

Guía de Aprendizaje N°12 Artes Visuales Quinto y Sexto Básico		
Nombre		Fecha: SEMANA 13 Del 22 al 26 de junio
OA 01 OA 04	<p>Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del: entorno artístico: el arte contemporáneo</p> <p>Analizar e interpretar obras de arte y objetos en relación con la aplicación del lenguaje visual, contextos, materiales, estilos u otros.</p>	
Indicadores/Objetivo de la clase	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizan diseños gráficos a partir de la observación de afiches, etiquetas y otros elementos. ✓ Describen posibles usos, funciones, significados y aplicación del lenguaje visual en objetos de diseño. ✓ Interpretan elementos de diferentes tipos de diseño en relación con su significado y contexto. 	
Contenidos a trabajar en la clase:	<ul style="list-style-type: none"> ○ <u>Procedimentales</u>: Creación y Desarrollar proyectos de diseño, 	

LOS ESTUDIANTES DEBEN:

- Observar un **logo** (isotipo) y un **logotipo** de ciertas marcas comerciales.
- Reconocer a que elemento corresponde, **reconocen la diferencia entre logo y logotipo**.
- Entender por qué las marcas desarrollan estas imágenes

¿Conocen una aplicación de juego que tienen algunos celulares llamada logoquiz? (juego que deben identificar marcas a partir de su logo o logotipo).

Existen productos en el mercado que se caracterizan por tener imágenes que las identifican, estas se clasifican en los siguientes grupos, tal vez reconozcas alguna:

En este cuadro de diferentes marcas ¿Cuál será la diferencia entre logo y logotipo?

Representación Gráfica de una Marca logogram.com

<p>LOGOTIPO La palabra con su tipografía, se identifica por el texto.</p>	<p>ISOTIPO El símbolo o dibujo de la marca.</p>
<p>IMAGOTIPO Se combina el símbolo o dibujo con el texto.</p>	<p>ISOLOGO Fusión del símbolo o dibujo con el texto dentro. No pueden dividirse.</p>



“Los **logos** que están conformados por **solo imagen** suelen ser más simples y limpios, sin embargo, los logos que incluyen **logotipo** pueden representar de forma más clara la identidad de la empresa, por ejemplo si tienen **el nombre o el slogan de la empresa**.”

*Los aprendizajes se fortalecen con **respeto** y apoyo de lo familia.*

Profesora Rebeca Henríquez Cid
rebeca.henriquez@colegio-martabrunet.cl



Si tienes acceso a internet puedes descargar la aplicación logoquiz para ver otros ejemplos

Actividades de aprendizaje secuenciadas:

Actividad 1. Los estudiantes observan de manera directa etiquetas, marcas, logos y otros elementos de diseño gráfico en envases de productos que encuentren en su casa (alimentos, bebidas, leche, yogurt, etc).

Deben relacionar el uso de lenguaje visual (línea, forma, color, textura, otros) con las características de los elementos de diseño gráfico. Por ejemplo: el envase de una bebida de fantasía cuyo nombre hace referencia a una fruta posee características de ella (forma, color, textura, otros), la marca o el logo de una marca de zapatillas para correr tiene la forma de una flecha, etc. Registran sus observaciones y relaciones por escrito, libremente.

REGISTRO DE OBSERVACIÓN

PRODUCTO	FORMA	CARACTERÍSTICAS
Ejemplo: Leche Colun	Paralelepípedo	De cartón, logo:COLUN, trae la imagen de una botella y un vaso con leche, con unas vacas pastando al fondo de la imagen, los colores de los envases varían, si es leche entera (resaltan el blanco y el azul), de chocolate (resaltan el blanco y el café), leche sin lactosa, etc

*Los aprendizajes se fortalecen con **respeto** y apoyo de lo **familia**.*

Profesora Rebeca Henríquez Cid
rebeca.henriquez@colegio-martabrunet.cl