

# Caja-mochila

<b>Sinopsis</b>	Construiremos una caja-mochila para recoger, anotar y observar el espacio que nos rodea.
<b>Arte +</b>	Tecnología
<b>Hab. socioemocional</b>	Creatividad
<b>Hrs. pedagógicas</b>	2

## Recomendaciones de aprendizaje

- Define el concepto: Creatividad. Conocer esta actitud y promoverla es fundamental para dar cumplimiento a la actividad, comprendiendo que para ser creativo hay que atreverse a explorar nuevas y diferentes posibilidades.
- Esta actividad se relaciona directamente con los objetivos de aprendizaje de la asignatura de Tecnología que están ligados al diseño, elaboración y evaluación de un objeto tecnológico.
- Se sugiere que después de esta actividad se realice Guía-exploradora, donde se pone a prueba la mochila creada y se utiliza como herramienta de exploración de los lugares que nos rodean.

## Recomendaciones de contextualización

- La construcción de la casa se sugiere que sea de manera individual, pero los juegos de exploración y recolección se sugiere que sean de forma grupal.
- Se sugiere cubrir los extremos de las cuerdas con cinta adhesiva para que sea más fácil pasar las cuerdas por los orificios de la caja.
- Esta actividad es ideal que se realice previo a una salida a un parque, plaza o un entorno natural cercano a la comunidad educativa. Si no se cuenta con alguno, se puede realizar una salida al patio del establecimiento o también a explorar un espacio del establecimiento que generalmente no sea parte del recorrido habitual de los estudiantes.
- Para contextos geográficos húmedos se recomienda que la mochila sea de pvc u otro material impermeable.
- Esta actividad se puede implementar para paseos pedagógicos de más de un día y si se permanece por varios días en un mismo lugar, se sugiere explorar un elemento de la Caja-mochila por día.
- Este dispositivo puede ser utilizado o re-diseñado por residencias artísticas o personas que viajan a lugares por primera vez a modo de ejercicio inicial o de adaptación en el contexto local.
- Para disminuir la dificultad se puede tener los materiales preparados con anterioridad: las cuerdas cortadas y con puntas de cinta adhesiva, los agujeros de la caja ya hechos y todos los materiales seleccionados y repartidos.
- Para aumentar la dificultad y complejidad de la actividad se puede trabajar grupalmente en la construcción de una mochila u otro accesorio (pulsera, banano, cartera, maleta, etc.) que incluya herramientas o elementos de exploración propios y contextualizados.
- Puedes usar en esta actividad el material descargable de la actividad "Con filtro" para incluir lentes con filtros de papel celofán de diferentes colores a la caja-mochila.
- Otros elementos para activar la exploración podría se usar una cuerda como una forma de contar hitos o cantidad de pasos, marcando a través de nudos distintos.

## Paso a paso

1. Tomar la caja de zapatos y en el reverso marcar 4 puntos cerca de las esquinas pero no tan al borde.
2. Utilizando un lápiz con punta y con mucho cuidado haz un agujero en las marcas que hiciste.
3. Toma la cuerda y corta dos pedazos de aproximadamente un metro de largo.
4. Pasa las puntas de las cuerdas por los agujeros de la caja hacia adentro y realiza nudos para que no se salgan.
5. Ponte la mochila y ajusta el largo de las cuerdas a tu cuerpo, pide ayuda a un compañero/a si es necesario.
6. Si tu caja tiene una tapa que se desprende de la caja, vamos a unir la tapa de la caja con la caja usando chinchas mariposa, cuerda, pegamento o cinta adhesiva.
7. Para poder cerrar tu mochila, vamos a cerrar la caja y marcar dos puntos en las caras de adelante y atrás cerca de los márgenes donde se abre la caja...
8. Pasa un lápiz nuevamente con cuidado sobre las marcas.
9. Toma otro pedazo de cuerda de un metro y pásalo por los agujeros desde adentro de la caja. Por fuera haz dos nudos en los extremos.
10. Si la cuerda no pasa, recomendamos cubrir la punta de la cuerda con un poco de cinta adhesiva para hacer la terminación más dura y que la punta no se abra.
11. Para cerrar tu mochila anuda las cuerdas como lo harías con tus zapatillas.
12. Pintar tapa con pintura cubriente o realizar más de una capa. También se puede forrar con diferentes papeles.

