

	GIMNASIO SABIO CALDAS (IED) Nuestra escuela: una opción para la vida GUÍAS DE APRENDIZAJE – PLAN ESCOLAR	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

DOCENTE	Edison Parra.	Grado	3°
ASIGNATURA	Música.		
Correo electrónico de contacto	edison.parra@sabiocaldas.edu.co		
Periodo académico	Tercer Periodo		
Tiempo de ejecución de la actividad	15 días (08 de noviembre al 19 de Noviembre)		
¿Qué competencia(s) debo alcanzar?	Sensibilidad: Me relaciono lúdicamente con la música, las artes visuales y escénicas; lo demuestro a partir del desarrollo motriz corporal: escucha, acompañó con el cuerpo, juego e imito frases, fragmentos rítmicos, gestos corporales, recreo y boceto ideas, pintó, juego con materiales para su transformación. . . (C. B 1). Apreciación estética: Conozco nociones de los distintos campos artísticos como; tiempo, ritmo, duración, movimiento, gesto, espacio e imagen, a partir de ejercicios concretos (Imito y logré relacionar algunos conceptos). (C. B. 1, 3, 2) Comunicación: Entiendo la práctica musical, escénica y plástica como medio de comunicación de vivencias, sentimientos e Ideas. (C. B. 1)		
Temáticas mediadoras	Aprestamiento rítmico		
Metas	Socio-afectiva: Demuestra una actitud interesada y participativa, es receptiv@, sigue instrucciones de acuerdo a las orientaciones del docente y se encuentra familiarizad@ con los procesos de la clase. Metas de aprendizaje: Identifica y comprende la grafía musical y la pone en práctica en los ejercicios y actividades propuestas.		

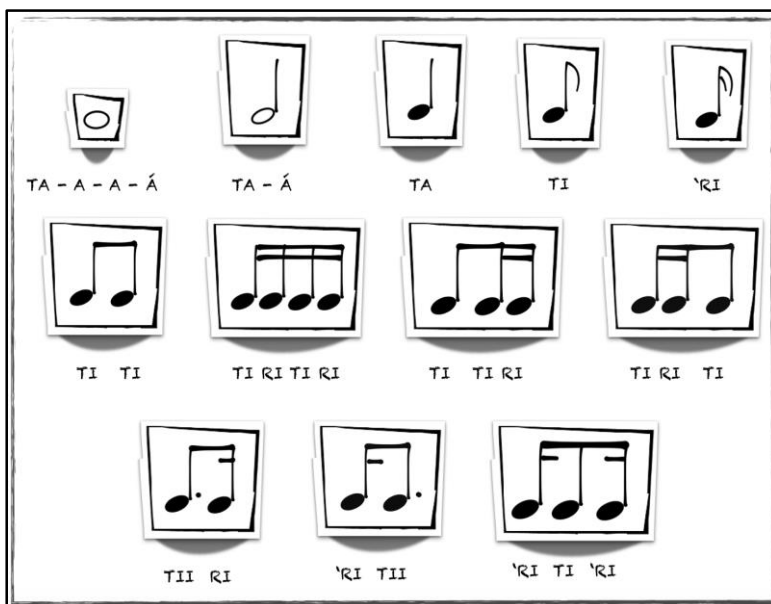
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

¿QUÉ SE VA A EVALUAR?	¿CÓMO SE VA A EVALUAR?	¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR? Fechas
Desarrolla la competencia de apreciación estética mediante el reconocimiento de los colores análogos y evidencia en la representación de una obra.	Producción artística	12 de noviembre

Desarrolla la competencia de Sensibilidad en actividades prácticas a partir de ejercicios concretos de construcción y evidencia su dominio realizando creaciones con papel.	Producción artística	19 de noviembre.
---	-----------------------------	-------------------------

CONTEXTUALIZACIÓN: (Semana 1)

El método Kodály: A comienzos del siglo veinte, el compositor húngaro Zoltán Kodály (1882–1967) quedó sorprendido con el bajo nivel de conocimientos musicales con el que ingresaban los estudiantes a la Zeneakadémia, la escuela de música más prestigiosa de Hungría. No solamente no podían leer y escribir música con fluidez, sino que ignoraban su propia herencia musical.⁵ Decidido a buscar remedio a dicha situación, Kodály se dirigió primero a los maestros de música a nivel escolar. Dictó cursos de capacitación, revisó currículos, transcribió, adaptó y compuso una gran cantidad de canciones y ejercicios con fines pedagógicos y, hasta el fin de sus días, perseveró en el esfuerzo de elevar el nivel de instrucción musical en los maestros escolares.



