

ÁREA DE APRENDIZAJE: **Arte y Patrimonio.**
AÑO Y SECCIÓN: **1º Año Sección A-B-C**
AÑO ESCOLAR: **2018-2019**
LAPSO: **2º**
DOCENTE: **Laura Palazzi**

Guía de repaso, actividades y manejo de contenidos.
INSTRUCCIONES GENERALES

Estimado representante, a continuación se le presenta contenidos y actividades referentes al plan de evaluación que fue entregado a su representado desde el 7 hasta el 11 de Enero del presente año. Esta guía de contenidos y actividades son complementarias al contenido y actividades que se han implementado hasta el momento. **Los alumnos completaron sus evaluaciones para la fechas comprendidas del 18 al 22 de Marzo**, sin embargo hay puntos a reforzar y otros que estimular para poder dar inicio a un tercer lapso fortalecidos y competentes. La guía esta diseñada con tres partes que se distribuyen de la manera siguiente:

I. Parte:

Lecturas de textos cortos referente al tema de repaso, para completar esta actividad se entrega un formato que el alumno debe de llenar para concientizar el resultado de la actividad lectora.

A continuación llena con tu comentario el siguiente cuadro según tu experiencia de lectura:

Lo que sabías del tema o técnica antes de la lectura	Lo nuevo que te aporta o aprendiste de la lectura

Para esta actividad se han seleccionado tres lecturas que serán especificadas en el anexo: LECTURAS ARTE.

II. Parte:

Esta sección trata de actividades gráficas con sus respectivas instrucciones, la presentación de la actividad final se puede realizar en hojas blancas de reciclaje, los alumnos conocen muy bien el uso y presentación de estas actividades con hojas recicladas. Las instrucciones generales son:

- Margen realizado en el color de preferencia de un centímetro en los cuatro lados de la hoja.
- Identificación en un cajetín ubicado en la parte inferior con: nombre y apellido, año y sección.

Para esta guía se han escogido tres actividades gráficas que serán especificadas en el anexo: ACTIVIDAD GRÁFICA.

III. Parte:

Esta sección trata de repaso de cuestionario, el alumno con el material revisado en los cuadernos contestará de manera simple unas preguntas complementarias, las cuales copiará en su cuaderno de arte y patrimonio para ser revisadas al regreso de clase.

Para esta guía se ha elaborado un sub-cuestionario de 5 preguntas que serán especificadas en el anexo: CUESTIONARIO DE ARTE Y PATRIMONIO.

Comprendiendo lo forzado y todo lo que puede estar en contra del proceso de aprendizaje en este momento, contamos de la colaboración de los representantes y alumnos para repasar los temas vistos en clase, por favor se les recuerda revisar los horarios de clase para tener presente la entrega de las actividades sugeridas en la guía de apoyo, reciban un cordial saludo.

Docente de arte y Patrimonio: Laura Palazzi

PARTE I, LECTURAS DE ARTE.

Las lecturas presentes de esta sección son para refuerzo de cada tema de clase, por lo tanto son lecturas que no requieren ser analizadas, ni memorizadas. En el cuaderno de Arte y patrimonio, copiaran la siguiente tabla y despues de realizar la lectura completaran los datos que se solicitan, es una actividad libre de comprensión lectora con el fin de estimular la comprensión lectora sobre temas de arte.

A continuación llena con tu comentario el siguiente cuadro según tu experiencia de lectura:

Lectura I

Leonardo da Vinci, padre del Chiaroscuro, escribía al revés.

Leonardo da Vinci dejó tratados de pintura y documentos con estudios científicos de la anatomía humana. En una oportunidad seccionó 30 cadáveres para conocer el recorrido de las venas, la distribución de los músculos, la configuración y junturas de los huesos... casi es juzgado por considerarse esta investigación un acto profano.

Inventó la primera bomba hidráulica, fundamentandose en el principio de Arquímedes. Aunque se conoce fundamentalmente como pintor, él era científico, arquitecto e ingeniero. Se le cataloga como una personalidad genial y desbordante, representante del hombre renacentista preocupado por las ciencias y las artes.