Si hay más tiempo te recomendamos agregarle los siguientes accesorios a tu caja-mochila:

### **Bolsillo 1:**

1. Otro lugar para guardar objetos puede ser el bolsillo de papel.
2. Toma una hoja de papel y córtala de un tamaño que entre dentro de una de las superficies internas de tu caja-mochila.
3. Pega los bordes del papel con masking tape y está listo. Acá puedes guardar hojas de árboles o notas sobre papeles que tomes durante tus recorridos.

### **Bolsillo 2:**

1. Toma una caja de fósforos y pégala dentro de tu caja utilizando cola fría o silicona líquida.
2. En ella podrás guardar objetos delicados para que no estén dando vueltas en tu caja-mochila.
3. Lápices:
4. Para que cada cuerda no se suelte, puedes amarrar un lápiz en su interior en la parte interior de la caja-mochila, esto te permitirá contar con una herramienta para escribir y dibujar.

(\*) Se sugiere que después de esta actividad se realice Guía-exploradora

## Objetivos de aprendizaje: Nivel 1º

OA	DESCRIPCIÓN
OA Artes Visuales ▾	<p>EJE: Expresar y crear visualmente</p> <p>AR01 OA 02 Experimentar y aplicar elementos del lenguaje visual en sus trabajos de arte: línea (gruesa, delgada, recta, ondulada e irregular); color (puros, mezclados, fríos y cálidos); textura (visual y táctil).</p> <p>AR01 OA 03 Expresar emociones e ideas en sus trabajos de arte a partir de la experimentación con: materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales; herramientas para dibujar, pintar, cortar, modelar, unir y tecnológicas (pincel, tijera, esteca, computador, entre otras); procedimientos de dibujo, pintura, collage, escultura, dibujo digital y otros.</p> <p>EJE: Apreciar y responder frente al arte</p> <p>AR01 OA 05 Explicar sus preferencias frente al trabajo de arte personal y de sus pares, usando elementos del lenguaje visual.</p> <p>Unidades</p> <p>Unidad 1: Materiales y herramientas (AR01 OA 01, AR01 OA 02, AR01 OA 03, AR01 OA 05)</p> <p>Unidad 2: Las emociones y la vida cotidiana (AR01 OA 01, AR01 OA 02, AR01 OA 03, AR01 OA 04, AR01 OA 05)</p>
OA Tecnología ▾	<p>EJE: Diseñar, hacer y probar</p> <p>TE01 OA 03 Elaborar un objeto tecnológico para responder a desafíos, experimentando con: técnicas y herramientas para medir, cortar, plegar, pegar, pintar, entre otras; materiales como papeles, fibras, plásticos, desechos, entre otros.</p> <p>TE01 OA 04 Probar y explicar los resultados de los trabajos propios y de otros, de forma individual o en equipos, dialogando sobre sus ideas e identificando lo que podría hacerse de otra manera.</p>