Lectura rítmica (Semana 2)

Posteriormente Kodály se involucró en todos y cada uno de los aspectos que tuvieran que ver con la educación musical. Él y cientos de sus alumnos y colaboradores lograron diseñar un método de pedagogía musical escolar que no solamente se convirtió en el método oficial de su país, sino que se extendió por Europa y Japón y se arraigó fuertemente en Estados Unidos. Sus resultados hablan por sí mismos. Hungría, un país con solo 10 millones de habitantes, tiene actualmente ochocientos coros adultos, cuatro orquestas profesionales en Budapest, cinco en otras ciudades y numerosas orquestas aficionadas como lo señala Kodály: "Un ciudadano sin educación musical es considerado inculto; casi todos tocan algún instrumento y/o cantan; las salas de concierto permanecen llenas."

SEMANA 1 (08 al 12 de noviembre)

ACTIVIDAD INICIAL:

¿Qué es un compás musical?

¿Para qué sirve el compás en la música?

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

1. Escribe un ejercicio usando el pentagrama.
2. Escribe el nombre de cada nota del siguiente ejercicio.

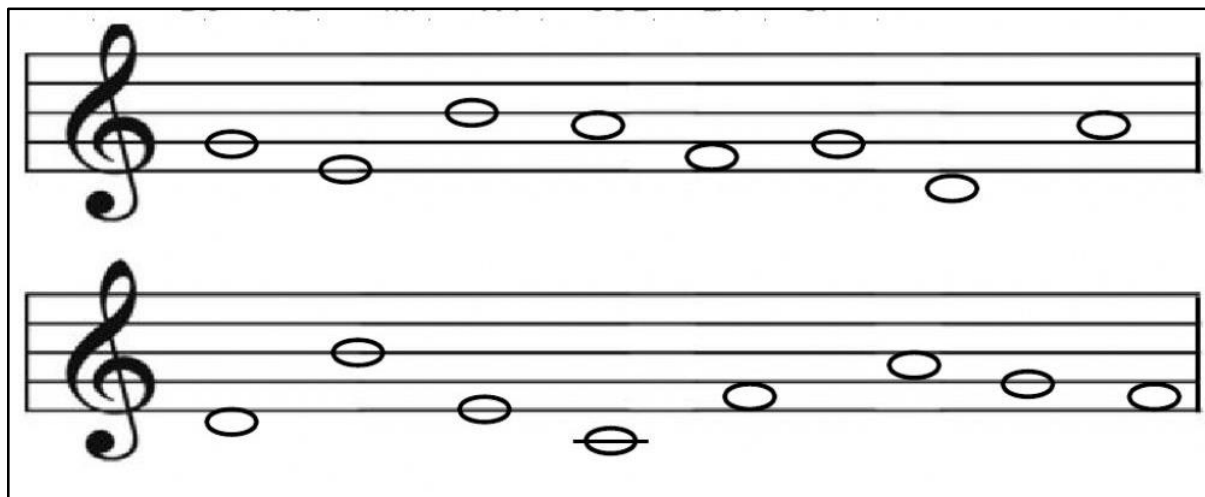
SEMANA 2 (15 al 19 de noviembre)**ACTIVIDAD INICIAL:**

¿Qué es el pulso?

¿Para qué sirve el pulso en la música?

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

1. Ubica las siguientes notas en el pentagrama.
Re-Fa-Do-Mi-La-Sol-Si-Sol-Mi-Do-La-Re.
2. Realiza una plana de clave de Sol.

