GIMNASIO SABIO CALDAS	**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**	Octavo
ASIGNATURA	Artes plásticas		
Correo electrónico de contacto	javier.barajas@sabiocaldas.edu.co		
Fecha de envío	28 de septiembre	**Fecha de entrega**	2 de octubre
Tiempo de ejecución de la actividad	1 hora		
TEMA	Ready made		

¿QUÉ ES EL READY MADE?

El ready-made (también llamado "objeto encontrado").

En términos generales tenemos dos grandes momentos en la historia del arte: uno es hasta fines del siglo XIX, donde el arte muestra el mundo exterior al artista; y el otro es a partir de ahí (desde que empieza la modernidad) donde lo importante pasa a ser el mundo interior del artista: su manera de ver, de sentir, de pensar, sus emociones y su inconsciente.

Pero durante el siglo XX, cuando las vanguardias lo están revolucionando todo, se da algo que convive con la "expresión" del artista y es que el arte también empieza a "hablar del arte".

Hay una intelectualización del arte, donde se llega a discutir qué es arte y qué no (no solo en los libros sino a través de obras: se exponen obras que algunos avalan como artísticas y otros no).

Esto tiene mucho que ver con lo que llamamos "arte conceptual" en general (donde importa más la idea que la obra de arte en sí). Y uno de los primeros y cruciales pasos del arte conceptual se da dentro del movimiento dadá: el "ready-made" (se refiere a "algo que ya estaba hecho") o también se conoce como "objeto encontrado".

Quien da ese primer paso es Marcel Duchamp, y su idea fundamental es que un producto común, que ya existe, puede ser tomado por el artista y elevado entonces por éste a la categoría de "arte". Podríamos decir que la gran provocación sería que "algo es arte porque el artista dice que es arte". Sin embargo, en el ready-made siempre hay creación artística: por lo general Duchamp modifica al objeto, lo interviene.

El artista introduce un objeto ordinario en el mundo del arte de dos maneras: o bien poniéndole un nombre o una frase que modifica su función o la percepción que tenemos del mismo (el más famoso ready-made es un orinal que Duchamp en 1917 firmó con un seudónimo y tituló Fuente); o bien lo altera, lo adapta, lo combina (él llama a este último "ready-made asistido").

Descripción de la actividad sugerida
• Teniendo en cuenta la lectura realizada del Ready made, reconocer las características principales del mismo. • Realiza una búsqueda en tu casa de diferentes objetos que sean extraños y viejos y llévalos a la clase para trabajarlos en bocetaciones sencillas para crear una obra artística en grafito (Luz y sombra).
Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)
READY MADE ES: **https://3minutosdearte.com/generos-y-tecnicas/el-ready-made-tambien-llamado-objeto-encontrado/**
Criterios de Evaluación
• Desarrolla la competencia de apreciación estética en actividades de reconocimiento del Ready made a partir de creaciones en las que evidencia su dominio a través de la construcción de bocetos sencillos.

	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**	Octavo
ASIGNATURA	Expresión Corporal		
Correo electrónico de contacto	carlos.pulido@sabiocaldas.edu.co		
Fecha de envío	28 de septiembre 2020	**Fecha de entrega**	2 octubre 2020
Tiempo de ejecución de la actividad	1 hora		
TEMA	Sombras Chinescas		

Contextualización

Las sombras Chinescas son un arte folklórico originado en las áreas rurales de las provincias noroccidentales chinas de Gansu, Shaanxi y Ningxia. Este tipo de arte fue muy popular entre los siglos XIV y XIX, durante las dinastías Ming y Qing de China. Las figuras usadas en la obra lucen hermosas y encantadoras y la técnica del grabado requiere de muchas habilidades.

Las sombras Chinescas hacen énfasis en la representación. Moviendo todo el cuerpo mientras sigue los ritmos inspiradores de canciones, toda la trama representa fuertes características locales.

Se conoce como **teatro de sombras** a un **espectáculo** que consiste en la creación de ciertos **efectos ópticos**. Para el desarrollo del teatro de sombras, se necesita una **lámpara** u otra fuente de iluminación y una superficie lisa y clara (que puede ser una **pared** o una **pantalla**). También puede ser una sábana.

Desde el teatro Chinesco, la apropiación de personajes en las historias y la creación de ellos mismos, penden de la imaginación y la creación de su fundador, en este caso de ti.

Para la siguiente actividad, ten en cuenta los diferentes materiales, sugeridos en la descripción de actividades.

