

## DISEÑAMOS NUESTRA CAMISETA DEL MUNDIAL

### Artes Visuales - 1° básico

En el Mundial 2026 veremos camisetas de muchos países distintos. Cada una representa colores, símbolos e identidades culturales.

La propuesta invita a las y los estudiantes a diseñar una camiseta propia para un equipo ficticio o para representar a su curso.



### FICHA TÉCNICA

#### Objetivo de Aprendizaje

OA 1: Expresar y crear trabajos de arte a partir de la observación del:

- entorno natural: paisaje, animales y plantas
- entorno cultural: vida cotidiana y familiar
- entorno artístico: obras de arte local, chileno, latinoamericano y del resto del mundo.

#### Aprendizaje esperado de la actividad

Diseñar una camiseta inspirada en el Mundial utilizando dibujos, colores y símbolos.

#### Duración

1 a 2 clases

#### Producto final

Exposición: "El Mundial de nuestro curso"

#### Materiales

- Plantillas de camisetas
- Lápices y materiales de arte
- Imágenes de camisetas reales



### EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

#### Inicio de la experiencia

#### Preguntas activadoras

- ¿Qué colores identifican a un equipo?
- ¿Por qué las camisetas son diferentes?
- ¿Qué símbolos representarían a nuestro curso?

## Desarrollo

Antes de comenzar, puedes mostrar imágenes de camisetas utilizadas por distintas selecciones en mundiales anteriores y en el Mundial 2026. Invita al curso a observar colores, formas, símbolos, banderas y diseños presentes en ellas.

Luego, conversa con las y los estudiantes sobre cómo los colores y símbolos ayudan a representar identidades, culturas o grupos.

Posteriormente, cada estudiante diseña una camiseta inspirada en el Mundial.

Pueden representar:

- su curso
- una selección ficticia
- su escuela
- una ciudad o comunidad

Durante el trabajo, se recomienda guiarlos mediante preguntas como:

- ¿Qué colores representan mejor a tu equipo?
- ¿Qué símbolos quieres incluir?
- ¿Qué hace especial a tu diseño?

Al finalizar, puedes organizar una pequeña exposición para que el curso observe y comente respetuosamente las distintas propuestas.

### Claves pedagógicas

- Favorece la expresión creativa.
- Permite múltiples soluciones.
- Promueve el respeto por las creaciones de otros.
- Relaciona el diseño con identidad.

## Cierre

Galería de diseños.

### Preguntas de reflexión

- ¿Qué necesidad resuelve nuestra app?
- ¿Cómo mejora la experiencia de las personas?
- ¿Qué desafíos tecnológicos existen en eventos masivos?

## Pauta de evaluación

CRITERIO	Logrado	En desarrollo	Inicial
Representa ideas mediante dibujos			
Utiliza colores y símbolos intencionadamente			
Explica su diseño oralmente			
Participa respetuosamente			



## PARA PROFUNDIZAR

- **FIFA Museum:** museo interactivo con camisetas históricas, diseño visual, objetos patrimoniales y exposiciones relacionadas con la cultura del fútbol mundial.  
<https://www.fifamuseum.com>
- **Google Arts & Culture:** plataforma con recorridos virtuales, colecciones de arte, diseño y patrimonio cultural de distintos países y museos del mundo.  
<https://artsandculture.google.com>
- **Crayola Education:** actividades y recursos creativos para desarrollar dibujo, diseño, expresión artística y proyectos visuales en el aula.  
<https://www.crayola.com/education/>