ANEXOS:**Semana 1:**

	GIMNASIO SABIO CALDAS (IED) Nuestra escuela: una opción para la vida GUÍAS DE APRENDIZAJE – PLAN ESCOLAR	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

DOCENTE	Javier Barajas.	Grado	3°
ASIGNATURA	artes plásticas		
Correo electrónico de contacto	edison.parra@sabiocaldas.edu.co		
Periodo académico	Tercer Periodo		

Tiempo de ejecución de la actividad	15 días (08 de noviembre al 19 de Noviembre)
¿Qué competencia(s) debo alcanzar?	Sensibilidad: Me relaciono lúdicamente con la música, las artes visuales y escénicas; lo demuestro a partir del desarrollo motriz corporal: escucha, acompañó con el cuerpo, juego e imito frases, fragmentos rítmicos, gestos corporales, recreo y boceto ideas, pintó, juego con materiales para su transformación. . . (C. B 1). Apreciación estética: Conozco nociones de los distintos campos artísticos como; tiempo, ritmo, duración, movimiento, gesto, espacio e imagen, a partir de ejercicios concretos (Imito y logró relacionar algunos conceptos). (C. B. 1, 3, 2) Comunicación: Entiendo la práctica musical, escénica y plástica como medio de comunicación de vivencias, sentimientos e Ideas. (C. B. 1)
Temáticas mediadoras	colores análogos Impresionismo
Metas	Socio-afectiva: Demuestra una actitud interesada y participativa, es receptiv@, sigue instrucciones de acuerdo a las orientaciones del docente y se encuentra familiarizad@ con los procesos de la clase.
	Metas de aprendizaje: Identifica y comprende la grafía musical y la pone en práctica en los ejercicios y actividades propuestas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

¿QUÉ SE VA A EVALUAR?	¿CÓMO SE VA A EVALUAR?	¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR? Fechas
Desarrolla la competencia de apreciación estética mediante el reconocimiento de los colores análogos y evidencia en la representación de una obra.	Producción artística	12 de noviembre
Desarrolla la competencia de Sensibilidad en actividades prácticas a partir de ejercicios concretos de construcción y evidencia su dominio realizando creaciones con papel.	Producción artística	19 de noviembre.

ACTIVIDAD (Semana 1)

DE

AFIANZAMIENTO:

Observo y analizo: ¿Qué tipo de obra es?



SEMANA 1 (08 al 12 de noviembre)

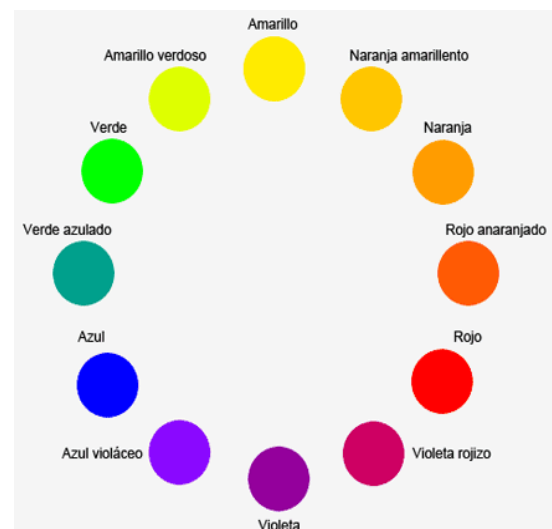
CONTEXTUALIZACIÓN:

PARA RECORDAR:

¿Qué son los colores analógicos?

La palabra análogo es igual a similitud. En este sentido, los colores analógicos son los que **están a los lados de un color en el círculo cromático**, guardando gran similitud con estos, aunque con una diferencia notable.

En otras palabras, comparten un tono en los colores con respecto a los vecinos, uno a la izquierda y el otro a la derecha según donde te sitúes, denominado el que está en medio el **color regente**, por estar entre los dos colores análogos de su caso.



ACTIVIDAD INICIAL:

- Realiza la lectura.
- Crea una obra de tu imaginación utilizando colores análogos o terciarios por mezcla.

