

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

<b>DOCENTE</b>	Edison Parra	<b>Grado</b>	6°
<b>ASIGNATURA</b>	Música.		
<b>Correo electrónico de contacto</b>	<a href="mailto:edison.parra@sabiocaldas.edu.co">edison.parra@sabiocaldas.edu.co</a>		
<b>Periodo académico</b>	<b>Tercer Periodo</b>		
<b>Tiempo de ejecución de la actividad</b>	<b>15 días (20 de Septiembre al 01 de Octubre)</b>		
<b>¿Qué competencia(s) debo alcanzar?</b>	<p><b>Sensibilidad:</b> 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).</p> <p><b>Apreciación estética:</b> 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)</p> <p><b>Comunicación:</b> Entiendo la práctica musical, escénica y plástica como medio de comunicación de vivencias, sentimientos e Ideas. (C. B. 1 )</p>		
<b>Temáticas mediadoras</b>	Interpretación instrumental.		
<b>Metas</b>	<p><b>Socio-afectiva:</b> Demuestra agrado cuando creas con pintura, arcilla, papel, colores, plastilina y tiza, se te ve muy alegre en actividades en grupo, tus creaciones demuestran dedicación y disciplina, gusto por el descubrimiento y un buen seguimiento de instrucciones.</p> <p><b>Metas de aprendizaje:</b> Desarrolla la competencia de la apreciación estética en actividades de reconocimiento musical a partir de ejercicios concretos del aprestamiento musical e interpretación instrumental en la que evidencia su dominio a través de la correcta postura.</p>		

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

¿QUÉ SE VA A EVALUAR?	¿CÓMO SE VA A EVALUAR?	¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR? Fechas
Crea e interpreta piezas musicales de forma	<b>Producción artística.</b>	<b>24 de Septiembre.</b>

correcta y las evidencia en su instrumento virtual.		
Crea e interpreta piezas musicales de forma correcta y las evidencia en su instrumento virtual.	<b>Producción artística</b>	<b>01 de Octubre.</b>

## CONTEXTUALIZACIÓN:

### (Semana 1).

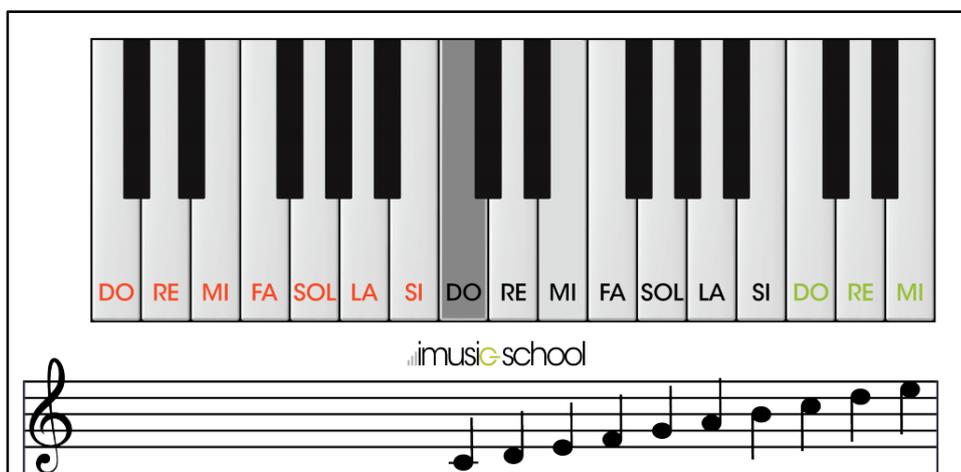
Al hablar de **interpretación instrumental**, nos referimos a un proceso que se ha afianzado en la cultura occidental en los últimos siglos. Consiste en que un músico especializado decodifica un texto musical de una partitura y lo hace audible en uno o varios instrumentos musicales.

En sus orígenes esta práctica bien podría remontarse a la Edad Media o al Renacimiento. No era una especialidad y era inherente al compositor. Pero también es cierto que desde sus inicios existieron ejecutantes de obras que creaban otros: los compositores. Esto es fácil de entender desde la práctica del canto que hoy llamamos *gregoriano*, en la iglesia católica.

