

	<b>GIMNASIO SABIO CALDAS (IED)</b> <b>Nuestra escuela: una opción para la vida</b> <b>PLAN ESCOLAR NO PRESENCIAL</b>	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

<b>DOCENTE</b>	Artes: Javier Barajas	<b>GRADO</b>	Tercero
<b>ASIGNATURA</b>	Artes plásticas		
<b>Correo electrónico de contacto</b>	javier.barajas@sabiocaldas.edu.co		
<b>Fecha de envío</b>	10 de agosto	<b>Fecha de entrega</b>	14 de agosto
<b>Tiempo de ejecución de la actividad</b>	1 hora		
<b>TEMA</b>	Armonía		

### Contextualización

#### ¿QUÉ ES TONALIDAD DEL COLOR?

Se han considerado por separado los métodos de relacionar los colores en cada una de las dimensiones del color. Pero en la práctica, con frecuencia tenemos que usar estas dimensiones interrelacionadas.

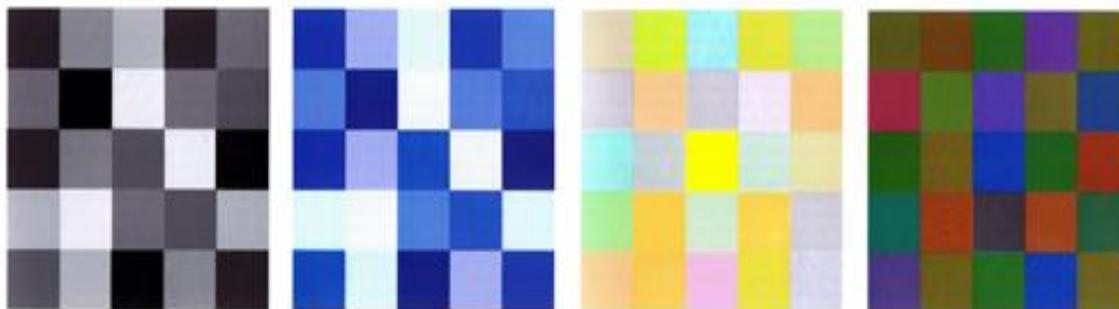
Se tiene que comprender la importancia de la forma, tamaño y posición de nuestras áreas de color.

La calidad dependerá tanto de cómo distribuimos nuestros tonos como la relación de los tonos entre sí.

En la práctica, las relaciones de color no pueden abstraerse del movimiento, proporción, ritmo, equilibrio y figura fondo.

### Descripción de la actividad sugerida

- Teniendo en cuenta el significado de armonía visto en otros ejercicios y tonalidad del color, continuar con el ejercicio de cuadros utilizando la misma técnica del ejemplo pero con otros colores y tonos.



--	--	--	--	--	--

**Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)**

**TONALIDAD DEL COLOR:**

<https://mendisenos.blogspot.com/2016/12/tonalidad-del-color.html>

**Criterios de Evaluación**

- Desarrolla la competencia de apreciación estética en actividades de reconocimiento de las tonalidades del color a partir de ejercicios concretos de repetición de color y tonalidad en la que evidencia su dominio a través de creaciones propias.

	<b>GIMNASIO SABIO CALDAS (IED)</b> <b>Nuestra escuela: una opción para la vida</b> <b>PLAN ESCOLAR NO PRESENCIAL</b>	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

<b>DOCENTE</b>	Edison Leonardo Parra Gil	<b>GRADO</b>	Tercero
----------------	---------------------------	--------------	---------

<b>ASIGNATURA</b>	Música
-------------------	--------

<b>Correo electrónico de contacto</b>	edison.parra@sabiocaldas.edu.co
---------------------------------------	---------------------------------

<b>Fecha de envío</b>	10 de agosto	<b>Fecha de entrega</b>	14 de agosto
-----------------------	--------------	-------------------------	--------------

<b>Tiempo de ejecución de la actividad</b>	1 hora
--	--------

<b>TEMA</b>	Células rítmicas
-------------	------------------

### Contextualización

Las células rítmicas son secuencias de golpes en un instrumento u objeto y de esta manera generamos un ritmo musical. Las células rítmicas están compuestas por figuras musicales las cuales nos indican la cantidad de golpes y silencios para interpretar la idea musical. Con esta explicación te invito a que realices el siguiente ejercicio en el tiempo de la clase virtual. ¡Vamos!

### Descripción de la actividad sugerida

1. Escribe un ejercicio rítmico usando "Ta" y "Ti-Ti"
2. Reproduce con algún objeto (vaso, esfero, palo, etc.) el ritmo diseñado
3. Graba este ejercicio y compártelo con tu profesor.

### Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)



<https://images.app.goo.gl/9MufKA9rV8Fj2vmy6>

### Criterios de Evaluación

Desarrolla la competencia de la sensibilidad al relacionarse con actividades en la que pone en práctica las células rítmicas y lo evidencia en la creación de un motivo similar.