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO: (Semana 2)

Observo y analizo: ¿Qué tipo de obra es?



SEMANA 2 (15 al 19 de noviembre)

CONTEXTUALIZACIÓN:

PARA RECORDAR:

Las principales características del impresionismo

Pinceladas

Las pinceladas distintivas son una de las principales características del arte impresionista. Los pintores impresionistas utilizaron pinceladas rápidas, espontáneas, flojas, grandes. Esta técnica les separaba de la pintura de estilo tradicional, que exigía pinceladas invisibles para hacer la pintura de gran realismo. Sin embargo, las pinceladas visibles del impresionismo dan una textura a la pintura que atrapa o representa la esencia del tema.



Líneas

Claude Monet, el padre del impresionismo.

Las líneas del arte impresionista son a menudo borrosas, que no definen claramente un objeto de otro en un lienzo. Tales líneas crean un efecto de niebla, añadiendo una atmósfera de somnolencia y humor abstracto en la pintura. Los pintores impresionistas a menudo combinan diferentes técnicas como visible, fuerte, suave, juntas como para dar una luz y efecto de sombra a las pinturas.

Iluminación

La iluminación era uno de los puntos centrales del movimiento impresionista. Pintores impresionistas como Monet mostraron la luz siempre cambiante sobre un tema a través de su obra. En cierto modo, los artistas impresionistas jugaron con luz en sus cuadros.

Colores

Las pinturas impresionistas se hicieron en general en colores separados, lo que permite a la percepción de los espectadores mezclarlos. Los colores en las pinturas reflejan diferentes tonos que se encuentran en el tema. Los colores utilizados por los pintores impresionistas se ven más vibrantes debido a la técnica de pintura rápida para coger una cualidad efímera del sujeto.

Temas

Los pintores impresionistas rompen la norma de la pintura tradicional, introduciendo temas cotidianos en sus pinturas. En lugar de temas históricos, religiosos y clásicos, estos pintores pintaron obreros, mujeres paseando en el parque, picnics, etc. Estos temas son considerados como muy mundanos, y fueron immortalizados en las pinturas impresionistas.

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

- Realiza la lectura.
- Crea una obra impresionista con colores primarios, secundarios y análogos.
-

REFERENCIAS: WEBGRAFÍA.

Semana 1:

- <https://todosobrecolores.com/colores-analogos/>

Semana 2:

- <https://www.arkiplus.com/caracteristicas-del-impresionismo/#:~:text=Las%20principales%20caracter%C3%ADsticas%20del%20impresionismo&text=Los%20pintores%20impresionistas%20utilizaron%20pinceladas,la%20pintura%20de%20gran%20realismo>

ANEXOS:

Semana 1:

Semana 2:

	GIMNASIO SABIO CALDAS (IED) Nuestra escuela: una opción para la vida GUÍAS DE APRENDIZAJE – PLAN ESCOLAR	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

DOCENTE	Lina Gil	Grado	3°
ASIGNATURA	Educación artística – Artes visuales		
Correo electrónico de contacto	lina.gil@sabiocaldas.edu.co		
Periodo académico	Tercer Periodo		
Tiempo de ejecución de la actividad	15 días (Del 08 al 19 de noviembre)		
¿Qué competencia(s) debo alcanzar?	Sensibilidad: Me relaciono lúdicamente con la música, las artes visuales y escénicas; lo demuestro a partir del desarrollo motriz corporal: escucha, acompañó con el cuerpo, juego e imito frases, fragmentos rítmicos, gestos corporales, recreo y boceto ideas, pintó, juego con materiales para su transformación. . . (C. B 1). Apreciación estética:		

	Conozco nociones de los distintos campos artísticos como; tiempo, ritmo, duración, movimiento, gesto, espacio e imagen, a partir de ejercicios concretos (Imito y logró relacionar algunos conceptos). (C. B. 1, 3, 2) Comunicación: Entiendo la práctica musical, escénica y plástica como medio de comunicación de vivencias, sentimientos e Ideas. (C. B. 1)
Temáticas mediadoras	Animación Flipbook
Metas	Socio-afectiva: Es solidario y respetuoso, aguarda por su turno de intervención y participa socializando su punto de vista. Metas de aprendizaje: Explora en la creación plástica de un flipbook,} con diferentes materialidades, sigue instrucciones y logra la animación.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