### Instrumentación.

#### (Semana 2)

A medida que pasó el tiempo, la necesidad de contar con músicos



especialistas en "interpretar" la música, sin haberla compuesto, fue un requerimiento cada vez mayor. Asimismo, es de amplio conocimiento que los intérpretes han abusado de la escritura de los compositores, haciendo "aportes" de su propia iniciativa, muchas veces más allá de lo estrictamente recomendable. Se pueden citar casos emblemáticos como los de Couperin, Beethoven y Stravinsky, quienes se quejaban de estas prácticas abusivas, que alteraban su música sin justificación aparente. La aparición del solista decimonónico es también una muestra palpable de, por un lado, la importancia que cobraba su aporte, como también de los abusos que cometían.

### SEMANA 1 (septiembre 20 hasta 24 de septiembre)

#### ACTIVIDAD INICIAL:

¿Qué son las alteraciones musicales?  
¿Para qué sirven las alteraciones musicales?

#### ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

1. Interpreta los dos primeros sistemas de la siguiente pieza musical. (Webgrafía)
2. Comparte tus resultados con tus compañeros y profesor.

## SEMANA 2 (septiembre 27 hasta 01 de octubre)

### ACTIVIDAD INICIAL:

¿Qué alteración tiene la pieza musical que estamos trabajando?

¿Cuáles son las alteraciones musicales?

### ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

1. Interpreta los últimos dos sistemas de la pieza musical trabajada la semana pasada.
2. Comparte tus resultados con tus compañeros y tu profesor.

### ANEXOS:

#### Semana 1:

**Questa Dolce Sirena**

Giovanni Giacomo Gastoldi (1554-1609)

$\text{♩} = 100$

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

<b>DOCENTE</b>	Javier Barajas	<b>Grado</b>	6°
<b>ASIGNATURA</b>	Educación artística		
<b>Correo electrónico de contacto</b>	<a href="mailto:javier.barajas@sabiocaldas.edu.co">javier.barajas@sabiocaldas.edu.co</a>		
<b>Periodo académico</b>	Tercer Periodo		

<b>Tiempo de ejecución de la actividad</b>	<b>15 días (septiembre al 01 de octubre.)</b>
<b>¿Qué competencia(s) debo alcanzar?</b>	<p><b>Sensibilidad:</b> 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).</p> <p><b>Apreciación estética:</b> 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)</p> <p><b>Comunicación:</b> Entiendo la práctica musical, escénica y plástica como medio de comunicación de vivencias, sentimientos e Ideas. (C. B. 1 )</p>
<b>Temáticas mediadoras</b>	Cubismo, Color y tonalidad, Emociones y sentimientos, Concepto a través de una obra plástica, Elementos del arte y principios del diseño.
<b>Metas</b>	<p><b>Socio-afectiva:</b> Disfruta y apoya en la clase de artes, manteniendo una actitud atenta, sigue las instrucciones dadas por el profesor.</p> <p><b>Metas de aprendizaje:</b> Propone y aprovecha al máximo las habilidades para la comprensión de las características del Cubismo y el uso de su concepto en diferentes propuestas y obras artísticas. Da uso adecuado al manejo de tiempo de la clase virtual y asumir responsablemente las actividades no presenciales propuestas</p>

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

<b>¿QUÉ SE VA A EVALUAR?</b>	<b>¿CÓMO SE VA A EVALUAR?</b>	<b>¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR? Fechas</b>
Lectura de imagen de obras cubistas.	A través del comentario crítico y propuestas con concepto propio.	<b>24 de septiembre</b>
Composición de obras cubistas propias teniendo en cuenta el manejo de sus emociones	Producción artística	<b>01 de octubre</b>

**SEMANA 1** (septiembre 20 hasta 24 de septiembre)

## ACTIVIDAD INICIAL: Rutinas de pensamiento

- Observa y analiza: ¿Es una obra surrealista y por qué?



## CONTEXTUALIZACIÓN:

### Albert Gleizes, rompecabezas cubista

Es difícil valorar el significado de un artista como Albert Gleizes (1881-1953), que se presenta como un creador vinculado al cubismo y, por esta misma razón, un pintor secundario. La historia del cubismo, tal como cuenta la historiografía oficial, es la de Picasso y Braque, que eclipsa cualquier otra experiencia o artista relacionados con este entorno, de manera que Gleizes



