



## INSTITUCIÓN EDUCATIVA REPÚBLICA DE HONDURAS

Aprobada mediante Resolución No 033 del 21 de abril de 2003

### SECUENCIA DIDÁCTICA No 2-2021

Generado por la contingencia del COVID 19

Título de la secuencia didáctica:

- **EXPRESIONES SIMBÓLICAS Y METAFÓRICAS SURREALISTAS**
- **EL CUERPO COMO SÍMBOLO Y METÁFORA**  
(la máscara).
- **Escritura de cuento corto para actuar**

Docente

**GABHO ZAPATA**

Nombre del Estudiante:

Grado 11

Grupo: 1

Área/Asignatura

**ARTÍSTICA Y CULTURAL**

Duración: Ocho horas

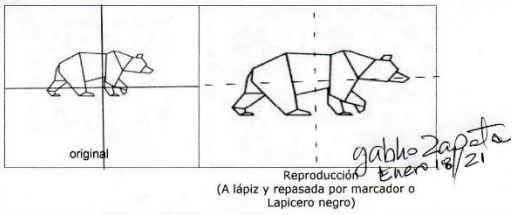
**MOMENTO**

**ACTIVIDADES**

**Exploración**

**Un símbolo** es la representación de una idea en donde se tiene como base la cualidad de la idea representada. Por ejemplo el sol es símbolo de vida, porque gracias al calor y la luz de su influencia la vida del planeta surge, se transforma y evoluciona. En pocas palabras, si hay sol hay vida! **Una metáfora visual** es una comparación simbólica, dicha comparación se da al analogar o comparar algún aspecto de uno de los sujetos o elementos utilizados en dicha metáfora. En la expresión “ágil como un gato” puede deducirse que a alguien se le está comparando con dicho animal pues ambos poseen dicha cualidad. Si representamos metafóricamente dicha expresión veríamos entonces a una persona con identidad o sea “rostro” de gato en una acción que evidencie agilidad corporal. **El surrealismo** es un tipo de arte que elabora imágenes a partir de los sueños y el inconsciente. Dichas imágenes son fantásticas y metafóricas. Esto quiere decir que toda imagen ficticia es surreal, como los mitos romanos. Recuerda que los romanos heredaron de los griegos su mitología con ciertos cambios de nombres pero conservando la función de sus creaciones mitológicas. Algo que caracteriza a todo mito es el animismo, la palabra animus significa espíritu o ánima y se aplica a todo aquello mineral, vegetal u objetual con características vitales, como las caricaturas en donde los objetos sienten y hablan o las fábulas en donde los animales se humanizan. Una imagen importante por su simbología es la quimera. Como animal fantástico la quimera representa a través de sus animales tres cualidades del Ser, la cabra como símbolo de emocionalidad, el león como símbolo de autoridad y la serpiente como símbolo de racionalidad. Esto se hace más evidente cuando aparece en la historia, la esfinge: cuerpo de león y cabeza de mujer. El león simboliza el instinto y la cabeza de mujer lo racional. La palabra “máscara” significa persona y se utilizaba en el teatro griego y romano para representar a los personajes según la necesidad de identificación. Es importante el significado de la palabra máscara porque desde épocas antiguas como la primitiva los seres humanos hemos enmascarado nuestro cuerpo para identificarnos con algún poder o habilidad natural. Este símbolo es indicador de autoimagen.

<p><b>Estructuración</b></p>	<p>Cómo relacionamos estos temas con el arte romano? Recuerda que los romanos adoptaron la mitología griega.          Los romanos vieron en su corporeidad la potencia de los dioses. Al creerse y sentirse como descendientes de algún dios, el sentido heroico es el motivador para conquistar a otros pueblos y a sí mismos en las batallas implícitas de la vida. Así mismo se portan los animales, quienes representan potencias naturales. Los romanos eran quiméricos al imaginar imposibles hechos mitología misma. El ejercicio que se te propone es <u>reproducir 4 imágenes</u> de dioses romanos, y 4 imágenes animales míticos romanos. El formato es la hoja de block base 30 o en octavos de cartulina blanca. En total serían 8 imágenes. Luego escribe un cuento corto de una página en donde el tema de la máscara esté presente, con la idea de que este cuento va a ser actuado por dos tres personas. Son 9 trabajos.</p>																				
<p><b>Transferencia</b></p>	<p>Cómo vamos a reproducir y diseñar las imágenes?          Muy sencillo, vas a utilizar como modelo, imágenes del concepto, Ya Tu harás la contextualización de la tuya. Ten en cuenta la simetría, o sea, la proporcionalidad en tus imágenes. Si tienes dificultad para reproducir las imágenes, usa la cuadrícula. Ya antes hemos trabajado la cuadrícula, o sea que a cada imagen le haces una cruz, dividiéndolo en cuatro partes, con lápiz para que borres cuando termines la cuadrícula guía. Lo mismo que a la hoja donde vas a realizar la reproducción. <u>Las reproducciones</u>, recuerda, deben hacerse en toda la página. <b><u>Cuando termines las reproducciones repasa los bordes con marcador y píntalos con colores o vinilos.</u></b>          En caso tal que no puedas devolver físicamente tus trabajos, tómales una foto con un celular o escanéalos si tienes el recurso, incluyendo la presente guía y envíamelos al correo:  <a href="mailto:un.minuto.de.cultura@gmail.com">un.minuto.de.cultura@gmail.com</a></p>																				
<p><b>Autoevaluación</b></p>	<table border="1"> <tr> <td></td> <td>SI</td> <td>NO</td> </tr> <tr> <td>1. Comprendiste los temas tratados?</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. Leíste con atención el proceso a seguir?</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3. Presentaste a tiempo tu trabajo</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4. Tu madre o alguien más te hizo el trabajo?</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>5. Que nota "honesta" crees que merece tu trabajo?</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		SI	NO	1. Comprendiste los temas tratados?			2. Leíste con atención el proceso a seguir?			3. Presentaste a tiempo tu trabajo			4. Tu madre o alguien más te hizo el trabajo?			5. Que nota "honesta" crees que merece tu trabajo?				
	SI	NO																			
1. Comprendiste los temas tratados?																					
2. Leíste con atención el proceso a seguir?																					
3. Presentaste a tiempo tu trabajo																					
4. Tu madre o alguien más te hizo el trabajo?																					
5. Que nota "honesta" crees que merece tu trabajo?																					
<p><b>RECURSOS</b></p>	<p><b>Block base 30 ó cartulina bristol en octavos.</b>  <b>Lápiz 2b y borrador de nata.</b>  <b>Regla.</b>  <b>Marcador micropunta o sharpie delgado.</b>  <b>Colores o vinilos-</b>  <b>Pinceles varios.</b></p>																				
<p><b>FECHA Y HORA DE DEVOLUCIÓN</b></p>	<p>ABRIL 23. JORNADA MAÑANA .Cuando devuelvas esta guía con los ejercicios en la carpeta, se te entregará la siguiente.</p>																				