## Objetivos de aprendizaje: Nivel 2º

OA	DESCRIPCIÓN
OA Artes Visuales ▾	<p>EJE: Expresar y crear visualmente</p> <p>ARO2 OA 02 Experimentar y aplicar elementos de lenguaje visual (incluidos los del nivel anterior) en sus trabajos de arte: línea (vertical, horizontal, diagonal, espiral y quebrada); color (primarios y secundarios); formas (geométricas).</p> <p>ARO2 OA 03 Expresar emociones e ideas en sus trabajos de arte, a partir de la experimentación con: materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales; herramientas para dibujar, pintar, cortar, modelar, unir y tecnológicas (pincel, tijera, mirete, computador, entre otras); procedimientos de dibujo, pintura, collage, escultura, dibujo digital, entre otros.</p> <p>EJE: Apreciar y responder frente al arte</p> <p>ARO2 OA 05 Explicar sus preferencias frente al trabajo de arte personal y de sus pares, usando elementos del lenguaje visual.</p> <p>Unidades</p> <p>Unidad 4: Diversas actividades, paisajes e ideas (ARO2 OA 01, ARO2 OA 02, ARO2 OA 03, ARO2 OA 04, ARO2 OA 05)</p>
OA Tecnología ▾	<p>EJE: Diseñar, hacer y probar</p> <p>TEO2 OA 03 Elaborar un objeto tecnológico según indicaciones del profesor, seleccionando y experimentando con: técnicas y herramientas para medir, cortar, plegar, unir, pegar, pintar, entre otras; materiales como papeles, cartones, fibras, plásticos, desechos, entre otros.</p> <p>TEO2 OA 04 Probar y explicar los resultados de los trabajos propios y de otros, de forma individual o en equipos, dialogando sobre sus ideas y señalando cómo podría mejorar el trabajo en el futuro.</p>

## Objetivos de aprendizaje: Nivel 3°

OA	DESCRIPCIÓN
OA Artes Visuales ▾	<p>EJE: Expresar y crear visualmente</p> <p>ARO3 OA 02 Aplicar elementos del lenguaje visual (incluidos los de niveles anteriores) en sus trabajos de arte, con diversos propósitos expresivos y creativos: color (frío, cálido y expresivo); textura (en plano y volumen); forma (real y recreada).</p> <p>ARO3 OA 03 Crear trabajos de arte a partir de experiencias, intereses y temas del entorno natural y artístico, demostrando manejo de: materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales; herramientas para dibujar, pintar, cortar, modelar, unir y tecnológicas (pincel, tijera, mirete, computador, cámara fotográfica, entre otras); procedimientos de dibujo, pintura, grabado, escultura, técnicas mixtas, artesanía, fotografía, entre otros.</p> <p>EJE: Apreciar y responder frente al arte</p> <p>ARO3 OA 04 Describir sus observaciones de obras de arte y objetos, usando elementos del lenguaje visual y expresando lo que sienten y piensan. (Observar anualmente al menos 15 obras de arte y artesanía local y chilena, 15 latinoamericanas y 15 de arte universal).</p> <p>ARO3 OA 05 Describir fortalezas y aspectos a mejorar en el trabajo de arte personal y de sus pares, usando criterios de uso de materiales, procedimientos técnicos y propósito expresivo.</p>
OA Tecnología ▾	<p>EJE: Diseñar, hacer y probar</p> <p>TEO3 OA 03 Elaborar un objeto tecnológico para resolver problemas, seleccionando y demostrando dominio de: técnicas y herramientas para medir, marcar, cortar, plegar, unir, pegar, pintar, entre otras; materiales como papeles, cartones, fibras, plásticos, cerámicos, desechos, entre otros.</p> <p>TEO3 OA 04 Probar y evaluar la calidad de los trabajos propios o de otros, de forma individual o en equipos, aplicando criterios técnicos, medioambientales y de seguridad y dialogando sobre sus resultados e ideas de mejoramiento.</p>