aparece como un seguidor y, además, de segunda fila. Sin embargo, desde estas mismas páginas ya hemos llamado la atención sobre la necesidad de revisar los tópicos que han condicionado la historiografía del arte del siglo XX. La historia del arte contemporáneo se fundamenta en una serie de "verdades" incuestionables que se van repitiendo sin ningún sentido crítico y que han cristalizado en una especie de "neo academia". Ya no es admisible aquel cuento infantil de que el punto de inflexión del cubismo es Las señoritas de Aviñón de Picasso y que cuando Braque lo observa, deslumbrado, inicia un nuevo período; que posteriormente ambos, desarrollando itinerarios por separado, se percatan de la proximidad de sus planteamientos y deciden trabajar en común, etcétera. No sabemos cómo aproximarnos al cubismo, ni qué valor atribuir a Gleizes, pero de lo que sí estamos seguros es de que el cubismo posee una entidad muy ambigua y de que existe una gran dificultad para definirlo, si es que alguna vez existió. De lo que sí somos conscientes es de que hay que revisar las "verdades" incuestionables y de que cada generación ha de tener su propia visión de las cosas. Esta es la manera de ampliar el horizonte y redescubrir artistas más o menos marginados como Gleizes. ¿Pero qué podemos apuntar de Gleizes hoy? Además de pintor, fue uno de los promotores, aglutinadores y teóricos del cubismo, aunque decir cubismo es decir bien poco. Interesa señalar que, según el propio

Gleizes, nunca renunció a su idea de cubismo, a pesar de su lógica evolución, porque en él siempre existió la voluntad de un arte trascendente. Cuando el artista deriva a un arte religioso, él mismo explica que existe un vínculo con la manera que él entendía el cubismo ya que se trata de una experiencia interior, una exploración más allá de lo visible. El cubismo se pregunta y se cuestiona sobre la forma, pero para Gleizes esta forma posee un significado muy amplio; digamos que implica una idea de espíritu. Con esta reflexión no habremos explicado a Gleizes, pero habremos hecho observar que la actitud de Gleizes es diferente a la de Picasso, por ejemplo, y que no podemos hablar de cubismo, sino de experiencias y sensibilidades diferentes. La opción metafísica-religiosa de Gleizes es diferente al juego formal de Picasso.

Por último, hay que subrayar las aportaciones del profesor Pascal Rousseau en el catálogo de la exposición. Una de ellas versa sobre la presencia de Gleizes en Barcelona en la segunda década del s. XX. Y es que, en estos momentos Barcelona, gracias a un marchante visionario, Josep Dalmau, es un capítulo importante para la difusión de la vanguardia internacional.

### **ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:**

- Realiza la lectura.
- Realiza aplicación de color sobre las obras dadas en el anexo 1 de la semana 1.
- Pega las imágenes sobre cartón paja y llévalas a la siguiente clase.
- El ejercicio se guiará durante la clase.

### **SEMANA 2 (septiembre 27 hasta 01 de octubre)**

#### **ACTIVIDAD INICIAL: Rutinas de pensamiento**

- Observa y analiza: ¿Que representa esta obra?



## CONTEXTUALIZACIÓN:

Armar un rompecabezas es una actividad divertida y un entrenamiento excelente para tu cerebro. ¡Hacer tu propio rompecabezas es aún más divertido y le agrega una nueva dimensión a la actividad! Los rompecabezas caseros también pueden ser regalos sinceros que puedes personalizar para las personas únicas en tu vida. Dependiendo de las herramientas que tengas disponibles, puedes hacer un rompecabezas más tradicional o uno simple con cartón. De cualquier forma, ¡a tus amigos y familiares les encantará crear tus rompecabezas hechos a mano!



Preparar la imagen para el rompecabezas

1

Elige una foto o diseño. Puedes imprimir una fotografía para usarla como imagen del rompecabezas, dibujar o crear tu propia imagen o incluso usar una tarjeta, cartel o cualquier otra imagen impresa. Si es una fotografía, elige una imagen de alta resolución y córtala del tamaño que quieras que tenga el rompecabezas. Imprímela o llévala a un laboratorio fotográfico para que la ajusten según tus especificaciones. Si es una imagen hecha a mano, elige un papel de alta calidad que sea del tamaño que quieres el rompecabezas. De la forma que prefieras, dibuja o pinta la imagen directamente sobre el papel.

- También puedes crear tu propia imagen para el rompecabezas en la computadora y luego imprimirlo como una fotografía.

