y los diseños. Convierta la data en una grafica circular o de barras para comparar la información.

- Para más información acceda el MATERIAL INFORMATIVO- DEFINICIÓN Y DISCIPLINAS DEL DISEÑO

CREACIÓN DE CUENTOS

Fomente la imaginación en sus estudiantes a partir de la colección y exhibiciones del MADMi. Para los más pequeños o como complemento del trabajo de redacción esta actividad puede ser modificada para que los estudiantes ilustren los cuentos a modo de tirilla cómica o un mural colectivo.

En la Casa Rosa: Los niños pueden hacer un cuento individual o colectivo sobre un día o noche en la Casa Rosa. Su cuento debe ser real e imaginario, combinando parte de sus experiencias en el MADMi con otra inventadas y/o exageradas. Juntos definan el orden del cuento para que entre todos aporten ideas y se diviertan

1. Inicio-el cuento comienza desde que...
 - te levantaste de la cama
 - salieron de la escuela
 - llegaron a la Casa Rosa
 - soñaste que estabas ahí.
2. Desarrollo- ¿Qué sucedió primero? ¿Qué sucedió después ¿Qué cosas extrañas, divertidas o graciosas ocurrieron estando allí?
3. Final- ¿Cómo termina tu cuento?

Con los cinco sentidos: Los jóvenes pueden inventar una historia a partir de sus cinco sentidos. Deben seleccionar una obra, por ejemplo, la pintura *Cuevillas 607* de Lorenzo Homar o *El Studebaker Project* de Miguel Luciano.

Imagina que estás dentro de la pintura o montado en la camioneta. Describe lo que escuchas, hueles, sientes, pruebas y ves mientras estas dentro de la sala o viajas en la camioneta.

Personificación: Los jóvenes pueden crear un cuento a partir de uno o más de los objetos inanimados de la colección. A continuación, algunos títulos para promover la discusión en clase.

- *Crónicas de una tostadora*
- *La Ventana verde*
- *Un cohete en el bonete*
- *El diamante y la esmeralda*

UNA ENTREVISTA

Invite sus estudiantes a elegir la exhibición u obra que más le haya llamado la atención durante su visita, ya sea por gusto o disgusto. Luego del trabajo de investigación y redacción, puede incorporar un ejercicio de dramatización para que los estudiantes pueden simular el papel de entrevistador y entrevistado o a modo de una mesa redonda de discusión.

1. Identifiquen quién es el diseñador o artista de la obra o de la exhibición.
2. Pensando como un crítico del arte o periodista, solicite a sus estudiantes a desarrollar 10 preguntas que les hubiera gustado hacerle al diseñador/artista, en una entrevista.
3. Paralelo a las preguntas, deben escribir un párrafo sobre su apreciación de la exhibición en general o sobre una pieza en particular; lo que les hubiera gustado decirle al artista o al diseñador.

¿Cómo crees que respondería? Divida al grupo en parejas, para que cada estudiante tenga acceso a las 10 preguntas del otro compañero o compañera.

A favor y en contra: Evalúe la posibilidad de llevar a cabo la discusión en grupo, a modo de mesa redonda, dependiendo del resultado del trabajo de los estudiantes en cuanto a su selección de las exhibiciones, obras y su sentir sobre las mismas. El educador o un estudiante pueden fungir como moderador de la discusión del grupo para que se puedan debatir todos los puntos.

COMO UN CURADOR

Solicite a sus estudiantes que elijan una de las exhibiciones que visitaron y a su vez, piensen en una pieza de arte o diseño que pudiera formar parte de y ser incluida en la exhibición seleccionada. La obra, pieza o artefacto puede ser existente, como unas pinzas de cocina, por ejemplo, o creada por ellos/as.

Primero deben definir el tema de la exhibición o el marco curatorial, que se refiere a las conexiones y la relación entre los objetos en cuestión. ¿Cuál es el propósito de la exhibición? ¿Por qué? ¿Qué conexiones o relación existen entre los trabajos?

Algunas preguntas para considerar en el proceso de selección de la obra o diseño: ¿Cómo se relaciona con el tema o concepto? ¿Cómo se integra a la exhibición? ¿Comparten algún área de estudio o disciplina? Se pueden relacionar por el artista,

por el tipo de obra, por los movimientos o estilos del arte, por el contexto histórico y/o social del periodo en que se crearon, etc.

Invite a sus estudiantes a presentar sus ideas y propuestas.

Los compañeros que coincidan en ideas para una misma exhibición pueden trabajar juntos para diseñar el montaje de esta. En el proceso pueden añadir elementos complementarios como otros objetos, textos, imágenes, videos o cualquier otro recurso que contribuya a la apreciación de la exhibición.