**Ejemplo de cuadrícula, recuerda firmar con la fecha de elaboración**



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA REPÚBLICA DE HONDURAS**

Aprobada mediante Resolución No 033 del 21 de abril de 2003

**SECUENCIA DIDÁCTICA No 2**

Generado por la contingencia del COVID 19

Título de la secuencia didáctica:

- EXPRESIONES SIMBÓLICAS Y METAFÓRICAS SURREALISTAS
- EL CUERPO COMO SÍMBOLO Y METÁFORA

Nombre del Estudiante:

Grado 11

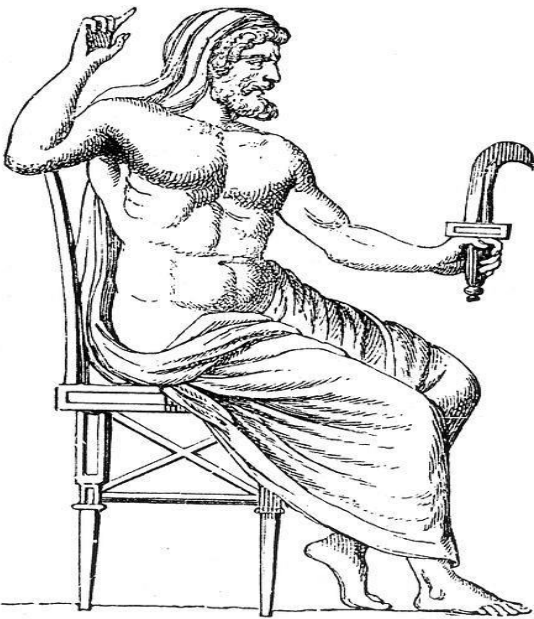
Grupo: 1

Área/Asignatura

ARTÍSTICA Y CULTURAL

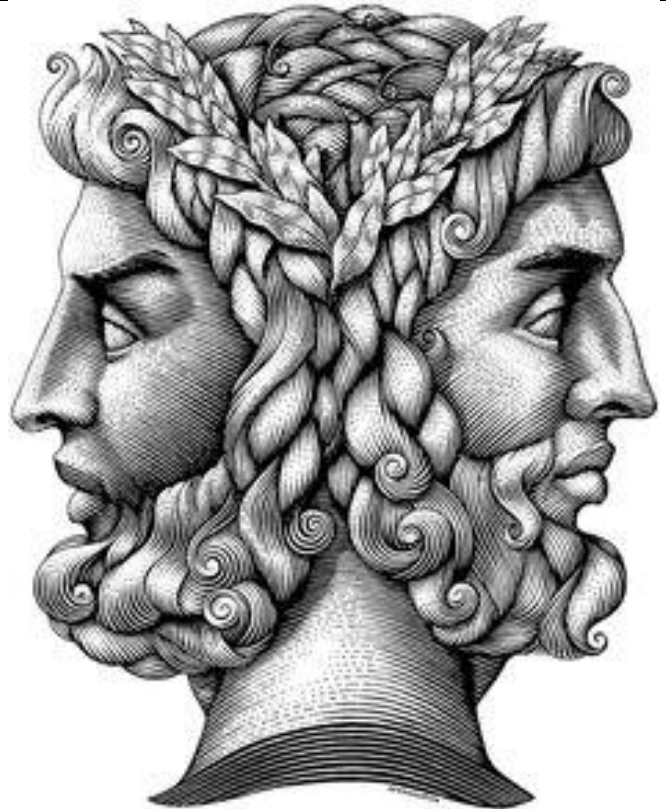
Duración: Seis horas

**RECORTA Y PEGA EN LA PARTE SUPERIOR DE LA HOJA, HAZLE CUADRÍCULA.**



1. Kronos.

Nach einem pompejanischen Wandgemälde.



Dios Jano



Dios Cupido



Dios Baco



alamy stock photo

PKASHO  
www.alamy.com

Esfinge



Quimera



Grifo



**Recuerda**

**Quando termines las reproducciones repasa los bordes con marcador y pntalos con colores o vinilos.**