2

Elige un refuerzo para el rompecabezas. La madera contrachapada es más duradera y tradicional, pero sólo funcionará si tienes una sierra a la mano y te sientes seguro de tu habilidad para usar esa herramienta. Recortar un rompecabezas es un trabajo delicado y se requiere experiencia. También puedes usar un cartón de buena calidad para reforzar el rompecabezas. Será mucho más fácil trabajar con él y puedes cortarlo con las tijeras. Puedes encontrar el cartón para manualidades en la mayoría de las tiendas de artículos para artesanías.

- El grosor ideal del refuerzo del rompecabezas, ya sea de cartón o de madera contrachapada, es de 0,3 cm (un octavo de pulgada).<sup>[1]</sup>
- Busca una pieza de refuerzo que sea de un tamaño lo más similar posible al de la imagen del rompecabezas para evitar desperdicios.
- Puedes usar el cartón de una caja vieja para reforzar el rompecabezas, pero asegúrate de que esté limpio, en buen estado y sea plano. El cartón fino, como el de una caja de cereal, funcionará para un rompecabezas simple, pero es preferible que uses un cartón más grueso.

### 3

Reúne las herramientas. Además de la imagen y el refuerzo para el rompecabezas, también necesitarás pegamento, barniz en aerosol, una regla y un lápiz. Para hacer un rompecabezas con refuerzo de cartón, necesitarás unas tijeras o una cuchilla afilada. Para hacer un rompecabezas con refuerzo de madera, necesitarás una segueta<sup>[2]</sup> (una sierra manual que se usa para las figuras complicadas)<sup>[3]</sup> o una sierra caladora, una sierra eléctrica o de pedal que sirve para las curvas difíciles.

- El pegamento líquido o en aerosol para manualidades funcionará mejor para el rompecabezas, porque es multipropósito y no dañará las fotografías.
- Si vas a usar una fotografía para el rompecabezas, asegúrate de buscar un barniz que sea seguro para la foto.

### 4

Adjunta la imagen al refuerzo. Coloca el refuerzo en una hoja de papel encerado o de pergamino para proteger la superficie que está debajo. Colócalo con el lado útil hacia abajo. Rocía o cubre la superficie del refuerzo con pegamento y espárcelo para que quede una capa uniforme por toda la superficie. Coloca la imagen sobre el refuerzo. Deslízate con los dedos para que quede centrada y recta. Con un rodillo o una tarjeta de crédito vieja, presiona de manera uniforme la imagen para que el pegamento se adhiera y desaparezcan las burbujas.<sup>[4]</sup>

- Deja que el pegamento se seque. Los pegamentos tienen diferentes tiempos de secado, pero deja que el rompecabezas se seque durante varias horas si es posible.

5

Barniza la imagen. Lleva el rompecabezas al exterior o a un área bien ventilada. Colócalo de nuevo sobre el papel encerado o de pergamino. Rocía una capa uniforme de barniz sobre la imagen. Revisa la lata para saber el tiempo de secado y deja que se seque.

Hacer el rompecabezas

1

Recorta la orilla del rompecabezas. Si la imagen del rompecabezas es más pequeña que el refuerzo, empieza a recortar los bordes del refuerzo. Si es un rompecabezas de cartón, usa las tijeras o coloca el rompecabezas sobre una alfombra de corte con la imagen hacia arriba y usa la cuchilla. Si es un rompecabezas de madera, recorta cuidadosamente la orilla con la sierra para que el refuerzo quede de la misma forma y del mismo tamaño que la imagen del rompecabezas.

- Coloca la mayor parte del rompecabezas sobre una superficie sólida y plana (como una mesa), dejando sobresalir por el borde el lado que quieras cortar. Sostén con firmeza el rompecabezas con una mano para mantenerlo en su lugar y, con la otra mano, sujeta el serrucho y corta.

2

Crea una cuadrícula. Voltea el rompecabezas y colócalo con el lado de la imagen hacia abajo. Usa una regla para marcar y dibujar una cuadrícula, con cuadrados de 2 cm (3/4 de pulgada) (para crear un rompecabezas con un mayor número de piezas más pequeñas) o de 2,5 cm (una pulgada) (para crear un rompecabezas con un menor número de piezas más grandes).

- En lugar de dibujar tu propia plantilla para el rompecabezas, puedes imprimir las plantillas de algunos sitios como Tim 's Printables (en inglés).