¿QUÉ SE VA A EVALUAR?	¿CÓMO SE VA A EVALUAR?	¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR? Fechas
flipbook	animación cuadro a cuadro	19 de noviembre

SEMANA 1 (08 al 12 de noviembre)

ACTIVIDAD INICIAL:



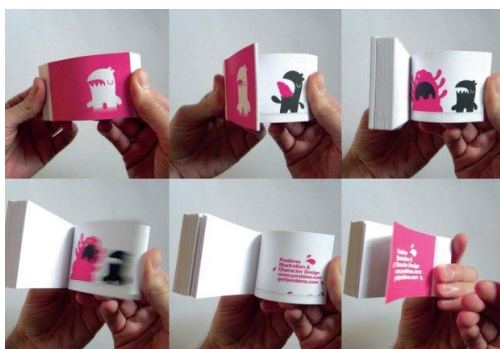
<https://youtu.be/SGw6VREYkLE>

<https://www.youtube.com/watch?v=7tfNf07HFkE>

¿Cómo crees que los hicieron?

CONTEXTUALIZACIÓN:

SEMANA 1 (08 al 12 de noviembre)



Una de las técnicas de animación más sencillas es el flip-book. Es tan simple y no necesita de mucha tecnología que uno pensaría que sus inicios datan de siglos anteriores a la invención del cine. Sin embargo, aunque hay ejemplos de libros con imágenes en secuencia como el poema Sigenot de alrededor del 1300, los flipbooks tuvieron origen hasta el siglo XIX. Resulta que casi tan antigua como el inicio de la industria del cine es la animación en el séptimo arte.



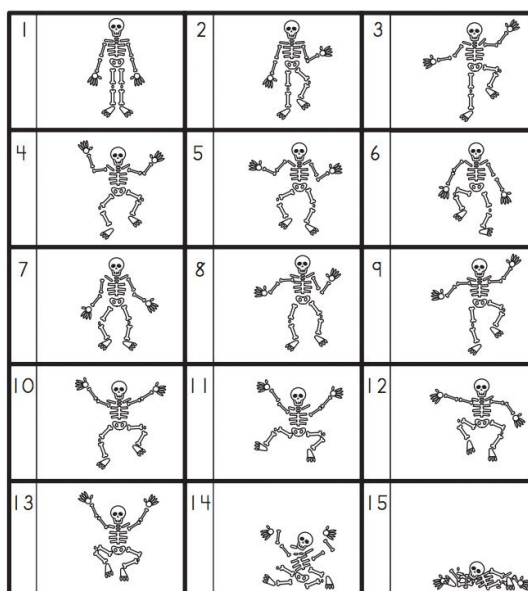
¿Qué es un flipbook?

La manera correcta de escribirlo, según el Merriam Webster es flip-book, pero es más común encontrar el término flipbook, pocket cinema, thumb book y hasta flickbook. En francés se le conoce también como cinéma de poche (cine de bolsillo) y cinéma avec le pouce (cine con el pulgar). En español también se le conoce como folioscopio, filoscopio o libro animado.

Un *Flipbook* es una especie de cuadernillo cuyas páginas tienen una serie de imágenes que van cambiando gradualmente de página en página, de modo que al pasar las páginas a velocidad constante las imágenes simulan movimiento. Así que gracias a la persistencia de la visión —ese fenómeno

del ojo y cerebro humano en el que una imagen permanece registrada en nuestra mente por alrededor de una décima de segundo después de desaparecer— podemos apreciar la animación.

