

## ACTIVIDADES SUGERIDAS PREVIO A SU VISITA AL MADMi

La revisión de estas actividades con sus alumnos antes de su visita al MADMi, los preparará para obtener más información durante su recorrido. A continuación, algunos temas para fomentar la discusión en clase.

### EL ARTE DE OBSERVAR

Mientras más observas más aprendes y en museo es la clave para poder conocer y entender las obras de arte y diseño.

Para comenzar, pregunte a sus estudiantes si conocen la diferencia entre ver y observar. Utilice ejemplos dentro del salón de clases. Por ejemplo, a primera vista todos pueden ver un salón lleno de estudiantes, pero al observar podrán definir la cantidad de los estudiantes presentes, cuántos de ellos son niñas o niños, cuántas de las niñas tienen lazos en la cabeza, cuántos de ellos utilizan espejuelos, quienes tienen el pelo oscuro o claro y así sucesivamente.

Seleccione un afiche o una fotografía. Invite a sus estudiantes a observarla con detenimiento. Primero discutan todo lo que se ve, lo que es evidente... los colores, las formas, las imágenes, la relación entre los elementos presentes (objetos, personajes, texto, etc.).

### MUSEO

¿Qué hace un Museo? *Los museos se encargan de cuidar, exhibir y educar al público sobre todos los objetos y obras que tienen en su colección.* Esta labor la llevan a cabo la curadora, el conservador y la educadora del museo.

#### ¿Sabes cómo se crea un Museo?

Para comenzar debe existir una colección. Puede ser una colección de libros, de pinturas o de fósiles. La del MADMi se compone de la colección de Don Eduardo quien legó mobiliario, un carro y objetos industriales y que se han complementado con otras colecciones y préstamos de artistas.

¿Qué es una colección? *Conjunto de cosas de la misma clase reunidas por afición o interés y clasificadas.*

¿Eres un coleccionista? ¿Dónde buscas y encuentras lo que coleccionas?

¿Qué es una exhibición? *Una presentación una muestra, Puede ser de pinturas, libros carros, etc.*

#### ¿Exhibes tu colección? ¿Cómo cuidas de ella?

Pueden hacer una pequeña muestra o exhibición de las colecciones donde cada estudiante las presente y hable de ellas.

## EL DISEÑO

El ser humano diseña tres grandes conjuntos de objetos: los objetos simplemente instrumentales, los objetos estético-instrumentales y los objetos puramente estéticos; cuyos orígenes y evolución fueron de la mano del progreso de la humanidad.

Junto con sus estudiantes definan e identifiquen que constituye un objeto instrumental, como por ejemplo, un cuchillo, versus un objeto estético-instrumental, como una copa, y un objeto puramente estético, como un broche.

Durante su visita, solicite a sus estudiantes que anoten, a modo de inventario las obras y objetos que observan durante su recorrido. Trabajarán con la lista posteriormente.

- Para más detalles acceda el enlace [ACTIVIDADES POST-VISITA-EL DISEÑO](#)

## EI ARTEFACTO

**¿Qué es un artefacto?** - *Es un objeto construido con algún tipo de ingenio y técnica para un desempeño específico.*

La palabra artefacto se deriva del latín: “arte factum” y significa literalmente “creado con arte” o “hecho con arte”.

Invite a sus estudiantes a definir que es un artefacto. Hagan una lista y luego escojan uno. Ej.: el teléfono celular

**¿Qué es funcionalidad?** - *Conjunto de características que hacen que algo sea de provecho inmediato y útil.*

**¿Cuál es la función del artefacto seleccionado? ¿Podemos evaluar la función de un artefacto?**

Por ejemplo, ¿Qué hace que un teléfono sea útil? ¿Qué lo haría inútil o poco práctico? ¿Cuáles son sus mejores y peores características? ¿Cómo se podría mejorar?

**¿Qué es la estética?** - *Artístico, de bello aspecto.*

¿El artefacto es bello? ¿Qué le da ese aspecto? ¿El color? ¿La forma? ¿El tamaño?

¿Como podríamos hacerlo atractivo y bello?

**¿Qué es diseño?** - *Actividad creativa y técnica encaminada a idear objetos útiles y estéticos que puedan llegar a producirse en serie.*

**¿El artefacto ha sido diseñado? ¿El artefacto combina los aspectos necesarios de un buen diseño?** Describe como el/ los artefactos en discusión combinan todos los aspectos de funcionalidad, ingenio y estética en el diseño.

