



INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

SECCIÓN CARLOS FRANCO 2

GUIA DIDACTICA DE ARTÍSTICA

GRADO CUARTO - PRIMER PERIODO

NOMBRE DE LA TEMATICA DEL PERIODO

ARTE, EXPRESIÓN Y MOVIMIENTO



NOMBRE DE LA DOCENTE: _____

NOMBRE ESTUDIANTE: _____

SABERES CONCEPTUALES:

- Retomo acciones de la vida cotidiana para crear secuencias corporales y demovimiento.
- Construyo ejercicios creativos en torno al movimiento.
- Transformo ejercicios en torno al movimiento con mis ideas y experiencias.
- Retomo experiencias de la vida cotidiana para crear secuencias visuales.
- Construyo ejercicios creativos en torno a la imagen.
- Transformo ejercicios en torno a la imagen con mis ideas y experiencias.
- Retomo experiencias de la vida cotidiana para crear secuencias sonoras.
- Construyo ejercicios creativos en torno al sonido.
- Transformo ejercicios en torno al sonido con mis ideas y experiencias.

INDICADORES DE DESEMPEÑO:

- Saber conocer: Identifica cómo las experiencias cotidianas pueden transformarse en expresiones de movimiento, imagen o sonido.
- Saber hacer: Utiliza las experiencias cotidianas para transformarlas en expresiones de movimiento, imagen o sonido.
- Saber ser: Reconoce la creatividad como un eje generador de las expresiones artísticas.

GUÍA TALLER 1

EL MOVIMIENTO EN LA COTIDIANIDAD.

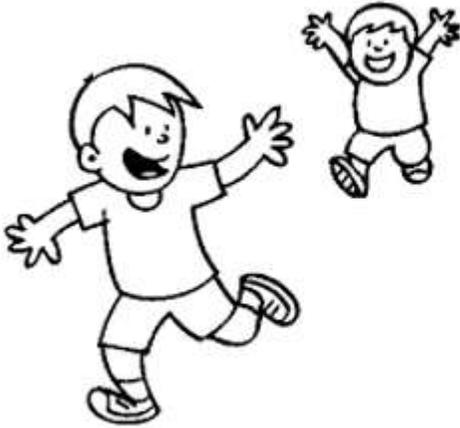
Cualquiera de nosotros, ante la presencia de actividades diversas, podemos establecer un puente de comunicación con ese grupo de acciones que se encuentra ante nuestra visión, que nos permite reconocer y nombrar, al menos de manera global, el conjunto de movimientos dinámicos y corporales que se encuentra frente a nosotros.

Podemos nombrar, a este conjunto de movimientos organizados, de una

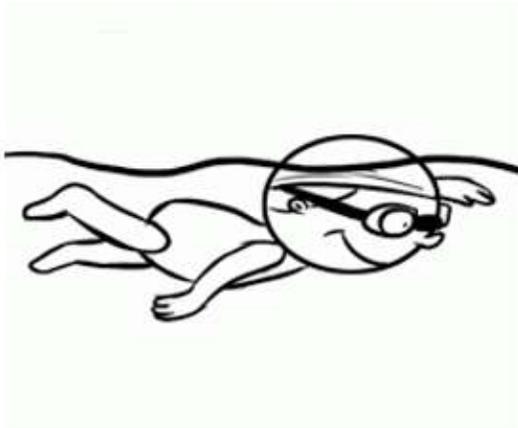
manera determinada, de acuerdo a las relaciones que descubrimos con el espacio, en las formas rítmicas y secuenciadas de las acciones y desplazamientos. También en la identificación de las formas del movimiento, es decir que, la sola visión del conjunto más o menos organizado en sus movimientos y en relación con el tiempo y el espacio nos da una idea de que actividad corporal estamos presenciando.

Actividades:

- 1) Pinta las actividades y coloca el nombre de los movimientos que realizan.











2- Participa en el juego de movimiento que te va a indicar tu profesora que todos haremos de forma grupal.

GUÍA TALLER 2

LAS IDEAS Y EXPERIENCIAS MEDIANTE EL MOVIMIENTO(LA MIMICA)

La mímica que se define como: "Expresión del pensamiento por el gesto y movimiento facial que acompañan o sustituyen el lenguaje oral" y para ello el mimo (que es una expresión que proviene de la palabra griega mimeomai que significa imitar) usa el lenguaje del gesto por excelencia. Los músculos del rostro, acompañados de las posturas dan expresión a los gestos que tratan de transmitir mensajes capaces de ser entendidos por los demás. (Marcel Marceau define mimo como el arte del silencio).