La técnica de animación de *flipbook* se puede hacer dibujando en un bloc de notas adhesivas o en la esquina de un libro o revista, pues no siempre son un cuadernillo separado. También se puede lograr imprimiendo fotos con movimientos en serie y uniéndolas en un cuaderno cuyas páginas pasen a velocidad. En realidad, hay diversos tipos de *flipbook*, algunos muy sencillos y fáciles de hacer, otros sorprendentes que incluyen el arte del *performance* o algunas herramientas adicionales.



ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO

SEMANA 1 (08 al 12 de noviembre)

1. Diseña tu historieta en movimiento y crea un flip book.
Sé muy creativo, utiliza papel blanco (sin cuadrícula) aplica plumones, pintura o marcador (Garantiza que lo podamos ver en un video)



CONTEXTUALIZACIÓN

SEMANA 2 (Del 16 al 19 de noviembre)



Cómo hacer un flipbook (también conocido como folioscopio, libro animado o libro de voltear en español). Todo el mundo ha visto o mirado un folioscopio. Al pasar las páginas, parece como si los personajes estuvieran en movimiento. Estos han encantado a los niños y a los

adultos por igual durante años. Con algunos suministros básicos, puedes hacer el tuyo.

Paso 1



Decide el número de páginas que deseas tener en tu libro animado. Puede ser cualquier cantidad de hojas que creas que puedes dibujar o decorar. Es posible que desees comenzar con un folioscopio corto de diez páginas.

Paso 2

Asegúrate de que todas las páginas tengan el mismo tamaño. Une las páginas con cinta adhesiva en la parte superior.



Paso 3

Dibuja tus páginas. Para hacer que se vea como si se mueve, cambia la imagen sólo un poco en cada hoja. Esto puede tomar un poco de práctica.

Paso 4

Pon a prueba tu flipbook. Voltea las páginas y observa si se ve cómo te gustaría. Si has dibujado con lápiz, puedes volver atrás y hacer pequeños cambios

Paso 5

Decora tus páginas. Una vez que hayas dibujado la imagen, es posible que desees poner un escenario u otros elementos.



Recuerda que sólo difieren levemente de una hoja a la otra.

ACTIVIDAD INICIAL SEMANA 2 (Del 16 al 19 de noviembre)



ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO SEMANA 2 (Del 16 al 19 de noviembre)

1. Realiza un video demostrando tu flipbook y compártelo en classroom

REFERENCIAS: WEBGRAFÍA.

Semana 1:

<https://youtu.be/SGw6VREYkLE>

<https://www.youtube.com/watch?v=7tfNf07HFkE>

Semana 2:

https://www.youtube.com/watch?v=qcCLdmMf-wY&t=358s&ab_channel=CrearteAraiza

<https://www.almendron.com/artehistoria/artes/escultura/las-claves-de-la-escultura/el-relieve/>

https://www.youtube.com/watch?v=VkiFfY1IAHE&ab_channel=LaberintoSpiral

<http://art-toolkit.recursos.uoc.edu/es/tecnicas-bajorelieve/>

ANEXOS:

	GIMNASIO SABIO CALDAS (IED) Nuestra escuela: una opción para la vida GUÍAS DE APRENDIZAJE – PLAN ESCOLAR	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

DOCENTE	Carlos Pulido	Grado	Tercero
ASIGNATURA	Expresión Corporal		
Correo electrónico de contacto	carlos.pulido@sabiocaldas.edu.co		
Periodo académico	Tercer Periodo		
Tiempo de ejecución de la actividad	15 días (Del 08 al 19 de noviembre)		
¿Qué competencia(s) debo alcanzar?	Sensibilidad: Me relaciono lúdicamente con la música, las artes visuales y escénicas; lo demuestro a partir del desarrollo motriz corporal: escucha, acompañó con el cuerpo, juego e imito frases, fragmentos rítmicos, gestos corporales, recreo y boceto ideas, pintó, juego con materiales para su transformación. . . (C. B 1). Apreciación estética: Conozco nociones de los distintos campos artísticos como; tiempo, ritmo, duración, movimiento, gesto, espacio e imagen, a partir de ejercicios concretos (Imito y logró relacionar algunos conceptos). (C. B. 1, 3, 2) Comunicación: Entiendo la práctica musical, escénica y plástica como medio de comunicación de vivencias, sentimientos e Ideas. (C. B. 1)		
Temáticas mediadoras	El personaje Títeres La voz La actuación		
Metas	Socio-afectiva: Entiende y respeta el trabajo propio y de los demás. Propone creaciones colectivas con iniciativa y liderazgo.		