Descripción de la actividad sugerida

Para esta actividad necesitarás los siguientes materiales:

- Rollos de cartón (papel higiénico)
- Papel celofán de colores.
- Cinta.

1. Con acompañamiento mira el siguiente tutorial https://www.youtube.com/watch?v=ZMTIShmCcS4
1. Crea y recrea una historia de tu autoría con los diferentes elementos que creaste, comparte en clase tu experiencia.

2. Si no pudiste acompañarnos en clase, envía resultados al correo de tu profesor.
Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)
https://www.youtube.com/watch?v=ZMTIShmCcS4 - Tutorial sombras Chinescas https://www.youtube.com/watch?v=wFWcqD_5frI - Ejemplo de teatro Chinesco. https://definicion.de/teatro-de-sombras/ - Definición teatro de sombras. https://www.youtube.com/watch?v=vdQfZpS3tZs - Ejemplos de teatro de sombras
Criterios de Evaluación
Desarrolla la competencia de apreciación estética en actividades de creación de figuras Chinescas a partir de ejercicios de imágenes de sombras teatrales y de partitura en donde evidencia su dominio a través de la creación escénica.

GIMNASIO SABIO CALDAS	**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	Edison Leonardo Parra Gil	**GRADO**	Octavo
ASIGNATURA	Música		
Correo electrónico de contacto	edison.parra@sabiocaldas.edu.co		
Fecha de envío	28 de septiembre	**Fecha de entrega**	2 de octubre
Tiempo de ejecución de la actividad	1 hora		
TEMA	Aprestamiento instrumental		