Cuando estuvo en Milán, diseñó y construyó un sistema de canales para la irrigación, drenaje y abastecimiento del agua. Leonardo diseñó modelos del primer helicóptero luego de estudiar el vuelo de las aves.

También fue escultor, realizó el molde de la estatua ecuestre de grandes dimensiones de Francesco Sforza, que fue destruido durante la invasión de los franceses en el año 1500 en Milán.

Tardó 4 años pintando la Gioconda y lo demandaron por no haber terminado una versión *de La Virgen de las Rocas*. El litigio duró 25 años.

Leonardo escribió e ilustró casi todos sus inventos con la mano izquierda ya que era zurdo, pero la escritura que utilizaba en estos casos sólo se podía leer con la ayuda de un espejo.

FIN

A continuación copia la tabla en tu cuaderno de arte y patrimonio y llena con tu comentario el siguiente cuadro según tu experiencia de lectura:

Titulo de la lectura:	
Lo que sabias del tema o técnica antes de la lectura	Lo nuevo que te aporta o aprendiste de la lectura

Lectura II

Pablo Picasso y Georges Braque.

¿Qué ocurre en 1908 para que todo arte tradicional caiga en ruinas y queden solo vivas las aristas del gran oficio de la pintura realista? Y ello ocurre súbitamente, sin que podamos aducir ningún serio antecedente histórico. Además, este arte podemos decir que desde ese año nace ya perfecto.

El deseo cubista de representar la verdadera esencia del objeto fue el motor que impulsó su investigación estética, entendiendop por *Verdadera esencia* el objeto tal como era y no como aparentaba. De ahí que rechazasen la

perspectiva por considerarla una mistificación de la realidad. Daban el máximo valor al objeto y despreciaban cualquier intento de representar la atmósfera y la profundidad.

Al principio negaban, incluso, la propia personalidad del artista, por estimar que la obra no debía representar su realidad sino la realidad del objeto. Este radicalismo motivó que las obras realizadas por Picasso y Braque durante el período del cubismo la técnica que emplearon para representar este realismo del objeto fue muy variada, pero se basó en dar una visión múltiple del objeto.

Esta visión, desde varios puntos de vista diferentes a la vez, expresaba el volumen mediante una superposición y penetración de los planos. El predominio de los actos de la mente sobre los sentidos, fue la característica esencial del cubismo.

Fin.

A continuación copia la tabla en tu cuaderno de arte y patrimonio y llena con tu comentario el siguiente cuadro según tu experiencia de lectura:

Titulo de la lectura:	
Lo que sabias del tema o técnica antes de la lectura	Lo nuevo que te aporta o aprendiste de la lectura

Lectura III.

Diseño siglo XXI, del mundo a Venezuela.

Este 2019 se conmemora 100 años de haberse fundado la escuela de arquitectura, diseño y artesanía en Weimar, Alemania bien conocida como BAH AUS, (la Staatliche Bauhaus), fundada por Walter Gropius y cerrada por las autoridades prusianas en manos del partido Nazi.

Sus propuestas y declaraciones de intenciones participaban de la idea de una necesaria reforma de las enseñanzas artísticas como base para una consiguiente transformación de la sociedad burguesa de la época, de acuerdo con el pensamiento socialista de su fundador.

Este programa innovador de la enseñanza del diseño, arte y arquitectura se desarrolla en cuatro momentos:

1. 1919-1923, fue idealista y romántica.
2. 1923-1925, mucho más racionalista.
3. 1925-1929, alcanzo su mayor reconocimiento.
4. 1930, Mies van der Rohe, se traslado a Berlín donde cambia por completo la orientación de su programa de enseñanza.