## Objetivos de aprendizaje: Nivel 4º

OA	DESCRIPCIÓN
OA Artes Visuales ▾	<p>EJE: Expresar y crear visualmente</p> <p>ARO4 OA 02 Aplicar elementos del lenguaje visual (incluidos los de niveles anteriores) en sus trabajos de arte, con diversos propósitos expresivos y creativos: líneas de contorno; color (tono y matiz); forma (figurativa y no figurativa).</p> <p>ARO4 OA 03 Crear trabajos de arte a partir de experiencias, intereses y temas del entorno natural, cultural y artístico, demostrando manejo de: materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales; herramientas para dibujar, pintar, cortar, unir, modelar y tecnológicas (pincel, tijera, mirete, computador, cámara fotográfica, entre otras); procedimientos de dibujo, pintura, grabado, escultura, técnicas mixtas, artesanía, fotografía, entre otros.</p> <p>EJE: Apreciar y responder frente al arte</p> <p>ARO4 OA 04 Describir sus observaciones de obras de arte y objetos, usando elementos del lenguaje visual y expresando lo que sienten y piensan. (Observar anualmente al menos 15 obras de arte y artesanía local y chilena, 15 de arte latinoamericano y 15 de arte universal).</p> <p>ARO4 OA 05 Describir fortalezas y aspectos a mejorar en el trabajo de arte personal y de sus pares, aplicando criterios de uso de materiales, procedimientos técnicos y propósito expresivo.</p>
OA Tecnología ▾	<p>EJE: Diseñar, hacer y probar</p> <p>TE04 OA 03 Elaborar un objeto tecnológico para resolver problemas, seleccionando y demostrando dominio de: › técnicas y herramientas para medir, marcar, cortar, unir, pintar, perforar, serrar, plegar y pegar, entre otras › materiales como papeles, cartones, maderas, fibras, plásticos, cerámicos, desechos, entre otros</p> <p>TE04 OA 04 Probar y evaluar la calidad de los trabajos propios o de otros, de forma individual o en equipos, aplicando criterios de funcionamiento, técnicos, medioambientales y de seguridad, y dialogando sobre sus resultados e ideas de mejoramiento.</p>

## Objetivos de aprendizaje: Nivel 5°

OA	DESCRIPCIÓN
OA Artes Visuales ▾	<p>EJE: Expresar y crear visualmente</p> <p>AR05 OA 02 Aplicar y combinar elementos del lenguaje visual (incluidos los de niveles anteriores) en trabajos de arte y diseño con diferentes propósitos expresivos y creativos: color (complementario); formas (abiertas y cerradas); luz y sombra.</p> <p>AR05 OA 03 Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de: materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales; herramientas para dibujar, pintar, cortar, unir, modelar y tecnológicas (brocha, sierra de calar, esteca, cámara de video y proyector multimedia, entre otros); procedimientos de pintura, escultura, construcción, fotografía, video, diseño gráfico digital, entre otros.</p> <p>EJE: Apreciar y responder frente al arte</p> <p>AR05 OA 04 Analizar e interpretar obras de arte y diseño en relación con la aplicación del lenguaje visual, contextos, materiales, estilos u otros. (Observar anualmente al menos 50 obras de arte y diseño chileno, latinoamericano y universal).</p> <p>AR05 OA 05 Describir y comparar trabajos de arte y diseño personales y de sus pares, considerando: fortalezas y aspectos a mejorar; uso de materiales y procedimientos; aplicación de elementos del lenguaje visual; propósitos expresivos.</p> <p>Unidades</p> <p>Unidad 2: Obras de paisajes y costumbres chilenas (AR05 OA 01, AR05 OA 02, AR05 OA 03, AR05 OA 04)</p> <p>Unidad 3: El diseño y las artes visuales (AR05 OA 01, AR05 OA 03, AR05 OA 04, AR05 OA 05)</p>
OA Tecnología ▾	<p>EJE: Diseñar, hacer y probar</p> <p>TE05 OA 03 Elaborar un producto tecnológico para resolver problemas y aprovechar oportunidades, seleccionando y demostrando dominio en el uso de: técnicas y herramientas para medir, marcar, cortar, unir, pegar, mezclar, lijar, serrar, perforar y pintar, entre otras, materiales como papeles, cartones, maderas, fibras, plásticos, cerámicos, metales, desechos, entre otros.</p> <p>TE05 OA 04 Probar y evaluar la calidad de los trabajos propios o de otros, de forma individual o en equipos, aplicando criterios de funcionamiento, técnicos, medioambientales, estéticos y de seguridad, y dialogando sobre sus resultados e ideas de mejoramiento.</p>