3

Dibuja la plantilla para el rompecabezas. Para crear las piezas del rompecabezas, empieza por agregar figuras esféricas (semi círculos cóncavos y convexos) a lo largo de los bordes de las cuadrículas para que las piezas encajen entre sí después de cortar el rompecabezas.<sup>[5]</sup> También puedes usar triángulos, cuadrados u otras figuras invertidas y sobresalientes.

- Si imprimiste alguna plantilla dibujada previamente, pégala en la parte posterior del rompecabezas y deja que se seque.

4

Corta las piezas del rompecabezas. Para los rompecabezas de cartón, sigue la plantilla de las piezas que dibujaste en la parte posterior y corta las piezas con las tijeras. Si usas un cúter, coloca el rompecabezas boca abajo sobre la alfombra de corte y corta las piezas con cuidado. También puedes cortar las piezas con la sierra, teniendo cuidado de no cortarte. Cuando hayas terminado, usa un borrador para eliminar las marcas de lápiz restantes.

- Para que sea más fácil, no cortes las piezas de forma individual. En lugar de eso, corta las filas o las columnas completas de una sola vez y luego regresa y corta las piezas individuales.<sup>[7]</sup>
- El colbón ayudará a proteger la imagen de los daños cuando cortes las piezas, sobre todo, si usas una sierra.

### **ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:**

- Realiza la lectura.
- Crea un rompecabezas con los pasos dados y la imagen que aplicaste color la semana pasada.
- El ejercicio se guiará durante la clase.

### **REFERENCIAS: WEBGRAFÍA.**

#### **Semana 1:**

- **Albert Gleizes, rompecabezas cubista:** <https://elcultural.com/Albert-Gleizes-rompecabezas-cubista>

#### **Semana 2:**

- <https://es.wikihow.com/hacer-un-rompecabezas>

### **ANEXOS:**

#### **Semana 1:**



**Semana 2:**

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

<b>DOCENTE</b>	Carlos Pulido	<b>Grado</b>	6°
<b>ASIGNATURA</b>	Expresión Corporal		
<b>Correo electrónico de contacto</b>	<a href="mailto:carlos.pulido@sabiocaldas.edu.co">carlos.pulido@sabiocaldas.edu.co</a>		
<b>Periodo académico</b>	<b>Tercer Periodo</b>		
<b>Tiempo de ejecución de la actividad</b>	<b>15 días (20 de Septiembre al 01 de Octubre)</b>		
<b>¿Qué competencia(s) debo alcanzar?</b>	<b>Sensibilidad:</b> 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,		

	<p>recreo y boceto ideas, pintó, juego con materiales para su transformación. . . (C. B 1).</p> <p><b>Apreciación estética:</b>          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)</p> <p><b>Comunicación:</b>          Entiendo la práctica musical, escénica y plástica como medio de comunicación de vivencias, sentimientos e Ideas. (C. B. 1 )</p>
<b>Temáticas mediadoras</b>	<p>Corporalidad</p> <p>Corporeidades</p> <p>Comedia Griega</p>
<b>Metas</b>	<p><b>Socio-afectiva:</b>          Demuestra agrado cuando creas en la escena, vestuario, papel, se te ve muy alegre en actividades en grupo, tus creaciones demuestran dedicación y disciplina, gusto por el descubrimiento y un buen seguimiento de instrucciones.</p> <p><b>Metas de aprendizaje:</b>          Propone diferentes dramaturgias teatrales, actuaciones, improvisaciones y las demuestra en la práctica de la creación colectiva.</p>

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

¿QUÉ SE VA A EVALUAR?	¿CÓMO SE VA A EVALUAR?	¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR? Fechas
Crear composiciones escénicas individuales o en grupo desde la comedia Griega. Lo demuestra en la experimentación corporal y su práctica.	Ejercicios corporales. Entrenamiento corporal. Exploración corporal.	<b>20 de Septiembre</b>
Crear composiciones escénicas individuales o en grupo desde la comedia Griega. Lo demuestra en la experimentación corporal y su práctica.	Exploración corporal. Creación de trabajo corporal.	<b>28 de septiembre.</b>

**SEMANA 1** (20 al 24 de septiembre)

## ACTIVIDAD INICIAL:



¿Qué es? ¿Qué ves?

## ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO: SEMANA 1

1. Revisa el siguiente video: <https://www.youtube.com/watch?v=pyCl2-es8DE>.
2. Observa con atención el siguiente video: <https://www.youtube.com/watch?v=OISlvjMXrxw>.
3. ¿Qué características tiene el video?, ¿por qué es una comedia?