## LA OBRA DE ARTE

**¿Qué es una obra de arte?**- *Producto de una creación en el campo del arte, cuyo término normalmente se refiere a la pintura, la escultura, el dibujo y el grabado.*

Solicite a sus estudiantes que busquen ejemplos, fotografías, reproducciones, laminas para luego discutirlos en la clase. Definan las técnicas y los materiales que se emplean en cada una de estas disciplinas.

**¿Cuáles son las características de una obra de arte en general?** Por ejemplo, podrían comparar y contrastar las características del arte bidimensional como el dibujo, la pintura y el grabado versus el arte tri-dimensional como la escultura y las instalaciones.

- Para más detalles sobre los términos del arte acceda el enlace [MATERIAL INFORMATIVO- GLOSARIO](#)

## LA FICHA TÉCNICA

**¿Cómo conocemos y aprendemos sobre las obras en la exhibición?** Pregunte a sus estudiantes y conversen sobre el tema.

En los museos encontrarán una ficha técnica o documento que resume la información y características de la obra. Más allá del simple ejercicio de observación de la obra, la ficha técnica es su carta de presentación. Es parecida a la portada de un libro donde aparece el título completo del libro, el nombre completo del autor o autores, el lugar y el año de la impresión, la editorial y la colección.

**¿Qué información es importante conocer de la obra? ¿Quién la ingenió o creó? ¿Cuándo? ¿Cómo? ¿Con qué?**

Una ficha técnica usualmente incluye: el nombre del artista, el título de la obra, el año en que fue realizada, el medio, los materiales y/o la superficie utilizada, el tamaño y en ocasiones el nombre del dueño o de la colección a la que pertenece.

Invite a sus estudiantes a estudiar las fichas técnicas durante su recorrido para que conozcan más a fondo, los detalles de cada una de las obras de nuestra colección y exhibiciones.

## LA CONSERVACIÓN

Defina el concepto de conservación y que rol juega cada individuo en la conservación del planeta, agua, energía, etc.

Una de las funciones de los Museos es precisamente la de conservar el patrimonio artístico y cultural, pero esta responsabilidad es compartida.

**¿Sabes la razón por la que no debes tocar una obra de arte?**

**¿Sabes la razón por la que no debes fotografiar una obra de arte con flash?**

A continuación, dos sencillos experimentos que puedes hacer para conocer las razones y crear conciencia sobre la importancia de la conservación.

1. ***No se toca:*** Pegue dos hojas de papel blanco sobre la puerta o pared. Una debe estar identificada con Tócame y la otra No me toques. Al cabo de uno o varios días compárelas hojas de papel. **¿Qué le sucedió al papel que todos tocaron? ¿Cómo se podría devolver a su estado natural? ¿Cuál hoja tiene más probabilidad de durar 10 días más o un año?** Imagínense el mismo ejercicio con un objeto tridimensional. **¿Qué más podría sucederle al objeto si se toca o manipula?**
2. ***Sin flash por favor:*** **¿Alguna vez haz visto lo que le sucede a una foto expuesta al sol?** Puede hacer este experimento, con imágenes o con una hoja de color. Pegue un papel de construcción sobre la puerta o ventana. Una hoja del lado exterior (si le da el sol) y otra del mismo color, en el interior. Al cabo de dos o tres días observen y comparen las hojas de papel **¿Qué sucedió con la hoja expuesta a la luz?**

## UN DIARIO

Preparen o traigan una libreta de hojas en blanco, para que los estudiantes puedan tomar notas, integrando palabras y dibujos que luego formen parte de un diario creativo que recuente su su visita y experiencia en el MADMi.

## CREACIÓN DE CUENTOS

Todas las obras de arte y diseño del MADMi tienen una historia que contar. Fomente la imaginación en sus estudiantes a partir de la colección y exhibiciones del MADMi.

Durante su visita invite a sus estudiantes a seleccionar una obra de arte o de diseño con la que quieran trabajar un cuento, posteriormente.

- Para más detalles acceda el enlace [ACTIVIDADES POST-VISITA-CREACIÓN DE CUENTOS](#)