



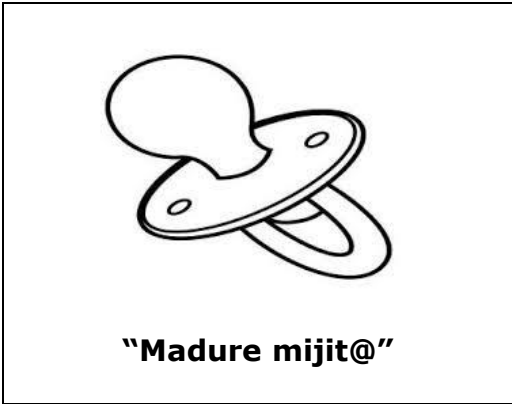
INSTITUCIÓN EDUCATIVA REPÚBLICA DE HONDURAS
Aprobada mediante Resolución No 033 del 21 de abril de 2003

SECUENCIA DIDÁCTICA No 2-2021
Generado por la contingencia del COVID 19

| | | | |
|--|--|---|-------------------|
| Título de la secuencia didáctica: | | EL AFICHE Y EL HABLADOR ARTÍSTICO EL CUERPO COMO MODELO SOCIAL: LOS ARQUETIPOS.(Pensamiento simbólico y metafórico) | |
| Docente | GABHO ZAPATA | | |
| Nombre del Estudiante: | | Grado 8 | Grupo: 1,2 |
| Área/Asignatura | ARTÍSTICA Y CULTURAL | Duración: Ocho horas | |
| MOMENTO | ACTIVIDADES | | |
| Exploración | <p>En publicidad un afiche es un exhibidor visual de 35 por 50 centímetros. La palabra afiche significa fijado o clavado. Los elementos de un afiche son: imagen, slogan y logotipo o logo símbolo. Un logotipo es el nombre de la empresa o producto que se exhibe en él, el logo símbolo es una imagen que acompaña al logotipo y que representa una cualidad específica de la empresa que lo fabrica o presta el servicio. Por ejemplo el logo símbolo de Frisby es un pollo chef que es la metáfora de la sabiduría de cómo preparar un pollo frito exquisito. El eslogan es una frase que enfatiza y simboliza los beneficios del producto, en este caso: “Nadie lo hace como frisby lo hace”. Cuando la publicidad se hace con objetos móviles o plegados a escala, o sea, de tamaño humano o más grande, se le dice hablador, porque “habla” con su información a todo aquel que lo ve.</p> <p><u>Un hablador artístico es un afiche</u> o un objeto que publicita una imagen comercial y estética, ya sea de una persona, paisaje u objeto. Aquí el Arte se vale de los instrumentos de publicidad para innovar la manera como se exhibe la obra artística.</p> <p><u>Un arquetipo</u> es un modelo de comportamiento a seguir, por lo general antiguo, no actual, como un filósofo, escritor, santo, deportista, etc. Al arquetipo como modelo actual se le denomina paradigma, o sea, algo sobresaliente y digno de imitar. Arquetipo y paradigma son afines en su funcionalidad ejemplarizante, o sea que te sirven como modelo de comportamiento o pensar.</p> | | |
| Estructuración | <p>Cómo relacionamos estos tres temas con el arte Medieval? El arte medieval se caracterizó por el manejo de imágenes icónicas religiosas que servían para moralizar y adoctrinar hacia el bien del ser humano de ese entonces. Cuando una persona o cosa paradigmática es asumida fanáticamente como sagrada, o respetable, se convierte en icono. Ya vemos por ejemplo cómo para los fanáticos, un jugador x de futbol se vuelve icónico, al que hay que adorar e imitar como si fuera un modelo perfecto de ser. En sentido simbólico se convierte para el fanático aquel personaje en un dios.</p> <p>Generalmente toda persona se identifica con un arquetipo, de ello depende muchas veces su futuro profesional, pues es en su profesión dónde encuentra la misión de su vida según los</p> | | |

| | | | |
|----------------------------|--|----|----|
| | <p>talentos con los cuales identificó en su paradigma, sea modelo social actual o familiar. El ejercicio que se te propone es reproducir cuatro imágenes medievales, del tamaño o de la hoja de block base 30 o en 4 octavos de cartulina blanca y 4 arquetipos, en este caso: profesiones medievales. En total son 8 trabajos !</p> | | |
| Transferencia | <p>Cómo vamos a diseñar las imágenes? Muy sencillo, 1. Vas a utilizar como modelo, los 4 iconos de profesiones medievales. 2. Para convertir tus composiciones en afiches o habladores artísticos vas a usar un slogan, ese slogan debes repetirlo en todas las imágenes para caracterizar el mensaje. El slogan es <u>“Las cosas se parecen al dueño”</u>. 3. Vas a utilizar un tipo de letra leíble. 4. Si no sabes dibujar muy bien, vas a utilizar 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, para garantizar el manejo de la escala, o sea, el tamaño ampliado y el manejo adecuado del espacio planteado, o sea, el tamaño de la hoja. <u>Cuando termines las reproducciones repasa los bordes con marcador y píntalos a tu gusto con colores o vinilos.</u> Recuerda que esto es un proceso, observa bien lo que haces y aprenderás a ser tu propio corrector de defectos en tus ilustraciones. <u>Pilas son tus dibujos, que NADIE te los haga, así verás tu progreso y te agradecerá cada vez más lo que haces.</u> 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: un.minuto.de.cultura@gmail.com</p> | | |
| Autoevaluación | | 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 “honestá” crees que merece tu trabajo? | | |
| RECURSOS | <p>Block base 30 ó cartulina bristol en octavos. Lápiz 2b y borrador de nata. Regla. Marcador micropunta o sharpie delgado. Colores o vinilos- Pinceles varios.</p> | | |
| FECHA Y HORA DE DEVOLUCIÓN | <p>ABRIL 23. JORNADA MAÑANA .Cuando devuelvas esta guía con los ejercicios en la carpeta, se te entregará la siguiente.</p> | | |

Ejemplo de afiche: imagen y slogan





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:

**EL AFICHE Y EL HABLADOR ARTÍSTICO
EL CUERPO COMO MODELO SOCIAL: LOS
ARQUETIPOS.**

Nombre del Estudiante:

Grado 8

Grupo:

Área/Asignatura

ARTÍSTICA Y CULTURAL

Duración: Seis horas

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



Imágenes medievales para reproducir solamente



Imágenes para afiches. Slogan: "las cosas se parecen al dueño"