Actividades:

- 1) Conocer el mimo como parte de la cultura y como forma de expresión, comunicación no verbal y lenguaje corporal.
- 2) Conocer y practicar las diferentes calidades del movimiento.
- 3) Practicar gestos y posturas relacionándolos con diferentes estados de ánimo y movimientos.
- 4) Improvisar escenas sobre propuestas de personajes y situaciones.

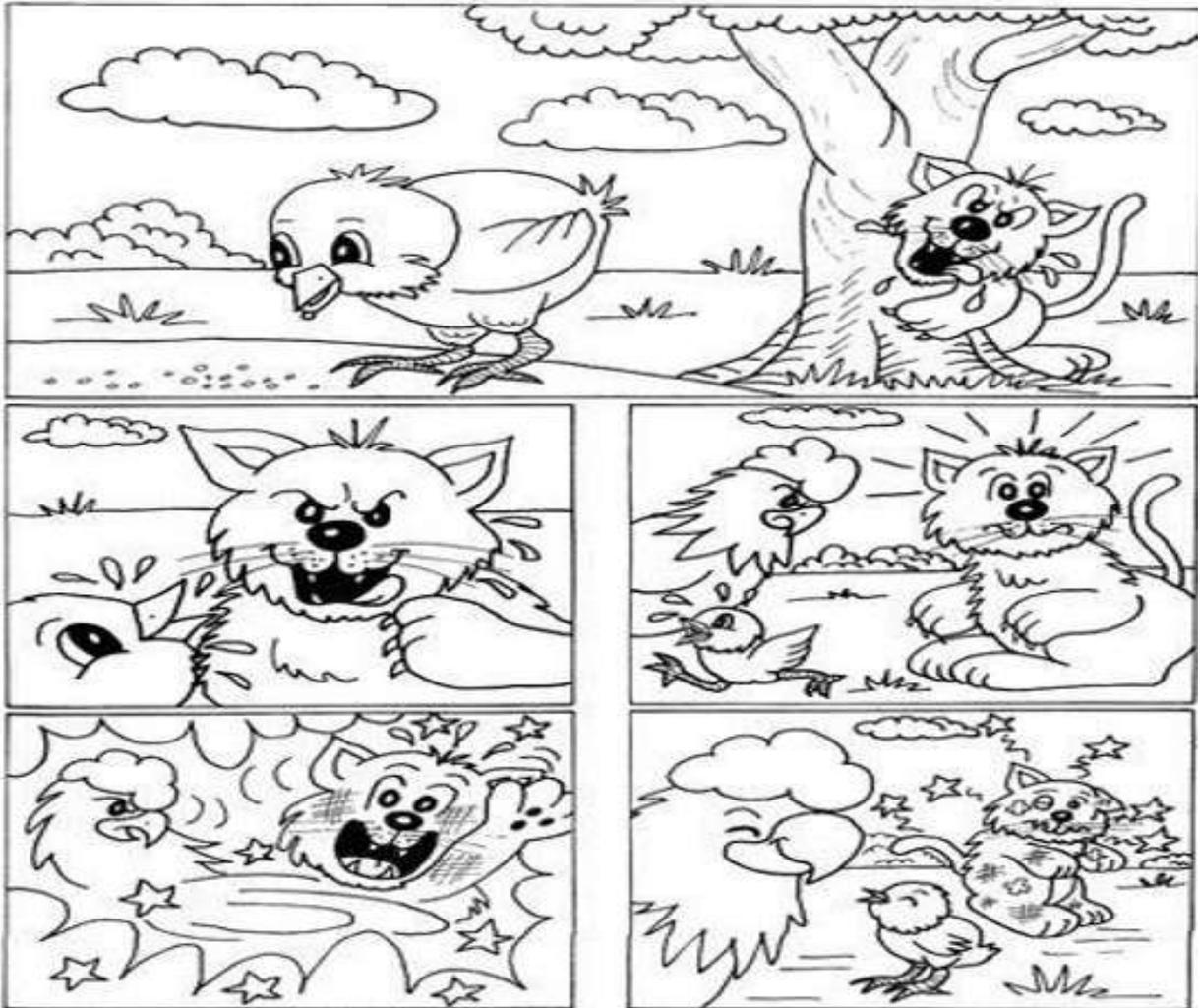
GUÍA TALLER 3

EL ARTE SECUENCIAL

El **arte secuencial** se refiere a la forma de arte de la utilización de una sucesión de imágenes desplegadas en secuencia a la narración gráfica o transmitir información. El ejemplo más conocido del arte secuencial es el cómic que son un acuerdo de impresos de arte y globos, especialmente en las tiras y novelas gráficas.