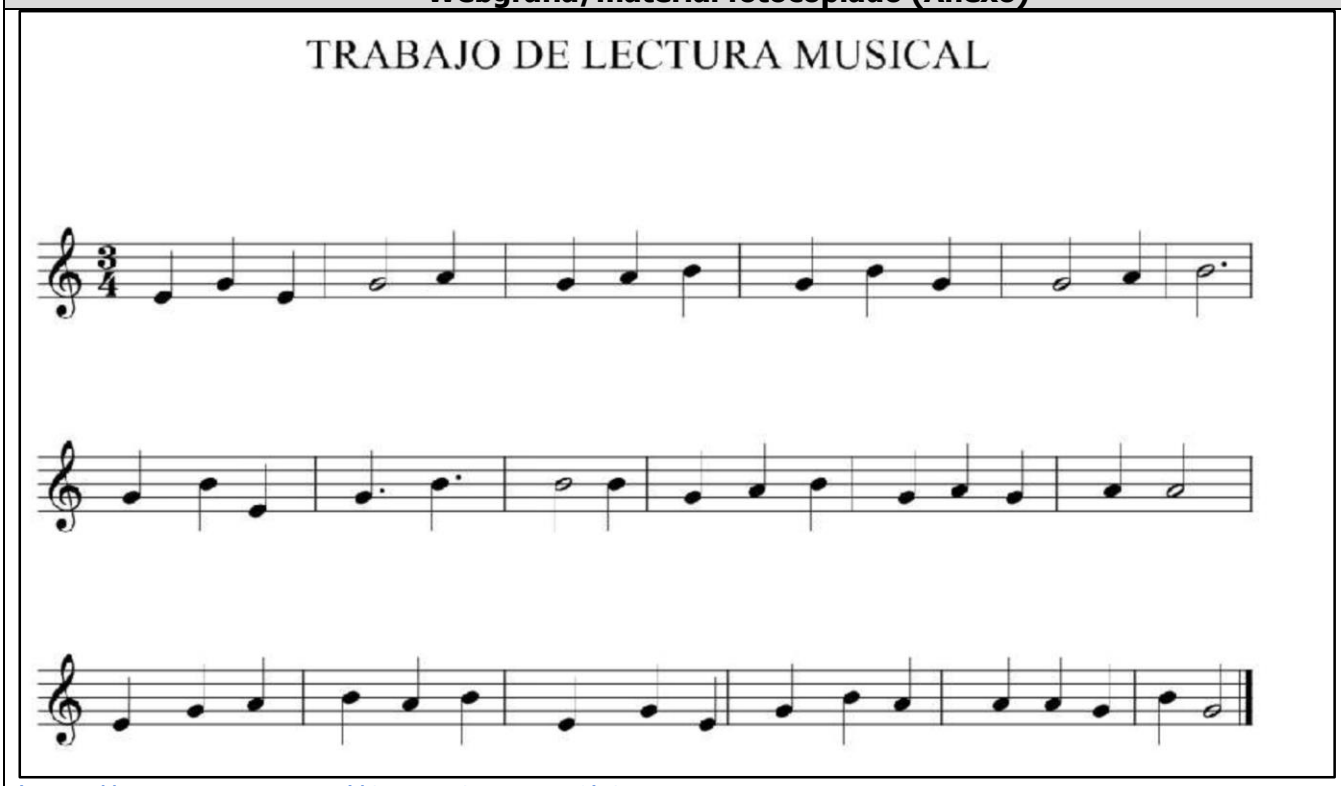
Contextualización

El aprestamiento instrumental es el primer acercamiento al instrumento. En este caso nuestro instrumento principal será el piano, este es un instrumento muy divertido que nos ofrece sonidos profundos y delicados los cuales nos da muchas opciones para interpretar. **Para esto quiero que prestes mucha atención en la siguiente indicación. En el espacio de la Webgrafía dejaré un link de acceso a un piano virtual desde una computadora, si no cuentas con una computadora, también te dejo una aplicación que puedes descargar desde tu tienda de aplicaciones en tu celular o Tablet.**

Descripción de la actividad sugerida

1. Realiza el solfeo del siguiente ejercicio (Webgrafía)
2. Interpreta en tu instrumento virtual el ejercicio anterior.

Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)



https://images.app.goo.gl/QoecBt3oo7EKD8kQ7

Criterios de Evaluación

Desarrolla la competencia de la comunicación a través de la práctica musical como medio de expresión usando un instrumento virtual principal.

GIMNASIO SABIO CALDAS	**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

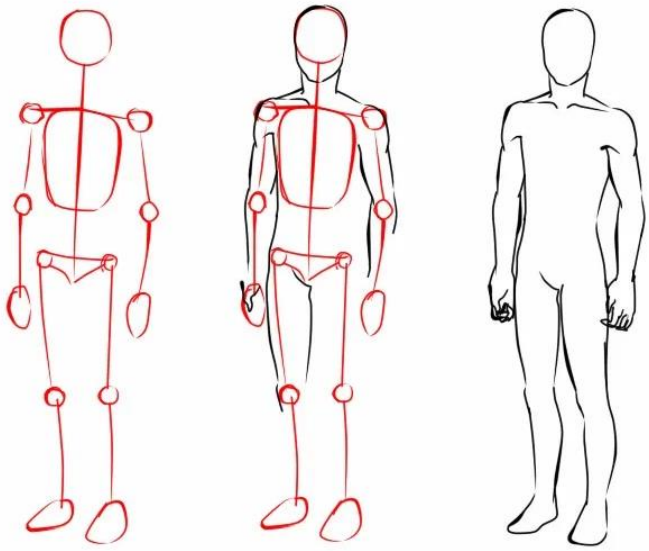
DOCENTE	**Artes:** Lina Gil Sánchez	**GRADO**	Octavo
ASIGNATURA	Artes - Artes visuales		
Correo electrónico de contacto	lina.gil@sabiocaldas.edu.co		
Fecha de envío	28 de septiembre de 2020	**Fecha de entrega**	2 de octubre de 2020
Tiempo de ejecución de la actividad	1 hora		
TEMA	Dibujo del cuerpo con modelo		

Contextualización

Consejos para dibujar el cuerpo en gran tamaño

Lo primero que vamos a hacer es dibujar las líneas de acción. Estas líneas representan la columna vertebral, los hombros y las caderas. Con estas tres líneas podemos mostrar a grandes rasgos el movimiento de una persona. Con ellas representamos una acción del cuerpo humano.