Uno de los principales pensamientos de Gropius esta representado en la frase:

“La forma sigue a la función”

Gropius buscaba la unión entre el uso y la estética. La Bahaus sentó las bases normativas y patrones de lo que hoy conocemos como diseño industrial y gráfico; puede decirse que antes de la Bahaus estas dos profesiones no existían y fueron concebidas dentro de esta escuela. También estableció los fundamentos académicos sobre los cuales se basaría las tendencias predominantes de la Arquitectura Moderna, incorporando una nueva estética que abarcaría todos los ámbitos de la vida cotidiana: desde la silla en la que usted se sienta (Heinrich von Eckardt).

En 1996 las obras de la Bahaus fueron declaradas Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO.

En 1964 se creó el Instituto de Diseño Hans Neumann un septiembre a las seis de la tarde hora exacta que indicaba la tarjeta, con el propósito de formar diseñadores gráficos, contando en su momento con la cooperación del Instituto Nacional de Cooperativas Educativa, INCE, organismo autónomo fundado en el año 1959 por el maestro Beltrán Prieto Figueroa.

Su primer director fue el diseñador industrial Argenis Madriz, venezolano. estudió en Pittsburg y que fue traído de los Estados Unidos para ocupar la dirección de la institución. El grupo de docentes destacados del momento Gerd Leufert, Nedo Mion, Gego, Manuel Quintana Castillo, Guillermo Meneses y Luisa Zuluoga Palacios.

En América del Sur sólo existía un instituto de diseño, en Brasil, y el centro de desarrollo Torcuato di Tella en Argentina. Entonces era muy importante la iniciativa de aquí, porque para aquel entonces Venezuela tenía una industria en crecimiento y hacía falta el diseño.

La Hans Neumann en alianza con el INCE asume la responsabilidad social del momento en la que Venezuela comienza a dar pasos importantes a la industrialización.

De esta institución se han escrito libros que exploran su producción y aportes. Muy al contrario, la historia de la primera escuela venezolana, el Instituto del Diseño Neumann (IDD), que abrió sus puertas en 1964 y las clausuró en 1995, aún no ha sido estudiada a profundidad, ni escrita formalmente.

Fin.

A continuación copia la tabla en tu cuaderno de arte y patrimonio y llena con tu comentario el siguiente cuadro según tu experiencia de lectura:

Titulo de la lectura:	
Lo que sabias del tema o técnica antes de la lectura	Lo nuevo que te aporta o aprendiste de la lectura

Parte II, actividades gráficas.

Esta sección trata de actividades gráficas con sus respectivas instrucciones, las presentación de la actividad final se puede realizar en hojas blancas de reciclaje, los alumnos dominan el uso y presentación de estas actividades con hojas recicladas. Las instrucciones generales son:

- Margen realizado en el color de preferencia de un centímetro en los cuatro lados de la hoja.
- Identificación en un cajetin ubicado en la parte inferior derecha con: el nombre y apellido, año y sección.

Actividad gráfica número 1. Diseña la caratula de un cd de música.

Instrucciones generales:

Para la realización de esta actividad vas a necesitar los siguientes **materiales**: Un porta Cd usado transparente, cartulina o papel, lápiz , colores o marcadores, regla, pega de barra o cinta adhesiva, tijera, revistas u otros medios impresos.

Esta actividad artístico manual será evaluada por un conjunto de indicadores los cuales contemplan los siguientes:

- Identifica en la cara posterior del CD, la producción artística con NOMBRE; APELLIDO, AÑO y SECCIÓN. Valor 2 puntos.
- Recorta la cartulina o papel con las mismas medidas de la carátula del disco o cd que observastes. Valor 3 puntos.
- Inventa el nombre del grupo, tipo de música y nombre del disco. Valor 7 puntos.
- Selecciona los tipos de letras y recorta de revistas las imágenes que colocarás en la carátula. Valor 4 puntos
- Consigna el trabajo en la fecha de reintegro a la actividad escolar, valor 2 puntos.
- Limpieza y pulcritud en la presentación del trabajo. Valor 2 puntos.