Actividades:

1- Colorea la siguiente secuencia de imágenes



2- Crea una secuencia de imágenes que muestren movimiento poniendo toda tu creatividad, ojo debe tener más de cuatro imágenes.

Guía taller 4

LA CREATIVIDAD EN LA IMAGEN.



La creatividad es el proceso mediante el cual se transforma una idea en esta casouna imagen.

En los procesos creativos influyen mucho el estado de ánimo, la disposición y la intención del trabajo pues es allí donde se va a enfocar la creación de lo que quieras construir.

Actividades:

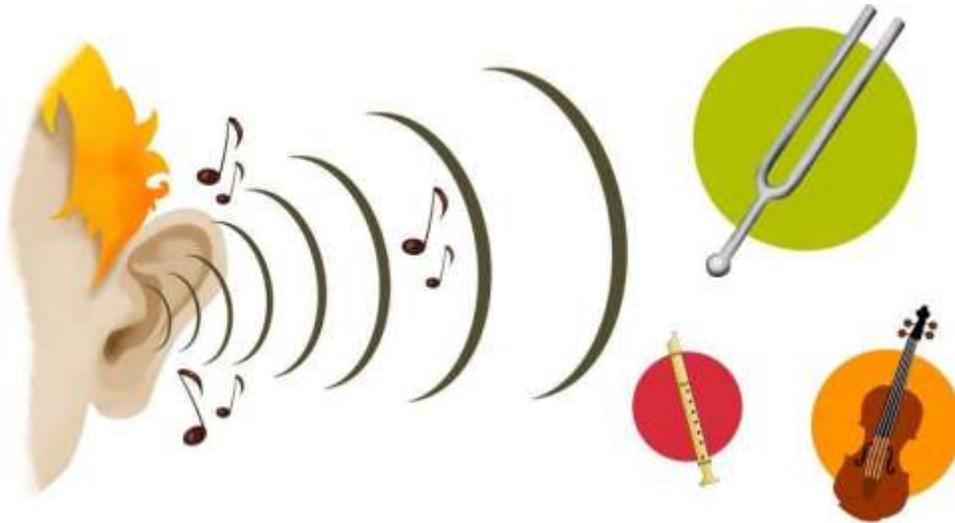
- 1) En una hoja de block crea un personaje fantástico y ponle un nombre.

- 2) Con revistas, colbón tijeras y mucha imaginación crea un collage en una hoja de block con rostros humanos, (mira un ejemplo de collage en el dibujode arriba.
- 3) Trae material reciclable y construye el personaje que creaste en el puntonúmero 1.

Guía taller 5

MIS EXPERIENCIAS SONORAS.

La experiencia sonora es muchas veces definida como la experiencia de escuchar, de sentir profundamente los sonidos, de volar tan libre como la música es. Y aunque eso es muy cierto, en realidad la experiencia sonora es toda nuestra experiencia en el universo, todo sentido, toda existencia, enfocada desde nuestros oídos en



Actividades:

- 1) Escucha la serie de sonidos que te va a poner tu profesora e identifica cadauno de ellos escribiendo y dibujando en una hoja de bock que crees que produjo ese sonido.
- 2) Vive la experiencia sonora y dibuja en una hoja de bock de qué color yforma te sonó la música.
- 3) En grupo usaremos nuestros cuerpos y haremos diferentes sonidos que se pueden crear con ellos

GUÍA TALLER 6

CREEMOS INSTRUMENTOS.

Actividades:

1) Construyamos claves:



Materiales:

- Palo de escoba (**previamente recortados por tus padres**).
- Papel de lija.
- Temperas.
- Pincel.
- Vaso para lavar el pincel.
- Papel periódico.
- Camisa vieja.

Procedimiento:

- Pídeles a tus padres que recorten 2 palitos de escoba de 20centímetros y luego lija sus extremos.
- A la escuela trae las claves ya recortadas y lijadas, temperas, pincel,periódicos, una camisa vieja para no manchar el uniforme y prepárate para adornar tus claves.

2) Hagamos unas maracas:



Materiales:

- Botella plástica de tamaño personal con tapa.
- Semillas o piedras pequeñas.
- Papel periódico para forrar la botella.
- Temperas.
- Vaso para lavar el pincel.
- Pincel.
- Colbón.
- Tijeras
- Materiales para adornar.

- **Procedimiento:**

- En la botella lavada y seca hecha una pequeña cantidad de semillas y tapabien la botella.
- Pica el papel periódico en trozos pequeños y pégalos en la botella mirandobien de tapar toda la botella.
- Cuando la botella esté seca píntala y adórnala.