## CONTEXTUALIZACIÓN PRIMERA SEMANA



El teatro tal y como lo conocemos tuvo su origen en la **Antigua Grecia**, lugar en el que se llevaban a cabo concursos teatrales en las festividades más importantes de las ciudades. La tragedia fue uno de los sub géneros cultivados, pero también la comedia tuvo una gran importancia en este

género literario, de hecho, fue el más popular de todos ya que generaba situaciones burlescas y satíricas del día a día de los habitantes.

El **origen del teatro** lo encontramos en la Antigua Grecia. Aquí, desde el siglo VI aC podemos empezar a ver las primeras representaciones teatrales que solían ser de dos géneros distintos: la tragedia o la **comedia**. Este segundo género era usado por los autores cuando querían mofarse de cuestiones que influenciaron a la sociedad griega del momento como la política, la filosofía, etcétera.

La actuación es un fenómeno artístico con características específicas, hecho que la convierte en un genuino objeto de apreciación estética, y que asimismo legitima su constitución como un campo autónomo de indagación teórica

La actuación proporciona diferentes cualidades en el estudiante. Desarrolla habilidades expresivas e imaginativas que garantizan diferentes tipos de comunicación.

La actuación es un fenómeno artístico con características específicas, hecho que la convierte en un genuino objeto de apreciación estética, y que asimismo legitima su constitución como un campo autónomo de indagación teórica.

## **CONTEXTUALIZACIÓN SEGUNDA SEMANA COMEDIA GRIEGA CONTINUACIÓN**



El teatro tal y como lo conocemos tuvo su origen en la Antigua Grecia, lugar en el que se llevaban a cabo concursos teatrales en las festividades más importantes de las ciudades. La tragedia fue uno de los subgéneros cultivados, pero también la comedia tuvo una gran importancia en este género literario, de hecho, fue el más popular de todos ya que generaba situaciones burlescas y satíricas del día a día de los habitantes. Vamos a descubrirte cuáles son las características de la comedia griega para que conozcas mejor cómo era este tipo de obra teatral que resultó tan exitosa en Grecia y que ha evolucionado hasta la actualidad.

**SEMANA 2** (27 de septiembre al 01 de septiembre)

### **ACTIVIDAD INICIAL:**

#### **RULETA DE RETOS ARTÍSTICOS**

<https://wordwall.net/es/resource/6660621/arte/retos-de-arte-2do-ciclo>.

### **ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:**

Según lo leído en la contextualización, realiza:

1. Mira este vídeo sobre la comedia griega  
<https://www.youtube.com/watch?v=KJJAXKTAVN4>.
2. Crea una actuación cómica que contenga las diferentes características

### **REFERENCIAS: WEBGRAFÍA.**

#### **Semana 1:**

<https://www.unprofesor.com/lengua-espanola/comedia-griega-caracteristicas-3193.html> - Características de la comedia griega.

<https://www.youtube.com/watch?v=XMiJ-Ae4oSs> - Origen comedia Griega

<https://www.youtube.com/watch?v=6qB27cl59kk> - Estética de la comedia Griega

<https://www.youtube.com/watch?v=RiQEVyNvAvE> - Las nubes, obra de Aristófanes, autor cómico.

[https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/57714/CONICET\\_Digital\\_Nro.2577b3d0-f2b7-4350-8326-a21dffce7b89\\_A.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/57714/CONICET_Digital_Nro.2577b3d0-f2b7-4350-8326-a21dffce7b89_A.pdf?sequence=2&isAllowed=y) - Actuación teatral, artículo.

**Semana 2:**

<https://www.youtube.com/watch?v=KJJAXKTAVN4> - Comedia Griega.