<b>DOCENTE</b>	Artes: Lina Gil Sánchez		<b>GRADO</b>	Tercero A
<b>ASIGNATURA</b>	Artes - Artes visuales			
<b>Correo electrónico de contacto</b>	lina.gil@sabiocaldas.edu.co			
<b>Fecha de envío</b>	10 de agosto de 2.020	<b>Fecha de entrega</b>	14 de agosto de 2.020	
<b>Tiempo de ejecución de la actividad</b>	1 horas			
<b>TEMA</b>	El cómic y la onomatopeya			

### Contextualización



La **onomatopeya** es la imitación lingüística o representación de un sonido natural o de otro fenómeno acústico no discursivo. Según la **Real Academia Española**, es la imitación o recreación del sonido de algo en el vocablo que se forma para significarlo o, vocablo que imita o recrea el sonido de la cosa o la acción nombrada. Ejemplos típicos de **onomatopeyas** son

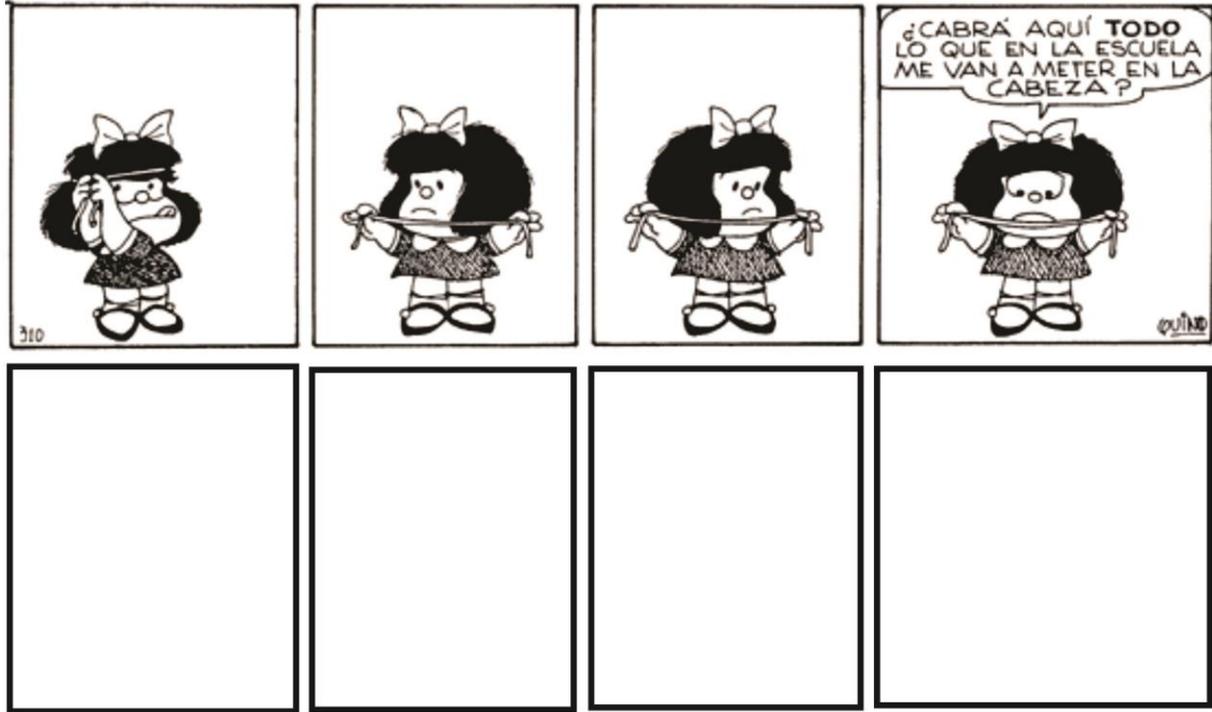


«bum», «pam», «bing», «clic», «clac» o «crac». También pueden ser casos para referirse a fenómenos visuales como «zigzag».

En la historieta, las onomatopeyas son comúnmente utilizadas como efectos de sonido; convenciones mediante fonemas con valor gráfico, sugiriendo al lector ruidos producidos en alguna acción o sonidos producidos por los mensajes. Permiten reproducir ciertos efectos auditivos y hasta emotivos mediante la repetición de determinados fonemas.

### Descripción de la actividad sugerida

*Mafalda en:* \_\_\_\_\_ (Título)



1. Termina el cómic o historieta creando un título apropiado, agregando más viñetas para contar una historia coherente con la imagen, agrega por lo menos dos, colóralas.

### Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)

<https://artecomix.cubava.cu/2016/05/04/tips-de-comics-no-3/>

### Criterios de Evaluación

- Desarrolla la competencia de comunicación mediante el concepto de cómic e historieta, el cual evidencia el uso de onomatopeyas en la creación de textos e imágenes en relación con narrativas visuales.

	<b>GIMNASIO SABIO CALDAS (IED)</b> <b>Nuestra escuela: una opción para la vida</b> <b>PLAN ESCOLAR NO PRESENCIAL</b>	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

<b>DOCENTE</b>	<b>Carlos Pulido</b>	<b>GRADO</b>	Tercero A
<b>ASIGNATURA</b>	Expresión Corporal		
<b>Correo electrónico de contacto</b>	carlos.pulido@sabiocaldas.edu.co		
<b>Fecha de envío</b>	10 de agosto 2020	<b>Fecha de entrega</b>	14 de agosto 2020
<b>Tiempo de ejecución de la actividad</b>	1 hora		
<b>TEMA</b>	Actuación		

### Contextualización

En este punto el estudiante debe reconocer, a partir del Juego Dramático, diferentes pautas, elementos o estrategias para crear una actuación, en este caso sin involucrar al público. Con ayuda del Juego Dramático el estudiante crea y recrea escenas cortas de fábulas infantiles.



### Descripción de la actividad sugerida

1. A partir de la fábula infantil llamada "El león y el mosquito", el estudiante propone una escena corta intentando recrear los personajes de la historia.
2. Si no pudiste acompañarnos en esta sesión, realiza las diferentes actividades en casa y envía una fotografía al profesor en la que se exprese la fábula infantil

### Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)

<https://arbolabc.com/fabulas-para-ni%C3%B1os/el-leon-y-el-mosquito>

### Criterios de Evaluación

Desarrolla la competencia de sensibilidad al relacionarse con una actividad lúdica corporal en la cual muestra su proceso motriz y lo evidencia en la creación de situaciones actorales.