

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

DOCENTE	Artes: Javier Barajas			GRADO	Segundo
ASIGNATURA	Artes plásticas				
Correo electrónico de contacto	javier.barajas@sabiocaldas.edu.co				
Fecha de envío	24 de Agosto			Fecha de entrega	28 de Agosto
Tiempo de ejecución de la actividad			1 hora		
TEMA	El bodegón y el modelado en plastilina				

Contextualización

¿QUÉ ES UN BODEGÓN?

El bodegón es la representación gráfica y pictórica de objetos inanimados o inertes, también conocido como “naturaleza muerta”, que son extraídos del ambiente o de la vida diaria, como: Jarrones, porcelanas, cristales, cestos, objetos de cocina, alimentos, frutas, flores, formas geométricas, etc. asimismo formas creadas por el artista y plasmados sobre una superficie bidimensional.

¿QUÉ ES MODELADO EN PLASTILINA?

Con la plastilina los niños aprenden a moldear y hacer figuras. A través de la plastilina el niño imagina, crea, y a la vez materializa los pensamientos que tienen en su mente. Es una actividad que aporta muchos beneficios a la fantasía y a la creatividad de los niños.



Descripción de la actividad sugerida

Realizar un bodegón con la técnica del modelado en plastilina el cual será guiado en clase virtual para los pasos de desarrollo.

EJEMPLO:



Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)

BODEGON ES:

<http://www.dearteycultura.com/el-bodegon-arte-grafico-y-pictorico/>

MODELADO EN PLASTILINA ES:

https://www.google.com/search?ei=VgAxX_OoDc2Z_Oak86Rg&q=que+es+modelado+en+plastilina&oq=que+es+modelado+en+plastilina&gs_lcp=CqZwc3ktYWIOAzICCAyBggAEAcOHIGCAAQBxAcOgQIABBHULctWKw1YMNAaABwAngAgAGbAogB_guSAQUwLjIuNZqBAKABAaoBB2d3cy13aXrAAOE&scient=psy-ab&ved=0ahUKEwizq67mr5HrAhXNTN8KHao5CQwQ4dUDCAw&uact=5

Criterios de Evaluación

- Desarrolla la competencia de apreciación estética en actividades prácticas a partir de ejercicios concretos de construcción en la que evidencia su dominio creando bodegones con modelado en plastilina.

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

DOCENTE	Artes: Lina Gil Sánchez		GRADO	Segundo
ASIGNATURA	Artes - Artes visuales			
Correo electrónico de contacto		lina.gil@sabiocaldas.edu.co		
Fecha de envío	Agosto 24 de 2020		Fecha de entrega	Agosto 28 de 2020
Tiempo de ejecución de la actividad			1 hora	
TEMA	Acromía, Monocromía y policromía.			

Contextualización

Actividad de cierre. Con esta actividad comprobaremos tus comprensiones sobre las Acromía, monocromía y policromía. Haz una cuidadosa lectura visual sobre lo que proponen los siguientes términos en relación a la imagen que llevan al frente. Luego, realiza la actividad según como lo comprendas. Recuerda que con esta actividad estaremos evaluando cada una de las comprensiones para cada concepto.

Acromía:



Monocromía:



Policromía:



Descripción de la actividad sugerida

1. Aplica los colores que creas convenientes según la indicación de cada uno de los espacios en que la imagen se divide.

Artes Visuales - Grado segundo
Ejercicio de aplicación del color.



Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)

Criterios de Evaluación

Desarrolla la competencia de sensibilidad al relacionarse con toda la paleta de colores, comprende la escala tonal policromática y diferencia la monocromática de la acromática, lo evidencia con el correcto aplicado del color en la imagen propuesta.

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

DOCENTE	Carlos Pulido			GRADO	Segundo
ASIGNATURA	Expresión Corporal				
Correo electrónico de contacto		carlos.pulido@sabiocaldas.edu.co			
Fecha de envío	24 de agosto 2020		Fecha de entrega	28 de agosto 2020	
Tiempo de ejecución de la actividad			1 hora		
TEMA	El cuento				

Contextualización



Los cuentos constituyen una parte fundamental en el desarrollo de la imaginación del ser humano. Las aventuras, la ficción, la comedia y el aprendizaje son algunos de los conceptos que podrán encontrar a la hora de abrir un libro.

Como todos los cuentos, tienen un inicio y un fin, aspectos inesperados como otros ya muy predecibles. ¿Podrás dejarte sorprender?

Descripción de la actividad sugerida

1. A partir del cuento infantil llamado "*El bufón y el campesino*", recrea una historia que quieras contar, pero eso sí, que tenga la misma moraleja o parecida. ¡Manos a la obra!
2. Si no pudiste acompañarnos en esta sesión, realiza las diferentes actividades en casa y envía una fotografía al profesor en la que muestre tu creación de un cuento infantil.

Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)

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

Criterios de Evaluación

Desarrolla la competencia de comunicación al relacionarse con sus pares al contar su historia, en la cual muestra su proceso de lenguaje asertivo y lo evidencia en la creación de cuentos.