**ANEXOS:**

**Semana 1:**

**Semana 2:**

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

<b>DOCENTE</b>	Lina Gil	<b>Grado</b>	6°
<b>ASIGNATURA</b>	Educación artística – Artes visuales		
<b>Correo electrónico de contacto</b>	<a href="mailto:lina.gil@sabiocaldas.edu.co">lina.gil@sabiocaldas.edu.co</a>		
<b>Periodo académico</b>	<b>Tercer Periodo</b>		
<b>Tiempo de ejecución de la actividad</b>	<b>15 días (20 de septiembre al 01 de octubre)</b>		
<b>¿Qué competencia(s) debo alcanzar?</b>	<p><b>Sensibilidad:</b> 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).</p> <p><b>Apreciación estética:</b> 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)</p> <p><b>Comunicación:</b> Entiendo la práctica musical, escénica y plástica como medio de comunicación de vivencias, sentimientos e Ideas. (C. B. 1 )</p>		
<b>Temáticas mediadoras</b>	Géneros del cine Cine terror Nosferatu		
<b>Metas</b>	<p><b>Socio-afectiva:</b> Asocia la producción artística a la comunicación y enunciación de la sensibilidad del ser humano, valora el arte y las producciones artísticas como perspectivas del mundo.</p> <p><b>Metas de aprendizaje:</b> Comprende y otorga importancia a los géneros del cine, los aspectos históricos y estilos de la imagen en movimiento, su aporte en la evolución del concepto de cine.</p>		

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

¿QUÉ SE VA A EVALUAR?	¿CÓMO SE VA A EVALUAR?	¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR? Fechas
Apreciación del cine <b>Actividad inicial</b>	Socializa su punto de vista de las piezas audiovisuales en el marco de la configuración del concepto de cine.	<b>01 DE OCTUBRE</b>
<b>Producción artística</b>	Realiza exploración plástica en torno a la imagen en movimiento como medio de expresión y representación visual personal y social.	

### SEMANA 1 (Del 20 al 24 de septiembre)

#### ACTIVIDAD INICIAL:

<https://www.youtube.com/watch?v=X5j6KwL1qTw>

<https://youtu.be/OPmKaz3Quzo>

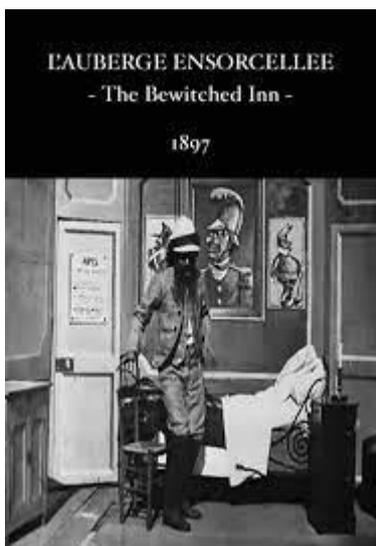
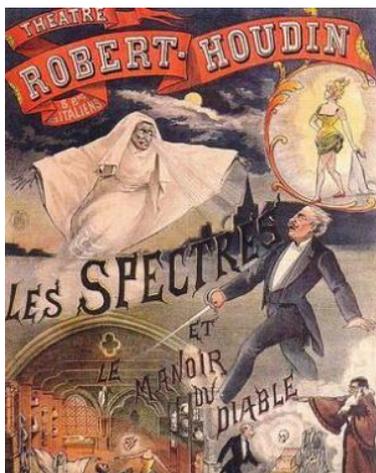
[https://youtu.be/2\\_JGZqws2qI](https://youtu.be/2_JGZqws2qI)



¿QUÉ SÉ?	¿QUÉ QUIERO SABER?	¿QUÉ HE APRENDIDO?
		

#### CONTEXTUALIZACIÓN:

**SEMANA 1** (Del 20 al 24 de septiembre)



Los antecedentes del cine de terror provienen de, como hemos dicho en la introducción, la novela de terror. Además de estas novelas que nacieron en la segunda mitad del siglo XVIII, anteriormente ya había una tradición por los cuentos de miedo pasados de generación en generación. Una tradición muy desarrollada en las culturas rurales de todo el mundo.

Si nos ceñimos a lo estrictamente cinematográfico, podemos afirmar que la primera película de la historia fue también la primera película de terror. Estamos hablando del film de los hermanos Lumière, *L'arrivée d'un train à La Ciotat* (La llegada del tren a la estación de Ciotat) de 1896. Esta película causó gran terror en los espectadores, el cine era un invento nuevo y al ver el tren que se acercaba, el público creyó que se iba a salir de la pantalla para arrollarlos. Se puede decir que, entonces, el cine está ligado al terror desde sus inicios. Ya que, aunque sea un mínimo, damos al cine más verosimilitud que a los libros.