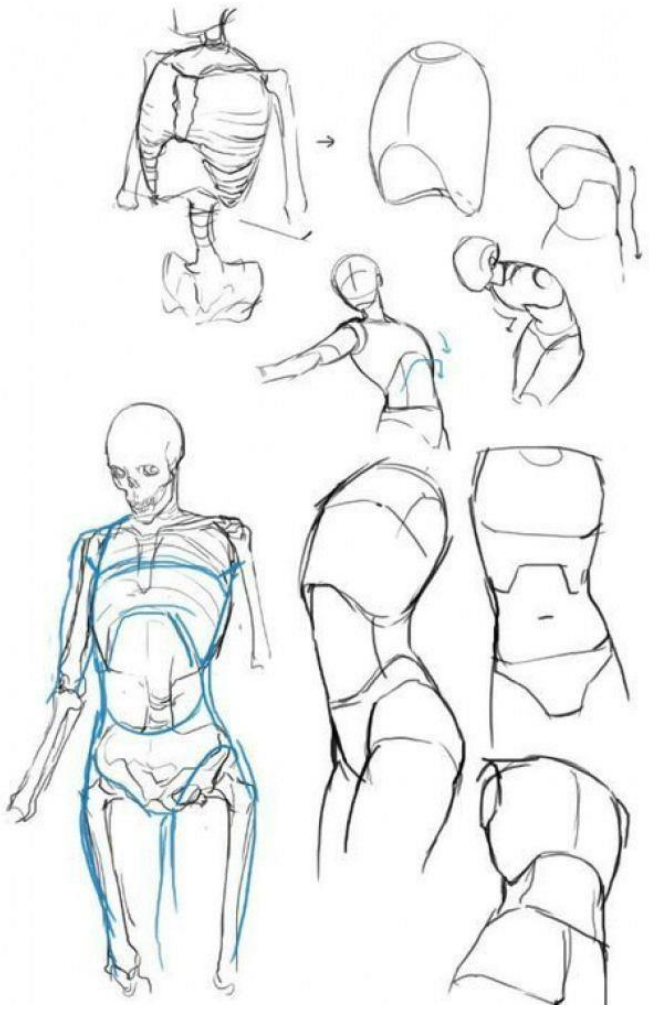
Después de las líneas de acción vamos a dibujar el esqueleto. Hay varias formas de dibujar el esqueleto. Quizá la más común es dibujar círculos que representan la cabeza, la caja torácica y la pelvis. Otra forma de dibujar el esqueleto es dibujar cajas: una caja rectangular representa el pecho, un trapecio para el abdomen y una cuadrado o círculo que representa la pelvis



Después de dibujar el esqueleto necesitamos dibujar los músculos. Del mismo modo que hicimos con el esqueleto, vamos a dibujar los músculos más prominentes del cuerpo humano y lo vamos a hacer con figuras simples. La mayoría de los músculos son óvalos o triángulos. Vamos a comenzar a dibujar el brazo desde arriba. El hombro es un triángulo que vamos luego a conectar con el pecho. Para el brazo vamos a dibujar un óvalo para los bíceps y un un triángulo para los tríceps. El antebrazo está conformado por un triángulo cuya base es redondeada.

La parte superior de la pierna podemos dibujarla como una gota de agua que sale desde la parte superior

de la pelvis hasta la rodilla. Luego completamos la parte superior de la pierna con una línea desde la ingle hasta la rodilla. Para la parte inferior también vamos a utilizar uno o dos triángulos. En esta etapa también dibujo la cabeza utilizando el círculo inicial y un triángulo para la quijada. Para ubicar los ojos creo una cruz en el círculo inicial y sobre la línea horizontal creo tres óvalos seguidos. Se supone que los ojos están a un ojo de distancia. Las orejas van en los extremos de esta misma línea. La línea vertical la utilizo para ubicar la boca y la nariz.



Una vez tenemos el cuerpo humano listo, podemos agregar la ropa y utensilios que el personaje va a utilizar. Esta etapa la hacemos antes de delinear al personaje (si es que lo vamos a delinear). Para evitar que la imagen se vuelva demasiado confusa es aconsejable utilizar un color diferente para la ropa. Debemos recordar también que la ropa tiene pliegues y cae suavemente sobre la piel. Es aconsejable utilizar catálogos para dibujar la ropa que hay en ellos. Como con los músculos, entre más practiquemos dibujando las partes individuales, más se nos va a facilitar dibujar el todo cuando diseñamos a los personajes de nuestras animaciones.

Descripción de la actividad sugerida

Realiza el dibujo de una persona en un pliego de cartulina, ten en cuenta lo aprendido previamente sobre la proporción del cuerpo. Procura representar el volumen (luz y sombra) si te es posible utiliza el carboncillo, pon a prueba tus capacidades y sé persistente, inténtalo una y otra vez hasta lograr la mejor versión de tu modelo.

Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)

https://www.youtube.com/watch?v=c4-IHBzwKnk&ab_channel=SAVUNISEVILLA
https://www.youtube.com/watch?v=gJyQYC86lMA&ab_channel=RonalMamaniParedesARTEMANS
https://mospcorp.com/animacion/como-dibujar-el-cuerpo-humano-sin-un-modelo/

- Desarrolla la competencia de la sensibilidad mediante el dibujo del rostro en versión anime, lo evidencia en sus dibujos con proporción, sin omitir ninguna de sus partes.