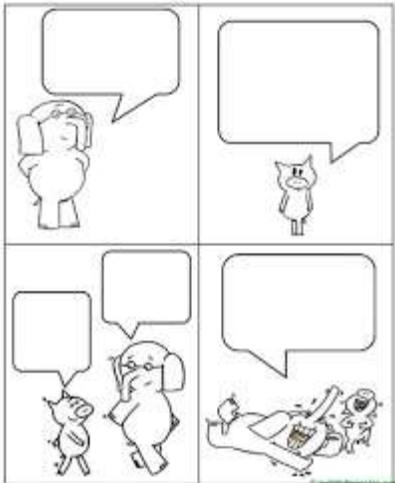
Actividad gráfica número 2.
El comic.

Instrucciones generales:

Para la realización de esta actividad vas a necesitar los siguientes **materiales**: Una cartulina o papel tamaño carta (puede ser reciclado), lápiz , colores o marcadores, regla, pega de barra o cinta adhesiva, tijera, revistas u otros medios impresos.

Esta actividad artístico manual será evaluada por un conjunto de indicadores los cuales contemplan los siguientes:

- En una hoja o cartulina blanca, tamaño carta nua o reciclada, traza un margen con color de tu preferencia de un centimetro de ancho en los cuatro lados de la hoja. Valor 1 punto.
- En un cajetin de 1 x 6 centímetros coloca : nombre y apellido, año y seccion. Valor 1 punto.
- Divide la seccion interior del cuadro marcado en 12 cuadros de 6 x 6 centímetros. Valor 4 puntos .
- Realizar o crear una historieta corta o comic ocupando cada seccion de los cuadros,Valor 8 puntos.



- Empleo de caligrafía legible y sin errores ortográficos, valor 4 puntos.
- Consigna el trabajo en la fecha de reintegro a la actividad escolar, valor 1 puntos.
- Limpieza y pulcritud en la presentación del trabajo. Valor 1 puntos.

Actividad producción artístico manual número 3.
Diseño tridimensional Elaboración de un Tic Tac Toe (juego de la Vieja).

Instrucciones generales:

Para la realización de esta actividad vas a necesitar los materiales que sean necesarios según el diseño del tic tac toe que tienes en mente, pero primero debes de realizar un boceto en una hoja carta con la siguientes indicaciones:

1. Realiza un boceto de tu idea de tic tac toe, en una hoja blanca con un margen de 2 cms.
2. Realiza en la hoja un encabezado con la identificación de tu nombre y apellido, año y sección y título de tu tic tac toe. Ejemplo: tic tac playa, choco tic tac, etc..
3. Realiza una lista de los materiales que empleastes para realizar el tictac toe.
4. Explica brevemente la técnica que utilizastes para realizar tu tic tac toe.

Esta actividad artístico manual será evaluada por un conjunto de indicadores los cuales contemplan los siguientes:

- Realizar el tic tac toe según lo previsto en el boceto. Valor 5 puntos.
- Realizar empaque para transportar y conservar en buenas condiciones el tic tac toe (caja de carton, bolsa de tela o plastica , etc.). Valor 5 puntos.
- Empleo de los materiales acordes al uso del juego. Valor 5 puntos.
- Consigna el trabajo en la fecha de reintegro a la actividad escolar, valor 3 puntos.
- Limpieza y pulcritud en la presentación del trabajo. Valor 2 puntos.

PARTE III, Cuestionario de arte y patrimonio.

Esta sección trata de repaso de cuestionario, el alumno con el material revisado en los cuadernos contestara de manera simple unas preguntas complementarias, las cuales copiara en su cuaderno de arte y patrimonio para ser revisadas al regreso de clase.

Investiga y responde las siguientes preguntas:

1. ¿ Que es diseño de caricatura?
2. ¿Qué es un afiche publicitario?
3. ¿Cuáles son las partes que conforman un afiche publicitario?
4. Mencione tres obras del artista venezolano Alejandro Otero.
5. Mencione tres obras de artista venezolano Jesus Soto.