A diferencia de la literatura que sugiere, el cine "muestra" y hereda ese poder icónico e indicial surgido anteriormente con la fotografía. Casi paralelamente a los Lumière, sería Georges Méliès quien explorará también el cine de terror en su película «*Le manoir du Diable*» La mansión del diablo (1896), un film de tres minutos donde un diablo acosa a los visitantes. Aunque generaban bastante miedo al público de esa época, todas estas películas eran comedias y han sido calificadas por comedias de terror por los historiadores del cine.

Visto el éxito de esta película, Méliès siguió experimentando con las películas de miedo con *Une nuit terrible* (1896), que cuenta la historia de un hombre que termina luchando contra una araña gigante o *L'auberge ensorcelée* (1897), la historia de un huésped de un hotel que es atormentado por una presencia invisible. También en Francia tenemos la primera adaptación al cine de *Nuestra Señora de París*, la famosa novela de Victor Hugo, llamada *de Esmeralda* (1905) de Alice Guy.

De Francia pasamos a Japón donde en 1898, una compañía de cine japonés llamada Konishi Honten lanzó dos películas de terror, ambas escritas por Ejiro Hata. Estas fueron *Shinin No*

*Sosei* (cuya traducción sería resurrección de un cadáver), y *Bake Jizo* (Jizo el Espectro). España también fue otro de los países donde se impulsó la temática del terror gracias a Segundo de Chomón que produjo muchas películas llenas de trucajes e ilusiones ópticas, siendo comparado con Méliès. Entre sus obras famosas se encuentran *Satán se divierte* (1907), *La casa encantada* (1907), que es considerada como una de las primeras representaciones cinematográficas de una casa encantada; y *Le spectre rouge* (1907).

## ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:



La idea de hacer la película le vino a Murnau después de leer el libro de Stoker, pero él no quería pagar los derechos de la novela, por lo que decidió cambiar los nombres de los personajes y el lugar donde ocurrían los hechos, confiando con que eso bastaría. Por obvias razones, lo demandaron por plagio y perdió; el juez ordenó que se quemaran todas las copias de la cinta, de las cuales algunas fueron escondidas y afortunadamente lograron sobrevivir en el tiempo hasta llegar a YouTube, donde pueden encontrar la película con subtítulos al español, ¿subtítulos en una película muda? Así es, aunque antes los personajes no tenían voz, los montajistas de las películas sí podían incluir algunas diapositivas con textos, llamadas intertítulos, donde escribían alguna frase dicha por los personajes o información importante.

Está clasificada como una película de terror, es terror sin diálogos, los personajes no aparecen de manera abrupta en pantalla, no hay estruendos repentinos, ni se escuchan ruidos misteriosos. Creo que el propósito del largometraje, más que sobresaltar al espectador, es asustarlo a largo plazo y dejarlo con la idea que está en riesgo de ser atacado por un vampiro en la noche. El director acude a múltiples recursos para construir esta sensación de misterio en la película, adicional a las duras sombras, ya características de expresionismo alemán, el maquillaje de Nosferatu es digno de un monstruo y no me cabe duda que en su momento fue el causante de más de una pesadilla, combinando esto con la interpretación de Max Shreck y el hecho de que en su momento se supiera muy poco sobre su vida, dieron como resultado a un personaje tan convincente que los rumores sobre que Shreck era un vampiro real y por eso había obtenido el papel, tomaban cada vez más y más fuerza.

## **ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO: SEMANA 2 (DEL 27 DE SEPTIEMBRE AL 01 DE OCTUBRE)**

1. Ver la película completa:

<https://www.youtube.com/watch?v=E628rUz6Onw>

<https://www.youtube.com/watch?v=XKLyQ9BNRqU>



2. Realiza una composición plástica creativa tipo póster, sobre la película NOSFERATU (1922)

## **REFERENCIAS: WEBGRAFÍA.**

**Semana 1:**

<https://www.youtube.com/watch?v=X5j6KwL1gTw>

<https://youtu.be/OPmKaz3Quzo>

[https://youtu.be/2\\_JGZgws2gI](https://youtu.be/2_JGZgws2gI)

<https://historiadelcine.es/generos-cinematograficos/cine-terror-caracteristicas-historia/>

## **Semana 2:**

<https://www.utadeo.edu.co/es/noticia/recomendado-del-mes/la-brujula/40961/nosferatu-el-primer-vampiro-en-el-cine>  
<https://www.youtube.com/watch?v=E628rUz6Onw>

## **ANEXOS:**

**Semana 1:**

**Semana 2:**