## Objetivos de aprendizaje: Nivel 6°

OA	DESCRIPCIÓN
OA Artes Visuales ▾	<p>EJE: Expresar y crear visualmente</p> <p>ARO6 OA 01 Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del entorno cultural: el hombre contemporáneo y la ciudad; entorno artístico: el arte contemporáneo; el arte en el espacio público (murales y esculturas).</p> <p>ARO6 OA 02 Aplicar y combinar elementos del lenguaje visual (incluidos los de los niveles anteriores) en trabajos de arte y diseños con diferentes propósitos expresivos y creativos: color (gammas y contrastes); volumen (lleno y vacío).</p> <p>ARO6 OA 03 Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de: materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas e imágenes digitales; herramientas para dibujar, pintar, cortar unir, modelar y tecnológicas (rodillos de grabado, sierra de calar, mirete, cámara de video y proyector multimedia, entre otros); procedimientos de pintura, grabado, escultura, instalación, técnicas mixtas, arte digital, fotografía, video, murales, entre otros.</p> <p>EJE: Apreciar y responder frente al arte</p> <p>ARO6 OA 04 Analizar e interpretar obras de arte y objetos en relación con la aplicación del lenguaje visual, contextos, materiales, estilos u otros. (Observar anualmente al menos 50 obras de arte del arte chileno, latinoamericano y universal).</p>
OA Tecnología ▾	<p>EJE: Diseñar, hacer y probar</p> <p>TE06 OA 03 Elaborar un producto tecnológico para resolver problemas y aprovechar oportunidades, seleccionando y demostrando dominio en el uso de: técnicas y herramientas para medir, marcar, cortar, unir, pegar, perforar, mezclar, lijar, serrar y pintar, entre otras; materiales como papeles, cartones, maderas, fibras, plásticos, cerámicos, metales, desechos, entre otros.</p> <p>TE06 OA 04 Probar y evaluar la calidad de los trabajos propios o de otros, de forma individual o en equipos, aplicando criterios de funcionamiento, técnicos, medioambientales, estéticos y de seguridad, dialogando sobre sus resultados y aplicando correcciones según corresponda.</p>

## Objetivos de aprendizaje: Nivel 7º

OA	DESCRIPCIÓN
OA Artes Visuales ▾	EJE: Expresar y crear visualmente AR07 OA 02 Crear trabajos visuales a partir de intereses personales, experimentando con materiales sustentables en dibujo, pintura y escultura.
OA Tecnología ▾	EJE: Resolución de problemas tecnológicos TE07 OA 02 Diseñar e implementar soluciones que respondan a las necesidades de reparación, adaptación o mejora de objetos o entornos, haciendo uso eficiente de recursos materiales, energéticos y digitales. TE07 OA 03 Evaluar soluciones implementadas como respuesta a las necesidades de reparación, adaptación o mejora de objetos o entornos, aplicando criterios propios y técnicos.

## Objetivos de aprendizaje: Nivel 8º

OA	DESCRIPCIÓN
OA Artes Visuales ▾	EJE: Expresar y crear visualmente AR08 OA 01 Crear trabajos visuales basados en la apreciación y el análisis de manifestaciones estéticas referidas a la relación entre personas, naturaleza y medioambiente, en diferentes contextos. AR08 OA 02 Crear trabajos visuales a partir de diferentes desafíos creativos, experimentando con materiales sustentables en técnicas de impresión, papeles y textiles.  Unidades Unidad 1: Las personas y el paisaje (AR08 OA 01, AR08 OA 02, AR08 OA 04, AR08 OA 05) Unidad 2: Las personas y el medioambiente (AR08 OA 01, AR08 OA 02, AR08 OA 04, AR08 OA 06)
OA Tecnología ▾	EJE: Resolución de problemas tecnológicos TE08 OA 02 Diseñar y crear un producto tecnológico que atienda a la oportunidad o necesidad establecida, respetando criterios de eficiencia y sustentabilidad, y utilizando herramientas TIC en distintas etapas del proceso. TE08 OA 03 Evaluar el producto tecnológico creado, aplicando criterios propios y técnicos, y proponer mejoras asociadas tanto a los procesos como al producto final.