	Metas de aprendizaje: Propone e identifica juegos dramáticos, en los cuales se practica el ritmo, la coordinación, el gesto y la partitura corporal, la actuación y el juego simbólico, en los cuales hay diferentes expresiones y lenguajes corporales. Identifica la figura Aristotélica (inicio, nudo y desenlace).
--	--

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

¿QUÉ SE VA A EVALUAR?	¿CÓMO SE VA A EVALUAR?	¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR? Fechas
Comprender la contextualización de los personajes. Evidenciar el apropiamiento de su discurso.	Participación Apropiación discursiva.	08 de noviembre
Entender y proponer diferentes actuaciones. Evidenciar con la creación de una pequeña obra.	Exposición o muestra de su creación. Producción artística	19 de noviembre

SEMANA 1 (08 al 12 de noviembre)

ACTIVIDAD INICIAL: Rutinas de pensamiento

VEO	PIENSO	ME PREGUNTO
¿Qué estoy viendo? 		

CONTEXTUALIZACIÓN

PRIMERA SEMANA

EL PERSONAJE EN LA OBRA DE TEATRO

Guía de Refuerzo



El teatro para la primera infancia es un escenario de encuentros. Su esencia es la creación de mundos reales o ficticios, que se potencian desde la imaginación para soportar la ilusión y la permanencia de estos universos en la memoria de la niñez.

Con la **creación de personajes** el estudiante aprende sobre el gesto, la emoción y el movimiento: imita, comparte, invita y contagia desde el juego a participar de él, a hacer parte del pacto secreto que nace desde la primera escena. Personajes y público se convierten en aliados y rivales; niños y niñas reconocen al otro o a ellos mismos en el proscenio, encarnan un sueño o representan algún temor que los aqueja, permitiendo así vivir de forma extensa el conflicto, la alegría, la tristeza, la angustia, el dolor, el amor.

CONTEXTUALIZACIÓN SEGUNDA SEMANA

Guía de Nivelación

La verdad es que cualquier marioneta puede ser una herramienta educativa fantástica; desde las pequeñitas de dedo, las DIY de cartón y papel, las de mano... hasta nuestros queridos títeres. Y lo más importante es que la gran mayoría de estos tipos de títeres se pueden introducir ya desde los primeros meses, y utilizarlas durante toda la vida!



PRIMERA SEMANA GUÍA DE REFUERZO

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

PARA REALIZAR ESTA CLASE DEBERÁS TRAER CAJAS PEQUEÑAS DE CHICLES O CAJAS DE FÓSFOROS.

1. Realiza la lectura de la contextualización.
2. Observa detalladamente el siguiente tutorial y sigue las instrucciones para crear tu personaje: <https://www.youtube.com/watch?v=lbqQ5Lyn0xU>.
3. Crea tu títere con cajitas de cartón.
4. Comparte resultados en tu classroom.

SEMANA 2 (15 al 19 de noviembre)

ACTIVIDAD INICIAL:

<https://wordwall.net/es/resource/224653/ruleta-1-10> - Ruleta de números.

El docente escogerá a 6 participantes, los 6 participantes escogen un número. Se juega la ruleta y el que quede se le preguntará: ¿Qué es un gesto?

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

RECUERDA: TAMBIÉN PARA ESTA SEMANA TIENES QUE TRAER LOS TÍTERES.

1. Realiza una presentación de tú títere.
2. Comparte resultados.

REFERENCIAS: WEBGRAFÍA.

Semana 1:

<https://www.youtube.com/watch?v=lbqQ5Lyn0xU> - Títeres

Semana 2:

<https://www.youtube.com/watch?v=lbqQ5Lyn0xU> - Títeres de dedos

ANEXOS:

Semana 1:

Semana 2: