



**Fichero didáctico.
Imágenes para ver,
escuchar, sentir
y crear**

Segundo grado

Fichero didáctico. Imágenes para ver, escuchar, sentir y crear. Educación Artística. Segundo grado fue coordinado y editado por la Subsecretaría de Educación Básica de la Secretaría de Educación Pública.

Secretario de Educación Pública

Aurelio Nuño Mayer

Subsecretario de Educación Básica

Javier Treviño Cantú

Dirección General de Materiales Educativos

Idea original

Alejandro Portilla de Buen

Responsables de contenido

María Teresa Arroyo Gámez, Aydée Cristina García Varela, Víctor Raúl González Ángeles, Jair de Jesús

Zamudio López

Colaboradores

Lourdes Meraz Alfaro

Dirección editorial

Patricia Gómez Rivera

Coordinación editorial

Mario Aburto Castellanos

Cuidado editorial

Alejandro Rodríguez Vázquez

Lectura ortotipográfica

Mariela Grimaldo Medina

Producción editorial

Martín Aguilar Gallegos

Formación

Moisés García González

Iconografía

Diana Mayén Pérez, Hilda Vázquez Medina, Iliana Soriano Sánchez, Irene León Coxtinica, Marcela Velasco

Morales, María del Mar Molina Aja, Emmanuel Adámez Téllez, Teresa Marín Valle

Portada

Diseño: Ediciones Acapulco

Ilustración: *La Patria*, Jorge González Camarena, 1962

Óleo sobre tela, 120 × 160 cm

Colección: Conaliteg

Fotografía: Enrique Bostelmann

Servicios editoriales

Florencia Molfino

Diseño gráfico

Ediciones Acapulco/Selva Hernández y Raúl Velázquez Collado

Ilustraciones

Sara Elena Palacios (pp. 6, 42); Paulina Barraza (p. 8); Gabriela Podestá (pp. 10, 22, 26, 40); Gabriela Granados

(pp. 14, 16); Alma Rosa Pacheco (p. 18); Araceli Juárez Serrano (pp. 34, 36, 38); Carlos Alberto Sandoval

(p. 20); José Luis García Valadez (p. 24 y 28); Patricia Márquez e Isaías Valtierra (p. 30); Patricio Betteo (p. 32);

Gloria Calderas (p. 44).

Créditos iconográficos

pp. 6 y 7: *Atardecer en el mar, la ola roja, ca.* 1910, Joaquín Clausell (1866-1935), óleo sobre tela, 100 × 159 cm,

Museo Nacional de Arte, reproducción autorizada por el Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura

2016; **pp. 8 y 9:** Venado o ciervo rojo en la selva del estado de Campeche, fotografía de Denis Jockmans;

pp. 10 y 11: *Ex voto de San José Gracia*, 1711, anónimo, óleo sobre tela, 108 × 166 cm, Basílica de Nuestra

Señora de la Soledad, Oaxaca, fotografía de Lourdes Almeida; **pp. 12 y 13:** *Hacemos música y máscaras*,

2004, Juventino Díaz Celis (1977), acrílico sobre papel amate, 19.5 × 29.5 cm, Xalitla, Guerrero, Archivo Iconográfico

DGMIE/SEP; **p. 12:** (der.) *La piñata*, 1953, Diego Rivera (1886-1957), temple sobre tela, 498 × 246 cm, Hospital

Infantil de México “Federico Gómez”, D.R. © 2016 Banco de México, Fiduciario en el Fideicomiso relativo

a los Museos Diego Rivera y Frida Kahlo, Av. Cinco de Mayo núm. 2, Col. Centro, Del. Cuauhtémoc, 06059,

México, D. F. Reproducción autorizada por el Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, 2016; **pp. 14 y**

15: Compañía de danza Butoh, Dairakudakan, 2011, Guanajuato, fotografía de Christa Cowrie; **pp. 16 y 17:**

Aliens en rosa, 2012, KUD Ljud, fotografía de un performance en Ljubljana, Eslovenia, © Luka Dakskobler/

Latinstock México; **pp. 18 y 19:** Bailarines que representan árboles, Compañía Mark Morris, Teatro Coliseo

de Londres, Inglaterra, © Glowimages; **pp. 20 y 21:** *Structure of Shadow*, 2007, Bohyun Yoon (1976), instalación

con figuras de silicón, estructura metálica, alambre, acero, bombillas, motor y sensor, cortesía de Bohyun

Yoon; **pp. 22 y 23:** Gangotri, la fuente del río Ganges, 2004, Raghu Rai (1942), © Raghu Rai/Latinstock México;

pp. 24 y 25: Niños realizando danza tradicional en la ciudad de Añaso, Ghana, © Oliver Asselin/Other Images;

pp. 26 y 27: Mural que representa a tamborileros y bailarines Garífunas, © Martin Spragg/Other Images; **pp.**

28 y 29: *Piano-locuras*, 2006, Michal Batory (1959), © Bienal Internacional del Cartel en México, A. C.; **pp. 30**

y 31: *El armadillo fronterizo*, 2009, Miguel Anaya Borja, fotograma del cortometraje del mismo nombre

y autor. Productora: Instituto Mexicano de Cinematografía (Imcine), duración: ocho minutos; **pp. 32 y**

33: *Los músicos de Bremen*, 1997, Leonid Nepomniachi, acuarela, 30 × 50 cm, Archivo Iconográfico-DGMIE-SEP;

pp. 34 y 35: *Trece riéndose los unos de los otros*, 2001, Juan Muñoz, bronce, dimensiones variables, Museo

Guggenheim, Bilbao, España, © Javier Larrea/Photo Stock; **pp. 36 y 37:** Esculturas de Ahui Moai, 1000-1500

a. C., Catherine O’Neill, fotografía de las esculturas de Isla de Pascua, Chile, © Glowimages; **pp. 38 y 39:** Los

mariachis hispanos de pie y juntos en el charco, © Jeremy Woodhouse/Holly Wilmeth/Glowimages; **pp. 40 y**

41: Danza de los Tumbis, Ichupío, Michoacán, México, © Adalberto Ríos Szalay/Banco de Imágenes Conabio;

pp. 42 y 43: *El espíritu de la Tierra*, 1998-1999, André Heller (1947) y Kunstler Stefan Szczesny (1960),

10 m, Expo 2000 Hannover, Mettlach, Alemania, © Photo Stock; **pp. 44 y 45:** Títeres, Huamantla, Tlaxcala, ©

CPTM/Foto: Ricardo Espinosa-reo.

Primera edición, 2014

Segunda edición, 2014

Primera reimpresión, 2015

Versión electrónica, 2016 (ciclo escolar 2016-2017)

D. R. © Secretaría de Educación Pública, 2014

Argentina 28, Centro,

06020, Ciudad de México

ISBN: 978-607-623-019-0

Impreso en México

DISTRIBUCIÓN GRATUITA-PROHIBIDA SU VENTA

En los materiales dirigidos a las educadoras, las maestras, los maestros, las madres y los padres de familia de educación preescolar, primaria y secundaria, la Secretaría de Educación Pública (SEP) emplea los términos: niño(s), adolescente(s), joven, jóvenes, alumno(s), educadora(s), maestro(s), profesor(es), docente(s) y padres de familia aludiendo a ambos géneros, con la finalidad de facilitar la lectura. Sin embargo, este criterio editorial no demerita los compromisos que la SEP asume en cada una de las acciones encaminadas a consolidar la equidad de género.

Agradecimiento

La Secretaría de Educación Pública (SEP) extiende un especial agradecimiento al Instituto Nacional de Bellas Artes y a la Academia Mexicana de la Lengua por su participación en la revisión de la segunda edición 2014.

**Fichero didáctico.
Imágenes para ver,
escuchar, sentir y crear**

Educación Artística
Segundo grado



La Patria (1962),
Jorge González Camarena.

Esta obra ilustró la portada de los primeros libros de texto. Hoy la reproducimos aquí para que tengas presente que lo que entonces era una aspiración, que los libros de texto estuvieran entre los legados que la Patria deja a sus hijas y sus hijos, es hoy una meta cumplida.

A seis décadas del inicio de la gran campaña alfabetizadora y de la puesta en marcha del proyecto de los libros de texto gratuitos, ideados e impulsados por Jaime Torres Bodet, el Estado mexicano, a través de la Secretaría de Educación Pública, se enorgullece de haber consolidado el principio de gratuidad de la educación básica, consagrado en el artículo tercero de nuestra Constitución, y distribuir a todos los niños en edad escolar los libros de texto y materiales complementarios que cada asignatura y grado de educación básica requieren.

Los libros de texto gratuitos, así como el material didáctico gratuito para los docentes, son uno de los pilares fundamentales sobre los cuales descansa el sistema educativo de nuestro país, ya que mediante estos instrumentos para construir conocimiento se han forjado en la infancia los valores y la identidad nacional. Su importancia radica en que a través de ellos el Estado ha logrado, en el pasado, acercar el conocimiento a millones de mexicanos que vivían marginados de los servicios educativos, y en el presente, hacer del libro un entrañable referente gráfico, literario, de apoyo para el estudio, de cultura nacional y universal para todos los alumnos. Así, cada día se intensifica el trabajo para garantizar que los niños de las comunidades indígenas de nuestro país, de las ciudades, los niños que tienen baja visión o ceguera, o quienes tienen condiciones especiales, dispongan de un libro de texto acorde con sus necesidades. Los materiales didácticos gratuitos y auxiliares que publica la Secretaría de Educación Pública para el sistema de educación básica representan un instrumento valioso que apoya a los maestros de todo el país, del campo a la ciudad y de las montañas a los litorales, en el ejercicio diario de la docencia.

El libro y los materiales didácticos gratuitos han sido, y siguen siendo, recursos tan nobles como efectivos para que México garantice el derecho a la educación de sus niños y jóvenes.

Secretaría de Educación Pública

Visita nuestro portal en <<http://basica.sep.gob.mx>>.

Índice

Sección	Título	Página
Introducción		4
Artes visuales	<i>Ficha 1. Las características de las imágenes bidimensionales</i>	6
	<i>Ficha 2. Las imágenes bidimensionales a partir de los elementos básicos</i>	8
	<i>Ficha 3. El uso de las imágenes bidimensionales para plasmar ideas y sentimientos</i>	10
	<i>Ficha 4. El uso de la imagen bidimensional para representar una tradición</i>	12
Expresión corporal y danza	<i>Ficha 1. El espacio personal y general</i>	14
	<i>Ficha 2. Los niveles del espacio a partir de movimientos corporales</i>	16
	<i>Ficha 3. Los alcances del cuerpo en el espacio personal y general</i>	18
	<i>Ficha 4. Las trayectorias de movimiento que se pueden hacer con el cuerpo</i>	20
Música	<i>Ficha 1. El pulso de manera corporal</i>	22
	<i>Ficha 2. El pulso musical mediante canciones</i>	24
	<i>Ficha 3. El ritmo musical a través de movimientos corporales</i>	26
	<i>Ficha 4. El ritmo musical mediante canciones</i>	28
Teatro	<i>Ficha 1. La ficción en la experiencia del juego</i>	30
	<i>Ficha 2. La representación de historias en equipo</i>	32
	<i>Ficha 3. La técnica de improvisación para contar historias</i>	34
	<i>Ficha 4. El teatro como medio de comunicación</i>	36
Fichas de integración	<i>Ficha 1. La construcción de un personaje a partir de elementos cotidianos</i>	38
	<i>Ficha 2. La exploración extra cotidiana de los objetos</i>	40
	<i>Ficha 3. La representación de la cotidianidad</i>	42
	<i>Ficha 4. La integración de nuevas situaciones dentro de la ficción</i>	44
Fuentes de consulta		46

Introducción

El *Fichero didáctico. Imágenes para ver, escuchar, sentir y crear. Educación Artística. Segundo grado* es un recurso didáctico que la Secretaría de Educación Pública pone a disposición del personal docente, directivo y técnico del país, con la finalidad de ofrecer estrategias y alternativas para favorecer la educación artística en la educación primaria.

Este fichero didáctico es de gran formato para que el docente trabaje de manera colectiva con sus alumnos los contenidos de la asignatura. Asimismo, ofrece referentes para hacer uso de un repertorio de actividades que, en apego al contexto y a los intereses de los niños, permitan lograr los propósitos de la asignatura.

El principal propósito del fichero es servir como una herramienta que permita la construcción de un espacio creativo, lúdico, respetuoso, solidario, sensible, retador y motivante para que los alumnos reconozcan el mundo que los rodea y descubran sus gustos, intereses y formas de expresar sentimientos e ideas, disfrutando las actividades que favorecen la exploración, el descubrimiento y la experimentación.

El fichero didáctico se encuentra estructurado por:

- Fichas didácticas.
- Imágenes artísticas de gran formato.

En el siguiente cuadro se señalan los contenidos que se abordan en los lenguajes artísticos y en las fichas de integración, así como los títulos de las imágenes que aparecen.

Estructura del fichero didáctico				
Lenguaje artístico	Ficha	Contenido		Imagen
Artes visuales	1	La bidimensión en las imágenes del entorno	Las características de las imágenes bidimensionales	<i>Atardecer en el mar, la ola roja, ca. 1910</i> , Joaquín Clausell.
	2		Las imágenes bidimensionales a partir de los elementos básicos	Venado o ciervo rojo en la selva del estado de Campeche, Denis Jockmans.
	3		El uso de las imágenes bidimensionales para plasmar ideas y sentimientos	<i>Ex voto de san José Gracia, 1711</i> , anónimo.
	4		El uso de la imagen bidimensional para representar una tradición	<i>Hacemos música y máscaras, 2004</i> , Juventino Díaz Celis.
Expresión corporal y danza	1	Las cualidades del movimiento en el espacio personal y general	El espacio personal y general	Compañía de danza Butoh, Dairakudakan, 2011, Guanajuato, Christa Cowrie.
	2		Los niveles del espacio a partir de movimientos corporales	<i>Aliens en rosa, 2012</i> , Luka Dakskobler.
	3		Los alcances del cuerpo en el espacio personal y general	Bailarines que representan árboles, Compañía Mark Morris.
	4		Las trayectorias de movimiento que se pueden hacer con el cuerpo	<i>Structure of Shadow, 2007</i> , Bohyun Yoon.
Música	1	El pulso y el ritmo musical mediante movimientos corporales	El pulso de manera corporal	Gangotri, la fuente del río Ganges, 2004, Raghu Rai.
	2		El pulso musical mediante canciones	Niños realizando danza tradicional en la ciudad de Afiaso, Ghana, Oliver Asselin.
	3		El ritmo musical a través de movimientos corporales	Mural que representa a tamborileros y bailarines garífunas, Martin Spragg.
	4		El ritmo musical mediante canciones	Cartel <i>Piano-locuras, 2006</i> , Michal Batory.
Teatro	1	La improvisación de diferentes situaciones en juegos lúdicos	La ficción en la experiencia del juego	<i>El armadillo fronterizo, 2009</i> , Miguel Anaya Borja.
	2		La representación de historias en equipo	<i>Los músicos de Bremen, 1997</i> , Leonid Nepomniachi.
	3		La técnica de improvisación para contar historias	<i>Trece riéndose los unos de los otros, 2001</i> , Juan Muñoz.
	4		El teatro como medio de comunicación	Esculturas de Ahui Moai, Isla de Pascua, Chile, Catherine O'Neill.
Fichas de integración	1	El reconocimiento de diferentes posibilidades de representación del entorno	La construcción de un personaje a partir de elementos cotidianos	Los mariachis hispanos de pie y juntos en el charco, Jeremy Woodhouse.
	2		La exploración extra cotidiana de los objetos	Danza de los Tumbis, Ichupio, Michoacán, Adalberto Ríos Szalay.
	3		La representación de la cotidianidad	<i>El espíritu de la Tierra, 1998-1999</i> , André Heller y Künstler Stefan Szczesny, Mettlach, Alemania.
	4		La integración de nuevas situaciones dentro de la ficción	Títeres, Huamantla, Tlaxcala, Ricardo Espinosa-reo.

Las fichas didácticas están organizadas de la siguiente manera:

- Intención didáctica
- Imagen
- Información para saber más
- Sugerencia de materiales
- Actividad
- Variantes de la actividad
- Uso de las TIC.

Es importante señalar que las fichas didácticas que corresponden a las fichas de integración no cuentan con el apartado Variantes de la actividad.

Intención didáctica. Señala lo que se pretende que los alumnos alcancen a partir del desarrollo de las actividades propuestas en la ficha didáctica. Se enfatizan los conocimientos, actitudes, habilidades y sensaciones que se espera favorecer en los alumnos.

Imagen. Todas las imágenes que se muestran especifican el título y el autor de la obra. En algunas ocasiones están acompañadas de un video, el cual se encuentra disponible en el CD que complementa este fichero didáctico. Cabe destacar que las imágenes son opcionales y en todos los casos pueden sustituirse, siempre y cuando la nueva imagen permita el desarrollo de la actividad.

Información para saber más. Brinda referentes conceptuales o definiciones para comprender la intención de la ficha didáctica, por lo que se recomienda la lectura previa a su implementación.

Sugerencia de materiales. Señala la imagen que se trabaja en la ficha didáctica y una propuesta de materiales complementarios o adicionales, los cuales pueden sustituirse; lo importante es tener presente cuál es su función en la actividad para seleccionar los más pertinentes y accesibles.

Actividad. Propone estrategias para desarrollar los contenidos de la asignatura, a partir de una o más situaciones didácticas. Las actividades están diseñadas para ser aplicadas en diferentes contextos y consideran la participación de todos los alumnos.

Variantes de la actividad. Ofrece sugerencias para que la actividad pueda desarrollarse con algunos cambios, que no modifican su estructura.

Uso de las TIC. Sugiere recursos tecnológicos que apoyan la comprensión de las actividades para favorecer su desarrollo. No todas las fichas cuentan con este apartado, sólo en las que se ha considerado relevante.

La duración contemplada para las actividades de cada ficha didáctica es de una hora y media aproximadamente; no obstante, es necesario que el docente planifique previamente estas actividades. Se sugiere que las fichas se aborden en el orden en el que aparecen: Artes visuales, Expresión corporal y danza, Música, Teatro y Fichas de integración.

Las últimas actividades del fichero corresponden a las fichas de integración en las cuales se abordan contenidos de los cuatro lenguajes artísticos vistos a lo largo del ciclo escolar. Estas fichas articulan una propuesta didáctica dividida en cuatro partes, cuya intención en este grado es lograr que los alumnos reconozcan las posibilidades de representar el entorno.

La intención didáctica, las actividades, la selección de materiales y la implementación de las variantes de la actividad deben tomar en cuenta la participación de todos los alumnos del aula, incluyendo a quienes por condiciones de discapacidad, salud u otras características podría considerarse que no pueden realizar ciertas actividades. Por esto es importante que el docente previamente lea, planifique y ajuste, si fuera necesario, cada ficha, a fin de garantizar que todos los alumnos tengan la oportunidad de experimentar y aprender a través del arte.

i

Intención didáctica

Los alumnos identificarán las características de las imágenes bidimensionales.



Joaquín Clausell (1866-1935), *Atardecer en el mar, la ola roja*, ca. 1910, óleo sobre tela, 100 × 159 cm.

+

Información para saber más

- Las imágenes bidimensionales tienen las siguientes características: poseen dos dimensiones, ancho y largo, y se plasman sobre un soporte (una base) que puede ser papel, tela, cemento, madera, cartón, aluminio o vidrio, entre otros.
- El *collage* es una técnica artística que consiste en pegar fragmentos de diferentes materiales sobre un soporte.



Sugerencia de materiales

- Imagen *Atardecer en el mar, la ola roja*, de Joaquín Clausell.
- Cartulina, periódicos y revistas.
- Tijeras y pegamento.
- Recipiente de plástico (250 ml).
- Acuarelas o pigmentos naturales extraídos de frutos, hojas, verduras o flores.
- Pinceles.
- Reproductor de música.
- Música con ritmos lentos, puede ser del género instrumental o *new age*.



Actividad

1 Pregunte a los alumnos: si tuvieran que realizar un dibujo en alguna superficie del aula, pero sin usar ningún material común, como gis, lápiz, colores o pintura, ¿con qué lo harían? Reflexione con ellos que con la sombra de su cuerpo o algún elemento natural como el agua se puede realizar un dibujo.

2 Seleccione algunas de las siguientes imágenes bidimensionales: foto, postal, cuadro, póster o cualquier imagen de una revista o periódico.

Explique a los alumnos las características de las imágenes bidimensionales y pídale que observen cómo son, en qué soporte o base las encuentran y qué materiales se utilizan para elaborarlas.

3 En un espacio abierto en la escuela, busque una imagen bidimensional creada por la naturaleza. Por ejemplo, cuando la luz del sol o de una lámpara proyecta la sombra de una persona en el piso o en la pared. Pida a sus alumnos que identifiquen y compartan con sus compañeros qué elemento de la naturaleza crea la imagen (tierra, fuego, agua o aire), y sobre qué soporte se encuentra, por ejemplo, el rastro del agua sobre la tierra.

4 Ponga música con ritmos lentos, presente a los alumnos la imagen *Atardecer en el mar, la ola roja*, de Joaquín Clausell, y pregunte: ¿qué muestra la imagen? ¿Qué elementos naturales se presentan en ella, agua, fuego, aire o tierra? ¿Si tuvieran que representar un paisaje como ése, cómo sería? Invite a sus alumnos a que elaboren imágenes bidimensionales donde representen el paisaje imaginado.

5 Con la finalidad de realizar un *collage*, divida el grupo en cuatro equipos y pida que cada uno se reúna en círculo. Explíqueles que con recortes de imágenes de periódicos o revistas, cada equipo realizará sobre una cartulina una imagen bidimensional con un tema específico. También pueden usar acuarelas para completar la composición de sus imágenes.

- Equipo 1: una imagen del elemento tierra. Por ejemplo, árbol, planta, paisaje, etcétera.

- Equipo 2: la imagen de un objeto que se relacione con el elemento agua. Puede ser el mar, la lluvia, una ola, gotas, etcétera.

- Equipo 3: una imagen de algo que se relacione con el elemento aire. Puede ser un tornado, molinos, aves, cielo, etcétera.

- Equipo 4: una imagen que se relacione con el elemento fuego. Puede ser una vela, un volcán, un dragón, etcétera.

Reúna las imágenes para formar el *collage* y pida a cada equipo poner un título a su producción para compartirla con sus compañeros.

Reflexione con sus alumnos que todas las imágenes que realizaron son bidimensionales, ya que tienen ancho y largo, pero no poseen altura. Asimismo, que utilizaron la cartulina como soporte para hacer sus dibujos con diferentes materiales.



Variantes de la actividad

Pida a sus alumnos que realicen con los recortes de periódicos y revistas una imagen bidimensional de algún paisaje característico de su región.



Joaquín Clausell (1866-1935), *Atardecer en el mar, la ola roja*, ca. 1910, óleo sobre tela, 100 × 159 cm.

i

Intención didáctica

Los alumnos identificarán los elementos básicos en las imágenes bidimensionales.



Denis Jockmans, venado o ciervo rojo en la selva del estado de Campeche.

+

Información para saber más

Las imágenes bidimensionales son creadas a partir del acomodo y selección de los elementos básicos de las artes visuales: punto, línea, forma, color, posición, espacio, textura, luz, volumen y perspectiva.

En esta actividad sólo se utilizarán:

- Punto: unidad mínima y primer recurso expresivo para la creación de una imagen.
- Línea: sucesión de varios puntos con una dirección e intención; gracias a ésta, nos percatamos de la existencia del trazo, el cual puede presentar variantes en grosor, intensidad, textura, uniformidad o color.
- Forma: figura delimitada por líneas, por ejemplo, el cuadrado, rectángulo y triángulo.
- Color: se percibe mediante la vista y es interpretado por el cerebro. Se clasifican de la siguiente forma:
 - Primarios: amarillo, rojo y azul.
 - Secundarios: anaranjado, verde y morado; surgen de la combinación de los primarios.
- Posición: se refiere a la localización de un objeto en el espacio.
- Espacio: extensión que contiene todo aquello que nos rodea.
- Perspectiva: se da por la localización y tamaño de los objetos, generando planos y simulando profundidad.



Sugerencia de materiales

- Imagen Venado o ciervo rojo en la selva del estado de Campeche, de Denis Jockmans.
- Papel bond, lápiz y tijeras.
- Acuarelas y pincel.



Actividad

1 Pregunte a los alumnos: ¿cómo realizarían la imagen de un animal utilizando figuras geométricas? Se busca que los alumnos señalen qué figuras geométricas conocen y qué partes de un animal podrían representar con dichas figuras.

Pídales dibujar y recortar una figura geométrica y que en equipos realicen una imagen sobre el suelo. Deben prestar atención a la posición de las figuras para formar un animal.

2 Posteriormente, muestre a sus alumnos la imagen Venado o ciervo rojo en la selva del estado de Campeche, de Denis Jockmans, e invítelos a que descubran los elementos de la imagen; para ello puede realizar las siguientes preguntas: ¿qué se muestra en la imagen? ¿Los árboles permiten ver todo lo que se encuentra alrededor? ¿Todos los venados son del mismo tamaño? ¿Qué figuras geométricas podrían utilizar para representar los árboles y los venados?

3 Invítelos a realizar un paisaje con acuarelas, en donde incluyan un animal tomando en cuenta los elementos básicos (punto, línea, forma, etcétera), para dar una perspectiva de profundidad. Por ejemplo, los árboles en la imagen se presentan al fondo y los animales al frente. Al finalizar, invítelos a que pongan un título a su paisaje.

Reflexione con sus alumnos que las imágenes bidimensionales sólo tienen ancho y largo, en ellas se puede crear el efecto de profundidad al jugar con el tamaño y la posición de los elementos.



Variantes de la actividad

Asigne a cada alumno una letra del alfabeto y pídales que dibujen un animal que empiece con esa letra. Dígales que están elaborando un diccionario visual.





Denis Jockmans, venado o ciervo rojo en la selva del estado de Campeche.

i

Intención didáctica

Los alumnos identificarán el uso de las imágenes bidimensionales para plasmar ideas y sentimientos.



Anónimo, *Ex voto de san José Gracia*, 1711, óleo sobre tela, 108 x 166 cm.

+

Información para saber más

Las imágenes bidimensionales han servido desde la Antigüedad para plasmar ideas, sentimientos o formas de vida. En las Cuevas de Altamira, España, el hombre prehistórico dejó plasmadas imágenes de los animales con los que se alimentaba. Durante el Renacimiento, los artistas representaron escenas y personajes de la mitología. En el siglo xx, artistas abstractos como Joan Miró o Vasili Kandinsky comunicaron sus sentimientos a través de su pintura conjugando colores, formas y líneas.

Los ex votos son una expresión popular y artística que tiene como fin dejar constancia de agradecimiento de un milagro. En este tipo de imágenes, el autor busca ilustrar la escena donde aconteció dicho evento.



Sugerencia de materiales

- Imagen *Ex voto de san José Gracia*, anónimo.
- Hojas de papel.
- Lápices de colores.



Actividad

1 Con la finalidad de que los alumnos identifiquen que las imágenes son un medio para representar ideas, solicíteles dibujar en una hoja de papel una escena de su cuento favorito, para que expliquen a un compañero qué significa su dibujo, o qué quieren comunicar con él.

2 Muestre la imagen *Ex voto de san José Gracia*, de autor anónimo, y pida que por equipos elaboren una breve historia sobre dicha imagen. Al terminar, solicite que la compartan con todo el grupo y respondan las siguientes preguntas: ¿las historias narran lo que se muestra en la imagen? ¿Cómo se comunica mejor la historia, con una imagen o por medio de un texto?

3 En equipos realicen un juego similar al de ¡Basta! El juego consiste en seleccionar una letra y hacer un dibujo de cosas que comiencen con esa letra, por ejemplo: /a/ árbol; /b/ banca; /c/ conejo; /l/ lápiz, etcétera. Para empezar, un alumno debe pasar al frente y, en silencio, repasar el abecedario. Otro alumno designado por el grupo debe decir “basta”. La persona que está repasando el abecedario, entonces, dirá cuál es la letra en la que se detuvo, y el resto de los alumnos dibujará algo cuyo nombre comience con esa letra.

Reflexione con sus alumnos que las imágenes pretenden comunicar un mensaje, idea o sentimiento, sin necesidad de usar palabras o letras.



Variantes de la actividad

Pida a los alumnos que, por equipos, respondan las adivinanzas que usted proponga a través de dibujos (es decir, dibujando los elementos, objetos, personajes o situaciones que responden a la adivinanza). Algunos ejemplos de adivinanzas que puede utilizar:

- Duermo en una cama que jamás se arruga, de todas las hierbas, prefiero la lechuga. Tengo orejas largas y una cola diminuta, si echamos una carrera, gano sin disputa (el conejo).
- Vuelo de noche, duermo de día y nunca verás plumas en el ala mía (el murciélago).
- Tiene escamas y no es pez, tiene corona y no es rey, ¿qué es? (la piña).
- Cuido la casa como un león y soy pequeñito como un ratón (el candado).

También puede proponer la elaboración de una imagen sobre algún cuento corto del libro de lecturas de la asignatura Español.



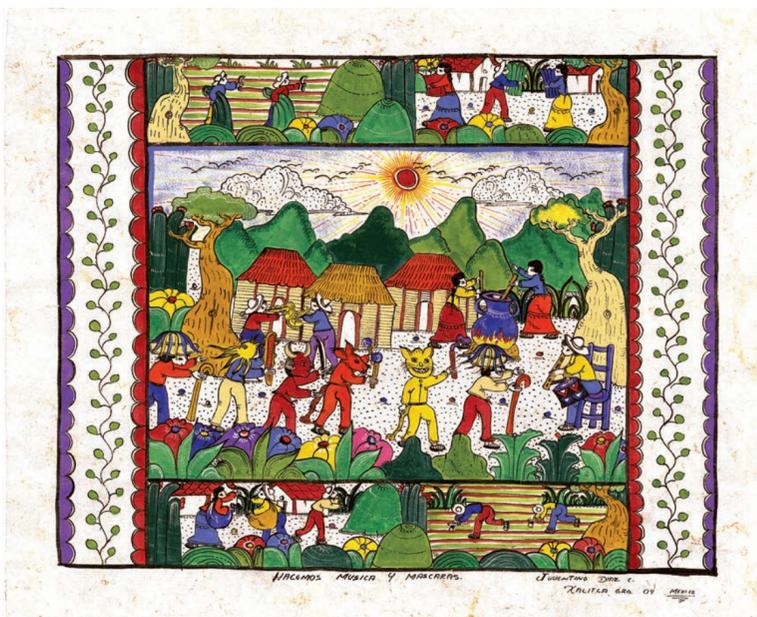


Anónimo, *Ex voto de san José Gracia*, 1711, óleo sobre tela, 108 × 166 cm.

i

Intención didáctica

Los alumnos realizarán una imagen bidimensional para representar una tradición de su comunidad.



Juventino Díaz Celis (1977), *Hacemos música y máscaras*, 2004, acrílico sobre papel amate, 19.5 × 29.5 cm.

+

Información para saber más

- Las tradiciones surgen de las costumbres, valores, creencias y modos de vida de las personas, pero es hasta que las costumbres perduran y se transmiten a través del tiempo, cuando se pueden considerar una tradición.
- Durante la época prehispánica en México se utilizó el papel amate en ceremonias religiosas y para elaborar códices.
- El papel amate es un soporte natural que se obtiene de las cortezas internas de los árboles llamados jonotes. Por ser un recurso natural, tiene diversas formas y texturas. Se puede pintar sobre él utilizando acrílicos, lápices de colores o colores pastel; estos últimos son barras de colores que no usan solventes y se aplican directamente sobre la superficie.

**Sugerencia de materiales**

- Imagen *Hacemos música y máscaras*, de Juventino Díaz Celis.
- Hojas de papel o cartón.
- Lápices de colores o colores pastel.
- Reproductor de música.
- Música con ritmos rápidos y alegres de alguna festividad de la región.

**Actividad**

- 1 Ponga música con ritmos rápidos y alegres, muestre la imagen *Hacemos música y máscaras*, de Juventino Díaz Celis, y pregunte a sus alumnos: ¿qué se imaginan que están haciendo los personajes de la imagen? ¿Todos tienen máscaras o tocan algún instrumento musical? Si los personajes estuvieran celebrando algo, ¿qué se imaginan que sería?
- 2 Solicite que por equipos conversen sobre las tradiciones que existen en su comunidad o región. Cada equipo debe seleccionar alguna y representarla con diferentes dibujos.
- 3 Invite a que acompañen la imagen con un breve texto sobre la tradición que dibujaron. Para esta actividad se recomienda que experimenten con colores pastel para dibujar sobre papel o cartón.

Cada equipo deberá exponer los dibujos que realizó y explicar las características de la tradición a la que se refiere.

Reflexione con sus alumnos sobre las imágenes bidimensionales como un medio de comunicación, que han permitido dejar testimonio de las tradiciones y costumbres de las diferentes culturas y pueblos, y coménteles que la imagen *Hacemos música y máscaras* está realizada sobre papel amate.

**Variantes de la actividad**

Invite a sus alumnos a que investiguen sobre algún reporte o noticia de una tradición de su comunidad. Es importante que observen las características de las imágenes que documentan las noticias, el tipo de materiales que se utilizan, los colores, texturas y composiciones.



Diego Rivera (1886-1957), *La piñata*, 1953, temple sobre tela, 498 × 296 cm.



Juventino Díaz Celis (1977), *Hacemos música y máscaras*, 2004, acrílico sobre papel amate, 19.5 × 29.5 cm.



Intención didáctica

Los alumnos reconocerán su espacio personal y el espacio general.



Dairakudakan, Compañía de danza Butoh.



Información para saber más

- Espacio: lugar donde se desarrolla el recorrido del movimiento.
- Espacio personal: se usa al hacer movimientos en un solo lugar, por lo que dependerá del alcance de nuestras extremidades. También se conoce como kinesfera.
- Espacio general: se usa para hacer desplazamientos. En él pueden encontrarse, al mismo tiempo, más personas.
- Alcances: son las posibilidades que tiene el cuerpo para llegar a cierto punto en el espacio.



Sugerencia de materiales

- Imagen Compañía de danza Butoh, Dairakudakan, de Christa Cowrie.
- Música con ritmos lentos.
- Reproductor de música.



Actividad

- 1 Pida a sus alumnos que imaginen que están en una burbuja, ¿de qué tamaño sería? ¿Qué tendrían que realizar para hacerla lo más grande posible? ¿Cómo imitarían las manecillas del reloj con su cuerpo?
- 2 Reúna a sus alumnos en el centro del aula y pídeles que imaginen su cuerpo de hule y quieren saltar hasta tocar las nubes. Después, indíqueles que estiren los brazos hacia enfrente lo más que puedan, como si quisieran alcanzar algo lejano; de igual manera, haga que luego estiren los brazos hacia atrás de su cuerpo, como si alguien los estuviera jalando.
- 3 Indíqueles que se coloquen de pie, hombro con hombro, como si formaran un gran círculo de personas y que caminen juntos hacia la puerta para salir del aula, sin separarse. ¿Lo lograron? ¿Cómo lo hicieron?
- 4 Muestre la imagen Compañía de danza Butoh, Dairakudakan, de Christa Cowrie; haga que los alumnos observen a los personajes y pregúnteles: ¿qué hay en el espacio general de la imagen? ¿Las tres personas que están al frente de la imagen están ocupando todo su espacio personal? ¿Creen que están imitando algo o a alguien con sus posturas?
- 5 Posteriormente, pídeles que caminen con movimientos suaves por toda el aula en diferentes direcciones e imaginen que son un globo que puede flotar y andar por todo el salón, pero con la condición de respetar su espacio personal, ya que si están muy cerca de otro compañero se desinflarán, y si están muy lejos explotarán y saldrán del juego. También, pueden intentar desplazarse con otros movimientos, por ejemplo, imitando a un robot, un chango o un pez.

Reflexione con sus alumnos sobre la importancia de reconocer que todos tenemos un espacio personal y, al mismo tiempo, somos parte de un espacio general, haciendo hincapié en que podemos explorar nuestro espacio pero respetando el espacio propio y el de los otros.



Variantes de la actividad

Invite a sus alumnos a explorar el espacio general del aula como si no pudieran mover sus piernas u otras extremidades, por ejemplo, rodando sobre el suelo o haciendo uso de su torso para girar como un trompo.



Uso de las TIC

Con la finalidad de complementar la información de esta ficha, puede buscar en internet videos relativos a expresión corporal y creativa en los que se aprecien diferentes movimientos realizados en el espacio general y personal.



Dairakudakan, Compañía de danza Butoh.



Intención didáctica

Los alumnos reconocerán los niveles del espacio a partir de movimientos corporales.



Sugerencia de materiales

- Imagen *Aliens en rosa*, de Kud Ljud.
- Objetos del aula.



Variantes de la actividad

De ser posible, invite a los alumnos a representar su historia en otros grupos, incorporando otros elementos, como escenografía, vestuario, etcétera.



Aliens en rosa, grupo artístico Kud Ljud, 2012.



Información para saber más

Niveles: planos en los que se encuentra un cuerpo. Varían según se mueva el cuerpo en el espacio. Se clasifican en:

- Alto: cuando un cuerpo está por arriba de su nivel. Por ejemplo, alguien con los brazos alzados, en puntillas o saltando.
- Medio: cuando un cuerpo está en su nivel. Por ejemplo, alguien de pie, caminando, corriendo o con las rodillas ligeramente flexionadas.
- Bajo: cuando un cuerpo está por debajo de su nivel. Por ejemplo, alguien acostado (boca arriba o boca abajo), en cuclillas, hincado o rodando.



Actividad

1 Pida a sus alumnos que imaginen sus brazos como un par de alas y los muevan como si fueran a volar. Pregúnteles: ¿qué movimientos hicieron?, ¿cómo los hicieron? Ahora, imaginen que son bailarines: ¿qué tan alto pueden levantar sus piernas, brazos, o saltar? ¿Se les dificulta realizar algún movimiento?

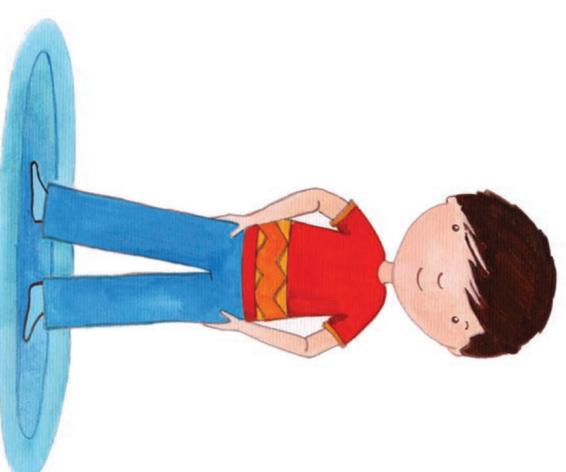
2 Divida al grupo en equipos y solicíteles elaborar una historia que luego interpretarán con sonidos y movimientos, utilizando los niveles corporales: alto, medio y bajo. Por ejemplo:

- Al decir “lombritz”, un alumno imitará sus movimientos en el nivel bajo.
- Al decir “avestruz”, un alumno imitará sus movimientos en el nivel medio.
- Al decir “canguro”, un alumno imitará sus movimientos en el nivel alto.

La finalidad de esta actividad es que los alumnos experimenten los diferentes niveles de los movimientos corporales.

3 Muestre a sus alumnos la imagen *Aliens en rosa*, de Kud Ljud, y pregúnteles: ¿cuál de los personajes de su historia está en un nivel alto? Pida a sus alumnos que identifiquen los niveles en que se encuentran los personajes de la imagen.

Reflexione con sus alumnos sobre los diferentes niveles del espacio y que a través de esta actividad pudieron identificarlos, lo cual es importante porque todos los movimientos que realizamos en la vida diaria se ubican en alguno de estos niveles.





Aliens en rosa, grupo artístico kud Ljud, 2012.



Intención didáctica

Los alumnos conocerán los alcances de su cuerpo en el espacio personal y general.



Bailarines que representan árboles, Compañía Mark Morris.



Información para saber más

Consulte la información sobre espacio personal, espacio general y alcances que se encuentra en la ficha 1 de Expresión corporal y danza.



Sugerencia de materiales

- Imagen Bailarines que representan árboles, de la Compañía Mark Morris.
- Música con ritmos rápidos.
- Reproductor de música.



Actividad

1 Pida a sus alumnos que expresen con movimientos cómo representarían un árbol con su cuerpo.

2 Posteriormente, con sus alumnos realice ejercicios de calentamiento, acompañéelos con música con un ritmo rápido. Algunos ejercicios pueden ser:

- Acostados y de pie, encogerse y estirarse varias veces.
- Acostados, colocar las piernas hacia arriba, doblarlas y estirarlas varias veces.
- Acostados, extender las piernas y brazos, como si formaran una "X".
- Levantarse suavemente y girar la cabeza en forma de círculo.

Esta serie de movimientos deben realizarla por un tiempo mínimo de diez minutos.

3 Una vez realizado el calentamiento, ponga la música e indique a sus alumnos que se muevan por todo el espacio del aula, alternando diferentes movimientos para explorar los alcances de su cuerpo. Al momento de que usted detenga la música, los alumnos deberán pararse en un solo pie, y al continuar la música, tendrán que moverse en zigzag entre sus compañeros, teniendo en cuenta que no deben chocar. Nuevamente, al detener la música deberán reunirse en equipos de cinco personas y formar una figura, como la de la imagen Bailarines que representan árboles, de la Compañía Mark Morris o figuras como un avión, un sol, una flor o un pulpo.

Pueden repetir esta actividad cambiando a los integrantes del equipo, o modificando la forma en que enlazan o sobrepone sus cuerpos, o haciendo cambios en las figuras que representan. Al finalizar, comenten en grupo:

- ¿Qué formas lograron hacer?
- ¿Qué forma se les dificultó hacer? ¿Por qué?
- ¿Qué posiciones nuevas lograron hacer con su cuerpo?

Reflexione con los alumnos sobre la capacidad de sus cuerpos para estirarse y contraerse, y que a esto se le conoce como "alcances" en expresión corporal y danza.



Variantes de la actividad

Utilice listones o cuerdas en la actividad para realizar diferentes formas y objetos del entorno con la finalidad de conocer nuevos alcances de su cuerpo en el espacio.



Uso de las TIC

Con la finalidad de complementar la información de esta ficha, busque en internet videos relativos a crear figuras con sombras humanas para observar otras posibilidades del cuerpo en movimiento.



Bailarines que representan árboles, Compañía Mark Morris.

i

Intención didáctica

Los alumnos reconocerán las trayectorias de movimiento que pueden hacer con su cuerpo.



Bohyun Yoon (1976), *Structure of Shadow*, 2007.

+

Información para saber más

- Trayectorias de movimiento: recorrido para llegar de un punto a otro.
- Directa: trayectoria más inmediata para llegar a un punto.
- Indirecta: trayectoria más larga para llegar a un punto.



Sugerencia de materiales

- Imagen *Structure of Shadow*, de Bohyun Yoon.



Actividad

- 1 Solicite a sus alumnos que expliquen qué recorrido hacen de su casa a la escuela o de su casa a la tienda.
- 2 En el patio de la escuela o en un espacio amplio del aula, solicite que coloquen en el piso mochilas, ropa, muebles, macetas, etcétera, los cuales representarán los lugares de un poblado: tienda, iglesia, hospital, escuela, biblioteca... Luego, indíqueles que realicen trayectorias directas e indirectas. Por ejemplo:

- ¿Cuál sería el camino más corto para llegar de la iglesia a la escuela? (Debe pedirles que busquen la trayectoria directa, es decir, la más corta entre ambos puntos.)
- ¿Cuál sería el camino más largo para llegar del hospital a la tienda? (Pídales que busquen la trayectoria indirecta, es decir, la más larga entre ambos puntos.)

- 3 Después de experimentar diferentes rutas directas e indirectas, elabore y escriba otras trayectorias de movimiento con distintos destinos, y distribúyalas en equipos. Es conveniente que en cada equipo un alumno dirija a los demás. Por ejemplo, desplazarse de un punto a otro:

- En zigzag.
- En curva.
- En línea recta.
- En espiral.

Pueden hacer diferentes combinaciones de movimientos al realizar cada trayectoria.

- 4 Pidan que observen la imagen *Structure of Shadow*, de Bohyun Yoon, y explíqueles que las sombras que se proyectan en la pared se forman por la obstrucción de la luz del foco al chocar con las figuras y la estructura metálica.

Reflexione con sus alumnos sobre las trayectorias de movimiento que realizamos en la vida diaria al desplazarnos de un punto a otro. Éstas son importantes en la expresión corporal y la danza, porque los bailarines las utilizan cuando mueven todo su cuerpo o una parte de éste.



Variantes de la actividad

Pida a sus alumnos que muevan una parte de su cuerpo para realizar diferentes trayectorias de movimiento, por ejemplo, colocar el brazo junto a la pierna y llevarlo hacia arriba de la cabeza haciendo movimientos en: zigzag, ondulados o en línea recta. Pueden realizar esta actividad utilizando diferentes partes del cuerpo.



Uso de las TIC

Con la finalidad de complementar la información de esta ficha, busque en internet videos con las palabras *Structure of Shadow* para que aprecien el movimiento que tienen las sombras en el espacio.

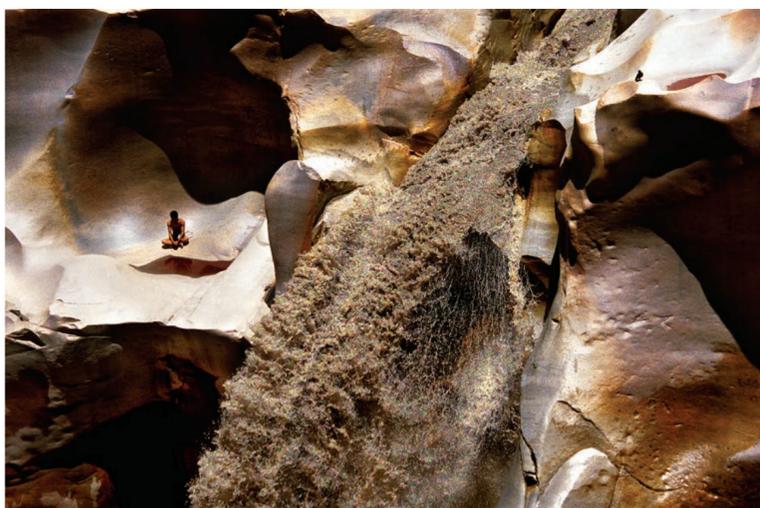


Bohyun Yoon (1976), *Structure of Shadow*, 2007.



Intención didáctica

Los alumnos explorarán el pulso de manera corporal.



Raghu Rai, Gangotri, la fuente del río Ganges, 2004.



Información para saber más

- El pulso en música es una unidad que se usa para medir el tiempo y consiste en una serie de pulsaciones que se repiten de manera constante. Puede ser rápido o lento y variar a lo largo de una pieza musical.
- El corazón bombea la sangre a todas las células del cuerpo a diferentes velocidades, que varían de acuerdo con las actividades que se realizan (correr, dormir, bailar, etcétera) haciendo que las pulsaciones aumenten o disminuyan. Esto se puede comparar con el pulso musical, ya que éste sirve para marcar la velocidad con la que se ejecuta una pieza musical.



Sugerencia de materiales

- Imagen Gangotri, la fuente del río Ganges, de Raghu Rai.



Actividad

- 1 Pregunte a sus alumnos si alguna vez han escuchado los latidos de su corazón: ¿son rápidos o lentos?
- 2 Muéstrelas la imagen Gangotri, la fuente del río Ganges, de Raghu Rai, y haga las siguientes preguntas: ¿qué creen que está haciendo la persona que se encuentra sentada junto a la cascada? ¿Estará escuchando algo? ¿Creen que se trate de su corazón?

Posteriormente, divida al grupo en parejas. Indíqueles que pongan su oído a la altura del corazón de su compañero y presten atención al sonido que escuchan. Pregúnteles si logran oír el sonido de los latidos del corazón de su compañero, y pídale que lo imiten caminando a la velocidad que lograron escuchar.

- 3 Ahora, haga chasquidos con sus dedos y solicite a sus alumnos que sigan el pulso con palmadas en sus piernas. Varíe la velocidad de los chasquidos haciéndolos más rápidos o más lentos, invite a sus alumnos que sigan el pulso con diferentes partes de su cuerpo, por ejemplo:

- Pegando con sus pies en el piso.
- Dando golpes con sus manos sobre los pupitres.
- Dando palmadas con sus manos.
- Dando palmadas en alguna parte de su cuerpo.

Pase al frente a algunos alumnos e indíqueles que marquen los chasquidos con el propósito de que sus compañeros los sigan. La intención es que comiencen a experimentar el pulso musical por medio de su cuerpo.

Reflexione con sus alumnos que el pulso en nuestro cuerpo es natural y puede variar. Por ejemplo, los latidos del corazón son más lentos cuando se está en reposo, y más rápidos al hacer alguna actividad física.



Variantes de la actividad

Pida a los alumnos que, de ser posible, en su casa y con un reloj que tenga manecillas, escuchen el pulso que éste produce y traten de imitarlo con palmadas, chasqueando los dedos o golpeando alguna superficie plana, como una mesa o tabla. Posteriormente, invítelos a que compartan con sus compañeros la experiencia con el reloj.



Uso de las TIC

Con la finalidad de complementar la información de esta ficha, busque en un portal de videos, la entrada "pulso musical" para que aprecie diferentes actividades en las que éste se marca de manera corporal.



Raghu Rai, Gangotri, la fuente del río Ganges, 2004.



Intención didáctica

Los alumnos identificarán el pulso musical a través de canciones.



Niños realizando danza tradicional en la ciudad de Afiaso, Ghana.



Información para saber más

- La música tiene un pulso y diferentes velocidades. En música a esto se le llama *tempo* (palabra italiana que significa tiempo). Se puede medir con un metrónomo, el cual sirve para marcar los pulsos de una canción. El pulso es fundamental para la comprensión de la música y se liga con el ritmo.
- A veces el pulso es marcado en una pieza musical por algún instrumento de percusión; cuando no se marca con ningún instrumento, el pulso de la canción se “siente” a partir del ritmo, es decir, de la agrupación de los sonidos en una pieza musical.



Sugerencia de materiales

- Imagen de los Niños realizando danza tradicional en la ciudad de Afiaso, Ghana, de Oliver Asselin.
- Música variada.
- Reproductor de música.



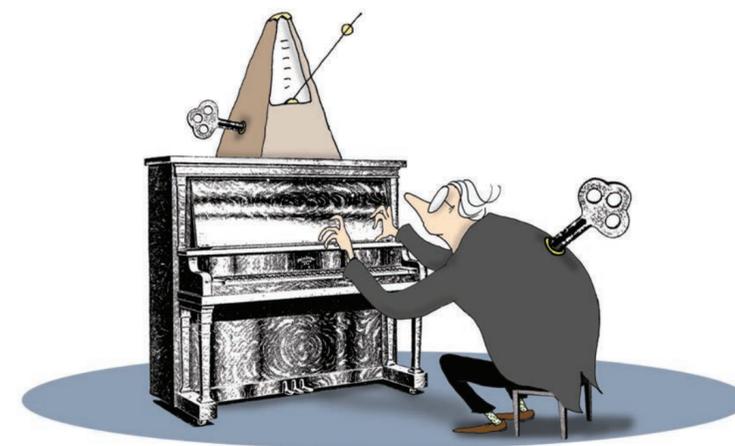
Actividad

- 1 Indique a sus alumnos que observen la imagen de los Niños realizando danza tradicional en la ciudad de Afiaso, Ghana, de Oliver Asselin, y pregunte: ¿qué creen que estén haciendo los niños? ¿Sus aplausos serán rápidos o lentos? ¿Ustedes pueden aplaudir y escuchar una canción al mismo tiempo?
- 2 Pida a sus alumnos que escuchen con atención una pieza musical de cualquier género. Repítala y dígalos que oigan los sonidos de los instrumentos en la canción y traten de marcar el pulso con palmadas o chasquidos durante toda la pieza musical. Posteriormente, con la misma pieza musical y marcando el pulso con palmadas, baje el volumen durante unos segundos. Mientras los alumnos marcan el pulso, vuelva a subir el volumen y compruebe si coinciden las palmadas con el pulso de la canción.
- 3 Escoja varias piezas musicales con diferente *tempo* y pida a los alumnos que traten de marcar el pulso dando pasos en un espacio abierto; puede ser que con una canción lenta den pequeños pasos y en una pieza musical rápida tengan que correr. Cuide que los alumnos sigan el pulso musical de las canciones de manera natural, dejando que marquen la velocidad de sus pasos de acuerdo con lo que están escuchando. Al término de la música, pregúnteles: ¿se les dificultó marcar el pulso de las canciones? ¿Qué provocaba que caminaran rápido o lento? Reflexione con ellos sobre el pulso musical como un elemento que está ligado al ritmo y provoca que nuestro cuerpo, al oír una canción, se mueva rápido o lento.



Variantes de la actividad

Solicite a los alumnos que escuchen en su casa diversas piezas musicales y marquen el pulso con palmadas o chasquidos para, posteriormente, comentar con sus compañeros si las pulsaciones fueron iguales en todas las canciones o si se les dificultó marcar el pulso en alguna de ellas.



Uso de las TIC

Con la finalidad de complementar la información de esta ficha, busque en internet videos de diferentes actividades en las que se marca el pulso en piezas musicales. Para hacerlo, escriba en el buscador de su preferencia: marcando el pulso con música.



Niños realizando danza tradicional en la ciudad de Afiaso, Ghana.



Intención didáctica

Los alumnos identificarán el ritmo musical mediante movimientos corporales.



Mural que representa a tamborileros y bailarines garífunas, Centroamérica.



Información para saber más

- El ritmo musical es el orden y la proporción en que se agrupan los sonidos en el tiempo de una pieza musical. El ritmo y el pulso se relacionan porque dentro de las pulsaciones de una pieza musical se encuentra el ritmo.
- Toda la música tiene ritmo y es un elemento importante porque se liga al movimiento corporal de las personas.



Sugerencia de materiales

- Imagen Mural que representa a tamborileros y bailarines garífunas, de Martin Spragg.



Actividad

- 1 Indique a los alumnos que observen la imagen Mural que representa a tamborileros y bailarines garífunas, de Martin Spragg, y pregunte: ¿por qué estarán bailando las mujeres que aparecen en la imagen? ¿Qué creen que estén haciendo los hombres? ¿Podrían seguir el ritmo de una canción con su cuerpo?
- 2 Pida a los alumnos que caminen libremente a la velocidad de las palmadas que usted dará utilizando diferentes ritmos; por ejemplo, inicie con palmadas lentas e indíqueles que caminen lento, después puede ir aumentando y combinando la velocidad. En esta actividad el alumno comienza a explorar la relación del pulso con el ritmo musical de manera corporal.
- 3 Invente un ritmo con palmadas y chasquidos y pida a los alumnos que se pongan de pie y repitan con palmadas y chasquidos todas las secuencias. Por ejemplo:

- Dos chasquidos y una palmada.
- Dos chasquidos y tres palmadas.
- Cuatro chasquidos y dos palmadas.

Pregunte a sus alumnos si lograron repetir el ritmo que usted inventó. ¿Qué secuencia se les dificultó más?

- 4 Divida al grupo en dos equipos, uno llevará el pulso y el otro el ritmo. El equipo que lleva el pulso dará golpes en su pupitre a una misma velocidad, el equipo que lleva el ritmo dará chasquidos y palmadas improvisando diferentes secuencias rítmicas. Puede variar la velocidad del pulso para aumentar la dificultad de la actividad.

Reflexione con sus alumnos que los sonidos que se encuentran en una pieza musical tienen ritmo y están marcados por el pulso, y que ambos favorecen el movimiento de nuestro cuerpo.



Variantes de la actividad

Invite a sus alumnos a escuchar canciones de diversos géneros musicales para que sigan su ritmo con palmadas, chasquidos, pisadas fuertes, etcétera.



Uso de las TIC

Con la finalidad de complementar la información de esta ficha, busque en internet videos en los que observe la combinación de pulsos, ritmos y sonidos corporales. Para hacerlo, escriba en el buscador de su preferencia: pulsos, ritmos y sonidos corporales.



Mural que representa a tamborileros y bailarines garífunas, Centroamérica.



Intención didáctica

Los alumnos identificarán el ritmo musical en las canciones.



ENGHIEN-LES-BAINS **PIANO-FOLIES** 2006
DU 22 SEPTEMBRE AU 1^{er} OCTOBRE 2006
RÉSERVATIONS : art+enghiens@enghiens.fr TEL : 0 800 80 00 03

Michal Batory, *Piano-locuras*, 2006, cartel.



Información para saber más

- El ritmo es el “esqueleto” de una canción, y en él recae la estructura del sonido; es decir, el ritmo es un elemento musical sin el cual no podría haber música. Las sensaciones corporales que a cada quien le produce escuchar una pieza musical se deben a su ritmo.
- Los paisajes sonoros (los cuales se trabajaron en primer grado) consisten en la representación gráfica del sonido a través de un dibujo que se realiza con trazos libres. En su elaboración se pueden usar líneas gruesas, delgadas, rectas, curvas, en zigzag, punteadas, puntos grandes o pequeños, entre otros.



Sugerencia de materiales

- Imagen *Piano-locuras*, de Michal Batory.
- Música variada.
- Reproductor de música.
- Hojas de papel.
- Lápices de colores.



Actividad

1 Pregunte a sus alumnos ¿cómo seguirían el ritmo de una pieza musical utilizando algún objeto?

Pídales poner atención al ritmo que usted hará dando palmadas con las manos e invítelos a que lo reproduzcan con algún objeto del aula; puede ser chocando dos lápices o plumones, o bien, golpeando el pupitre. Repita varias veces esta actividad con diferentes ritmos.

2 Indique a sus alumnos que observen con atención la imagen *Piano-locuras*, de Michal Batory, y pregúnteles: ¿qué figura creen que están formando los dedos? ¿Será un instrumento musical? ¿Cuál creen que sea? ¿Qué ritmos se imaginan que podrían hacer con ese instrumento? Ahora pídeles que con algún objeto que encuentren en el aula, y que no represente peligro alguno, interpreten esos ritmos que se imaginaron.

3 Reproduzca piezas musicales de diversos ritmos y géneros (rock, jazz, clásica, mambo, cumbia, ranchera, etcétera) y pida a sus alumnos que usen objetos como lápices, reglas, bote de basura, entre otros, para acompañar de manera libre las canciones. Pregúnteles: ¿qué ritmo les agradó más?, ¿cuál se les dificultó acompañar?

4 Finalmente, reproduzca la pieza musical que más les haya gustado e invítelos a que, con papel y lápices de colores, representen gráfica y libremente los ritmos de los sonidos que escucharon; por ejemplo, un ritmo rápido puede representarse con una línea en zigzag, mientras que un ritmo lento puede ilustrarse con una línea ondulada. Al terminar, coménteles que sus dibujos son paisajes sonoros. Colóquelos en un lugar visible para todos y, de ser posible, invite a los alumnos de otros grupos para que observen los paisajes sonoros que realizaron.

Reflexione con sus alumnos acerca de cómo el ritmo, además de ser único para cada pieza musical, permite ordenar los sonidos en una canción.



Variantes de la actividad

Pida a sus alumnos escuchar en casa diversas piezas musicales para que traten de seguir las canciones, improvisando diferentes ritmos con objetos que se encuentren en su entorno. De ser posible, pueden solicitar a algún familiar que les acompañe con algún otro objeto.



Usos de las TIC

Con la finalidad de complementar la información de esta ficha, busque en internet videos en los que se aprecie cómo se puede llevar el ritmo con objetos cotidianos. Para hacerlo, escriba en el buscador de su preferencia: ritmos con objetos cotidianos.



ENGHIEN-LES-BAINS

DU 22 SEPTEMBRE AU 1^{ER} OCTOBRE 2006

PIANO-FOLIES

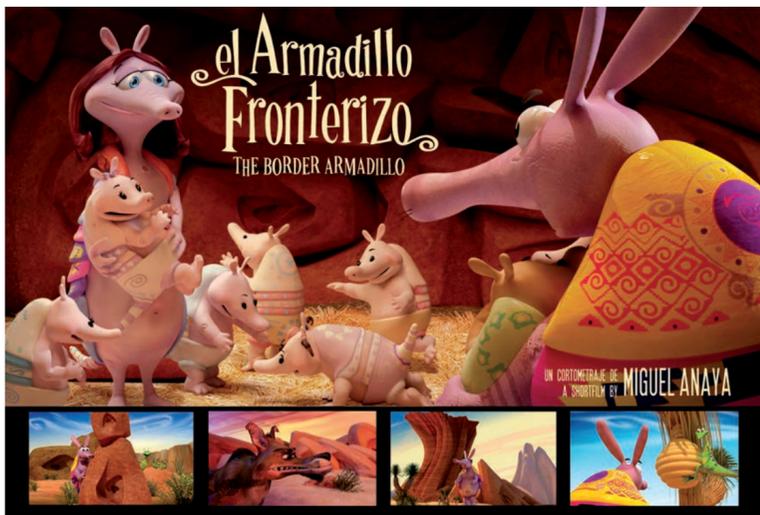
2006

RÉSERVATIONS · ot-enghienlesbains.fr , TEL · 0 800 00 00 00



Intención didáctica

Los alumnos identificarán el concepto de ficción en la experiencia del juego.



Miguel Anaya Borja, *El armadillo fronterizo*, 2009, fotograma del cortometraje del mismo nombre.



Información para saber más

La ficción es un elemento del juego y sucede cuando se juega a ser un personaje real o imaginario, haciendo algo en un determinado lugar. La ficción puede partir o no de la realidad, pero necesita de la imaginación y la creatividad para desarrollarse.



Sugerencia de materiales

- Cortometraje *El armadillo fronterizo*, de Miguel Anaya Borja.
- Piezas musicales con distintos ritmos (rápidos y lentos).
- Reproductor de música.
- Lápices de colores.
- Pliegos de papel.
- Objetos del aula como bancas, mochilas, lápices, libros, etcétera.



Actividad

1 Vea con sus alumnos el cortometraje *El armadillo fronterizo*, de Miguel Anaya Borja. Al finalizar, platique con ellos de qué trató la historia, qué personaje les gustó más y a qué se debe que pudieran entenderla aunque los personajes no hablaran.

2 Reúna a sus alumnos en equipos de ocho a diez integrantes. Cada grupo representará la historia de *El armadillo fronterizo*, pero modificando el final. Recuérdeles que al jugar a interpretar e imaginar las situaciones por las que pasa el armadillo, crearán la ficción de esa historia.

Tenga listas varias piezas musicales de distintos ritmos y géneros para que los alumnos elijan la que más les guste para representar su historia, o pídale que lleven su propia música.

Recuérdeles que en el cortometraje los personajes no hablaban, por lo que ellos tampoco deberán hacerlo, solamente podrán emitir sonidos y hacer movimientos corporales.

Es importante considerar el lugar en donde se llevará a cabo la representación de las historias.

3 Solicite a sus alumnos que se pongan de acuerdo para elaborar un paisaje que sirva como escenografía de su historia. Pueden utilizar pliegos de papel, lápices de colores, o bien, tomar objetos cotidianos para ambientar la historia. Por ejemplo, una botella con hojas de árbol puede ser un cactus y dos pupitres pueden ser la casa del armadillo; en este caso lo importante será acordar previamente la función de cada objeto.

Reflexione con sus alumnos que la ficción sirve para imaginar personajes, lugares y objetos que en la realidad no son de esa manera; que en la actividad que realizaron hoy para lograr la ficción jugaron e imaginaron que la historia era real.



Variantes de la actividad

Si el cortometraje no puede ser reproducido, muestre la imagen y pregunte a sus alumnos: ¿qué está pasando en los pequeños recuadros que aparecen en la parte de abajo? Invite a sus alumnos a imaginar de qué trata la historia para representarla corporalmente.





Miguel Anaya Borja, *El armadillo fronterizo*, 2009, fotograma del cortometraje del mismo nombre.



Intención didáctica

Los alumnos identificarán el valor del trabajo en equipo al representar una historia.



Leonid Nepomniachi, *Los músicos de Bremen*, 1997, acuarela 30 x 50 cm.



Información para saber más

- En el teatro el trabajo en equipo es fundamental, ya que una historia sólo se puede representar si cada quien hace lo que le corresponde y en armonía con los demás.
- La labor que todos desempeñan es importante, pues no hay personajes pequeños, ya que las obras (con excepción de los monólogos) no se tratan de una persona, sino de una historia que todos cuentan.



Sugerencia de materiales

- Imagen *Los músicos de Bremen*, de Leonid Nepomniachi.
- Piezas musicales con distintos ritmos (rápidos y lentos).
- Reproductor de música.
- Teja o bola de estambre o de goma.



Actividad

1 Pida a los alumnos que caminen por el espacio. Todo el tiempo debe haber contacto visual mientras caminan. Usted lanzará la teja a un miembro del grupo y dirá: “¡Uno!”. Quien recibe la teja debe desplazarse y lanzarla a otro compañero continuando en voz alta la numeración. Si la teja cae al suelo, la numeración vuelve a empezar. Es importante hacer hincapié en que la teja se lance con cuidado con dos propósitos: cuidar al compañero al que se le lanza y sostener la cuenta que todo el grupo está llevando a cabo. ¿Podrán llegar hasta 20 sin que se les caiga la teja? Después de que el grupo haga dos intentos, pregunte qué es necesario que todos hagan o corrijan para que la teja no se caiga y la numeración lleve hasta 20.

2 Entre todos actúen la siguiente historia. Para hacerlo, deben crear los ambientes sonoros e intervenir cuando lo consideren necesario. Puede variar el número de personajes dependiendo del grupo; usted sólo marca la acción y los alumnos inventarán los diálogos.

Esta historia sucede en la selva. Además de los árboles y los animales que vemos en escena, también se escuchan distintas especies de pájaros, gorilas y otros animales. Se escucha una camioneta a lo lejos. Llegan seis exploradores que vienen buscando un tesoro. Bajan de su camioneta con mochilas muy pesadas. Tratan de ubicar el tesoro en un mapa. Deciden el rumbo y se dan cuenta de que accidentalmente han caído en arenas movedizas y se empiezan a hundir. Tiran lo que traen y piden ayuda. Cuatro pájaros van hasta donde habita la tribu y la alertan. Toda la tribu corre a ayudar a los exploradores. Al llegar, hacen una cadena humana para rescatarlos. Una vez que todos están a salvo, festejan. Un explorador se da cuenta de que están en el lugar correcto según señala el mapa. Es así como se percatan de que el tesoro del lugar es su tribu. Todos hacen una danza para festejar y realizan una ceremonia en la que se dan un abrazo en señal de amistad.

3 Muéstrelas la imagen *Los músicos de Bremen*, de Leonid Nepomniachi, e invítelos a inventar en grupo una historia para que después, entre todos, la representen.

Reflexione con sus alumnos que en teatro el trabajo en equipo es fundamental, pues cada quien tiene un papel que debe realizar en armonía con los demás para lograr la representación de una historia.



Variantes de la actividad

Pida a los alumnos que se sienten en círculo y que en el orden de las manecillas del reloj, cada uno diga una oración para contar una historia. Hay que poner atención a lo que cada uno dice para que ésta se entienda y concluya satisfactoriamente.





Leonid Nepomniachi, *Los músicos de Bremen*, 1997, acuarela 30 × 50 cm.



Intención didáctica

Los alumnos usarán las nociones básicas de la técnica de improvisación para contar historias.



Juan Muñoz, *Trece riéndose los unos de los otros*, 2001, bronce, dimensiones variables.



Información para saber más

La improvisación es una técnica que consiste en generar historias a partir del principio básico de “hacer avanzar la acción”. Para ello es indispensable tomar en cuenta al otro (si es que hubiera otro personaje), ver sus movimientos y oír sus palabras para continuar la historia que se va creando en ese momento.



Sugerencia de materiales

- Imagen *Trece riéndose los unos de los otros*, de Juan Muñoz.
- Piezas musicales con distintos ritmos (rápidos y lentos).
- Reproductor de música.



Actividad

- 1 Tenga listas varias piezas musicales de distintos ritmos y géneros. Reprodúzcalas y pida a sus alumnos que caminen en el aula al ritmo de la música. Pídale que cuando la música pare, se reúnan en grupos de cinco.
- 2 Una vez hechos los grupos, indíqueles que en voz alta les dirá una frase para que ellos, mediante la improvisación, la continúen y creen un diálogo o una historia a partir de esa frase inicial. Algunas propuestas de frases son:
 - ¡Miral, los duendes están escondidos bajo el arcoíris.
 - ¡Vamos a la feria!
 - Encontraron a los extraterrestres, ¿vamos a verlos?
 - Te convertiste en un monstruo, mírate al espejo!
 - ¿Quieres jugar fútbol conmigo?
 - ¡Corre, está lloviendo!

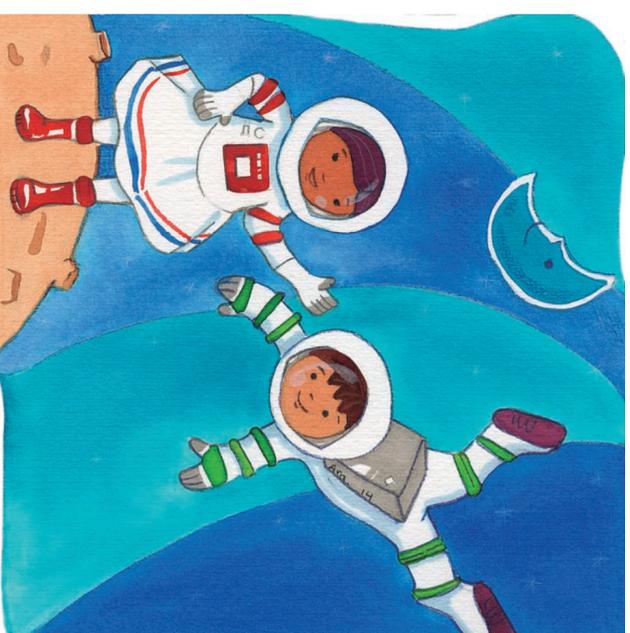
- 3 Después de que todos hayan participado en el ejercicio de improvisación, muéstreles la imagen *Trece riéndose los unos de los otros*, de Juan Muñoz, y pídeles que por equipos inventen una pequeña historia con las preguntas: ¿quiénes son los personajes de la imagen? ¿Dónde están? ¿Cómo llegaron a esa posición? ¿De qué se están riendo? Para finalizar, invite a cada equipo a contar al resto del grupo la historia que inventó.

Reflexione con sus alumnos que la improvisación consiste en hacer cosas y decir frases que se les ocurren en el momento; que todo es válido siempre y cuando tenga continuidad y coherencia con la idea anterior.



Variantes de la actividad

Invite a los alumnos a observar en su entorno cercano algunas escenas (una fiesta del lugar donde viven, una ida al mercado, a la feria, a la milpa, etcétera) para que a partir de las preguntas: ¿quiénes son?, ¿dónde están?, ¿cómo llegaron a esa posición?, ¿de qué se están riendo?, imaginen y cuenten una historia.





Juan Muñoz, *Trece riéndose los unos de los otros*, 2001, bronce, dimensiones variables.



Intención didáctica

Los alumnos reconocerán que a partir de gestos y posturas corporales se pueden comunicar ideas.



Esculturas de Ahui Moai, Isla de Pascua, Chile.



Información para saber más

- Con el teatro se puede comunicar una idea o contar una historia. En el teatro se utilizan diversos elementos para comunicar: actores, guion, escenografía, utilería, iluminación y música, entre otros.
- Los actores son quienes interpretan la historia, por tanto, deben conocer y perfeccionar todas sus herramientas expresivas para comunicarla con claridad.



Sugerencia de materiales

- Imagen Esculturas de Ahui Moai, de Catherine O'Neill.



Actividad

- 1 Pregunte a sus alumnos: ¿qué es lo que más utilizan para comunicarse? Una vez que hayan dado respuesta a esta pregunta, cuestionelos sobre cómo dirían “¡Auxilio!” sin utilizar la voz, cómo le expresarían afecto a un amigo sin utilizar palabras o si pueden comunicar su enojo solamente con la mirada u otro gesto.
- 2 Muéstrelas la imagen Esculturas de Ahui Moai, de Catherine O'Neill. Coménteles que se cree que éstas fueron talladas hace cientos de años. Ahora pregúnteles: ¿qué gesto creen que tenían las esculturas antes de que fueran desgastadas por el tiempo?
- 3 Organice a los alumnos por parejas y colóquelos en fila. En cada pareja, un alumno será el escultor y el otro la escultura: el alumno escultor imitará la postura que tiene alguna de las esculturas de la imagen (de pie, viendo al frente y con los brazos en posición de firmes). El alumno escultor manipulará los brazos, la cabeza y los gestos de la cara del otro alumno, a fin de que éste exprese el sentimiento o emoción que usted indique (amor, sorpresa, enfado, furia, tristeza, alegría, etcétera). Es preferible que las parejas no hablen durante el ejercicio.
- 4 Una vez listas todas las esculturas, solicite a los escultores observar las obras de los demás y pregúnteles: ¿qué intentan representar las esculturas de sus compañeros? ¿Qué gestos corporales o del rostro les permiten comprender la idea? Intercambie los papeles y repita la actividad con las otras parejas de alumnos.
- 5 Posteriormente, con todo el grupo forme un círculo con espacio entre cada alumno. Mencione una situación y solicite que, al mismo tiempo, cada quien la represente, haciendo con su cara y cuerpo una escultura. Algunos ejemplos de situaciones pueden ser:
 - Tenía en sus manos un gran pastel que todos saboreaban a su alrededor.

- La hormiga era tan fuerte que por eso podía cargar ella sola la migaja.
 - La hiena y la jirafa, con envidia, veían pasar al león que se arreglaba frente al espejo.
- Al finalizar las actividades reflexione con sus alumnos sobre el uso que se le da al teatro para comunicar ideas, pensamientos, sentimientos, situaciones o historias, utilizando su cuerpo como el instrumento para hacerlo.



Variantes de la actividad

Divida al grupo en cuatro equipos para que inventen una situación y la representen como si fueran esculturas. Cada integrante podrá ser un personaje, animal u objeto diferente.





Esculturas de Ahui Moai, Isla de Pascua, Chile.

i

Intención didáctica

Los alumnos construirán un gran personaje haciendo uso de elementos que se encuentren en su entorno.



Jeremy Woodhouse, los mariachis hispanos de pie y juntos en el charco.

+

Información para saber más

Un personaje es todo aquel que participa en una historia escrita o representada. Puede ser humano, animal, un ser fantástico, etcétera.

**Sugerencia de materiales**

- Imagen de Los mariachis hispanos de pie y juntos en el charco, de Jeremy Woodhouse.
- Hojas de papel.
- Lápices de colores.

**Actividad**

1 Para comenzar pida a sus alumnos que observen la imagen de Los mariachis hispanos de pie y juntos en el charco, de Jeremy Woodhouse, y pregunte: ¿qué figuras observan en la imagen?, ¿han visto figuras iguales en algún lugar?, ¿qué podrían crear con estas figuras?

2 Solicite que observen con detalle todos los objetos que hay en la escuela; puede ser un bote de basura, árboles que haya en los alrededores, etcétera. Posteriormente, pídale observar los movimientos que hacen las personas al caminar, así como la manera en la que se desplazan algunos animales que conocen. Luego, divida a sus alumnos en equipos de tres o cuatro integrantes.

Solicite a cada equipo que, de acuerdo con lo observado, imaginen un gran personaje que construirán con las características de los objetos que más hayan llamado su atención.

Invítelos a dibujar en una hoja de papel y con las ideas de todo el equipo al gran personaje; por ejemplo, si observaron que una puerta tiene dos manijas y un árbol tiene muchas ramas, pueden dibujar un personaje que tenga muchas ramas y que sus orejas sean las manijas de la puerta.

3 Una vez realizados los dibujos pídale que, de acuerdo con los movimientos y desplazamientos que observaron en las personas y animales, le asignen al gran personaje una forma de moverse al caminar, al correr, al volar, etcétera; por ejemplo, si tiene alas, puede volar como un pájaro, pero al estar en tierra tal vez camine como un gato.

También deben asignarle un estado de ánimo a su gran personaje (alegre, gruñón, triste); identificar sus gustos y las actividades que realiza (por ejemplo, si le gusta dormir durante tres noches seguidas, comer ojos de pescado, hacer bromas con las pulgas, bailar danzón sobre la cuerda floja, etcétera). Al final pida que le pongan un nombre para distinguirlo de los demás.

4 Solicite a cada equipo representar a su gran personaje y realizar las actividades que imaginaron. Los demás observarán y comentarán acerca de sus movimientos. Una vez concluidas las representaciones, realice preguntas sobre los movimientos que realizó cada personaje; por ejemplo, ¿cómo se movía al caminar con sus grandes pies? Cuando se estiró al despertar, ¿qué tan largos fueron sus brazos? ¿Qué tan alto saltó al trepar un árbol? ¿Cómo se movía al cazar cucarachas?





Jeremy Woodhouse, los mariachis hispanos de pie y juntos en el charco.



Intención didáctica

Los alumnos explorarán usos extra cotidianos de diversos objetos de su entorno y los integrarán a la historia de su gran personaje.



Danza de los Tumbis, Ichupio, Michoacán.



Información para saber más

El valor de un objeto depende del uso que se le dé, de lo que significa para alguien, de su historia, de sus cualidades, entre otros. Hay culturas que utilizaban ciertos objetos para invocar fenómenos de la naturaleza; por ejemplo, el palo de lluvia que asemeja el sonido de ese fenómeno natural era utilizado para hacer llover.



Sugerencia de materiales

- Imagen Danza de los Tumbis, Ichupio, Michoacán, de Adalberto Ríos Szalay.
- Un objeto de uso cotidiano traído de casa (botellas de plástico, cucharas, cubeta, cepillo, bolsa de mandado, pinzas de ropa, etcétera).



Actividad

- 1 Para continuar con la propuesta didáctica, pregunte a sus alumnos: ¿Qué nombre le pusieron a su gran personaje? ¿Qué elementos de su entorno fueron los que adoptaron? ¿Qué características recuerdan de los personajes de otros equipos?
- 2 Muestre a sus alumnos la imagen Danza de los Tumbis, Ichupio, Michoacán, de Adalberto Ríos Szalay, y pregunte: ¿Qué tiene en la cabeza la persona de la imagen?, ¿creen que represente algo?, ¿para qué creen que sirva?, ¿qué se pondrían ustedes si fueran esa persona?
- 3 Pida a cada equipo que reúna los objetos que trajeron de sus casas, los observen detalladamente e imaginen qué uso extra cotidiano les darían. Por ejemplo, una botella de plástico puede ser un teléfono, un lápiz puede ser una varita mágica, una cuchara puede ser una pala, etcétera. De esos objetos deben seleccionar uno que será el “objeto mágico” que usará el gran personaje que crearon. Ese objeto mágico puede transformarse a su vez en otros; por ejemplo, si eligieron usar una caja de cartón pequeña, dado que es un objeto mágico, se puede convertir en sombrero, que a su vez se puede transformar en un pequeño tambor.

- 4 Indique a los equipos que usen su objeto mágico para representar tres aventuras que viva su gran personaje; por ejemplo, si va caminando en una selva, su objeto mágico puede ser una espada que corta las ramas de los árboles para abrirse paso. Al llegar a su destino, su espada se transforma en un poderoso bastón y en las noches se convierte en una lámpara que lo alumbraba para librarse de sus enemigos.



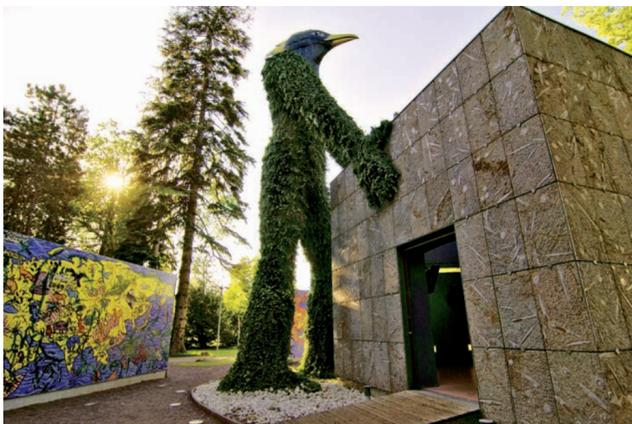


Danza de los Tumbis, Ichupio, Michoacán.



Intención didáctica

Los alumnos explorarán la cotidianidad de su personaje haciendo uso de las costumbres y tradiciones que imaginen.



André Heller y Künstler Stefan Szczesny, *El espíritu de la Tierra*, 1998-1999, 10 m.



Información para saber más

La cotidianidad es todo aquello que sucede de manera ordinaria en nuestro día a día; esas cosas que siempre hacemos por hábito o costumbre: lavarnos los dientes después de comer, jugar con ese amigo con el que nos reímos mucho, tomar siempre el mismo camino para llegar a la escuela, etcétera.



Sugerencia de materiales

- Imagen *El espíritu de la Tierra*, de André Heller y Künstler Stefan Szczesny.



Actividad

1 Para continuar con la propuesta didáctica, pregunte a sus alumnos: ¿Qué objetos cotidianos se convirtieron en objetos mágicos? ¿En qué se transformaron los objetos cotidianos? ¿Para qué servía su objeto mágico? ¿Qué otros personajes de los que representaron podrían utilizar el objeto mágico que eligió su equipo?

2 Muestre la imagen *El espíritu de la Tierra* de André Heller y Künstler Stefan Szczesny y pregunte a sus alumnos qué creen que está haciendo ese personaje. ¿Es algo que hace todos los días?

Para este momento cada equipo ha determinado cómo es su gran personaje y cuál es su objeto mágico. Ahora, entre todos acuerden cómo es su cotidianidad; es decir, cuáles son los hábitos y costumbres de ese personaje. Tal vez se trata de un personaje que vive de noche o que necesita reír siete veces al día para tener energía. Es probable que necesite tocar su tambor a un ritmo y pulso determinados, antes de comer o dormir.

3 Pida a sus alumnos que piensen en tres momentos del día de su personaje:

1. ¿Qué hace cuando se despierta?
2. ¿Qué acostumbra hacer antes o después de comer?
3. ¿Qué canción inventa para ponerse de buen humor?

4 Pídale ponerse de acuerdo para establecer una tradición que tiene este personaje. No lo que hace todos los días, sino un evento que realiza cada determinado tiempo. Puede

comentarles que así como se festeja el Día de Muertos y se recibe con ciertas costumbres en cada lugar o región de nuestro país, inventen qué celebración le gustaría a su gran personaje y con qué tradición lo festejaría. Puede ser que alguno de los personajes cada dos años celebra que, en el lugar donde vive, cae una lluvia de estrellas que concede deseos y él la recibe con un canto especial y una fogata. Dado que los personajes ya tienen un objeto mágico, puede preguntarles: ¿Cómo lo utilizan para celebrar esa tradición?

5 Luego, ensaye con sus alumnos los tres momentos del día y la tradición que hayan elegido para mostrarla a sus compañeros.

Para concluir pídale que compartan qué diferencias encontraron en la representación de sus personajes y qué es lo que más les gustó o sorprendió de cada uno.





André Heller y Künstler Stefan Szczesny, *El espíritu de la Tierra*, 1998-1999, 10 m.



Intención didáctica

Los alumnos determinarán situaciones ficticias para definir la convivencia de su gran personaje con otros.



Títeres, Huamantla, Tlaxcala.



Información para saber más

La ficción funciona como un acuerdo entre los participantes de un juego, una escena o un relato, quienes establecen o actúan situaciones que no son reales, pero que se respetan dentro de la historia que se está contando.



Sugerencia de materiales

- Imagen Títeres de Huamantla, Tlaxcala de Ricardo Espinoza-reo.



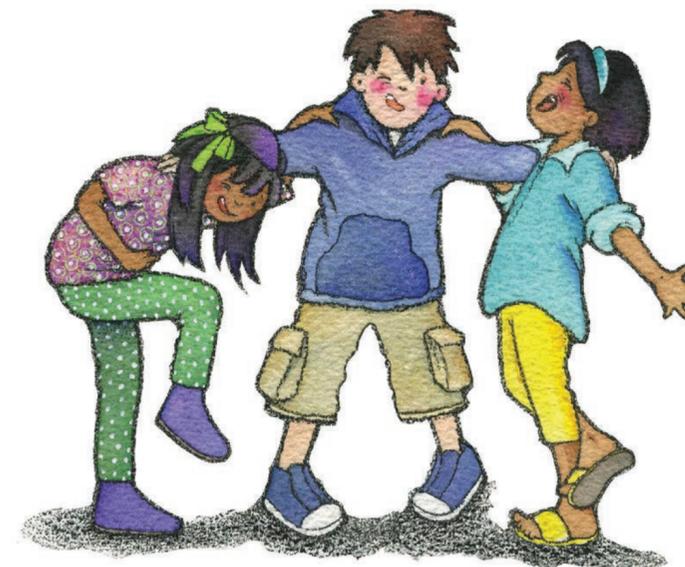
Actividad

- 1 Para continuar con la propuesta didáctica, pregunte a sus alumnos: ¿Qué hábitos tiene su personaje? ¿Qué tradición festeja? ¿Se parecen las costumbres y tradiciones de su gran personaje a las de otro equipo? ¿Cuáles les gustaron más? ¿Por qué?
- 2 Muestre a sus alumnos la imagen Títeres de Huamantla, Tlaxcala, e invítelos a que la observen con atención. Pregunte: ¿Cómo son los personajes de la imagen? ¿Tendrán un objeto mágico? ¿Cuál será? Solicite que elijan un personaje de la imagen o que inventen uno nuevo que será el amigo de su gran personaje.
- 3 Pídeles que, con el equipo que han trabajado hasta ahora, determinen las características de ese nuevo amigo o amiga: ¿Cómo se llama? ¿Cómo se mueve? ¿A qué ritmo camina? ¿Cuál será su nombre?

Con el fin de que sus alumnos exploren cómo su gran personaje se relaciona con otros, establezcan un momento o una situación especial en la que todos los personajes interactúen. Puede ser la fiesta de cumpleaños de uno de ellos o el festejo que realizan porque alguno gana una carrera.

- 4 Ensaye con sus alumnos la situación que hayan decidido e invítelos a compartir qué es lo que más les gustó o sorprendió de esta actividad.

Para concluir las propuestas didácticas, organice a sus alumnos para que representen ante un público (familiares o compañeros de otros grupos) las diferentes posibilidades que descubrieron para representar el entorno mediante la creación de un gran personaje, de su objeto mágico y la convivencia con otros personajes mediante la invención de costumbres y tradiciones.





Títeres, Huamantla, Tlaxcala.

Fuentes de consulta

Artes visuales

- Arnheim, R., *Arte y percepción visual*, España, Alianza Editorial, 2005.
- Aumont, J., *La imagen*, Barcelona, Paidós comunicación, 1992.
- Prette, M. y A. de Giorgis, *Comprender el arte*, Madrid, Susaeta Ediciones-Giunti Editore, 2002.
- Yvars, J. F., *El siglo del collage*, Barcelona, Elba, 2012.

Expresión corporal y danza

- Howse, J., *Técnica de la danza y prevención de lesiones*, Barcelona, Paidotribo, 2000.
- Laban, R., *Danza educativa moderna*, Barcelona, Paidós Ibérica, 1994.
- Rebel, G., *El lenguaje corporal*, Madrid, Edaf, 2004.
- Stokoe, P., *La expresión corporal y el niño*, Buenos Aires, Ricordi Americana, 1977.

Música

- Candé, R. de, *Nuevo diccionario de la música*, vol. 1, Barcelona, Robinbook, 2002.
- Fraisse, P., *Psicología del ritmo*, Madrid, Morata, 1976.
- Grabner, H., *Teoría general de la música*, Barcelona, Akal, 2001.
- Stokoe, P., *La expresión corporal y el niño*, Buenos Aires, Ricordi Americana, 1977.
- Willems, E., *El ritmo musical*, Buenos Aires, Eudeba, 1968.

Teatro

- Demichelis, V. y M. Díaz, *Manual para realizar un taller de teatro con niños de zonas urbanas marginadas: una alternativa para favorecer su creatividad*, México, Universidad Iberoamericana, 1997.
- Faure, G. y S. Lascar, *El juego dramático en la escuela*, Madrid, Cincel-Kapelusz, 1981.
- Silberman, L., P. Markovitch y P. Querillacq, *Cómo hacer teatro (sin ser descubierto)*, México, Secretaría de Educación Pública, 1994.

Sugerencias de consulta

- Arnheim, R., *Consideraciones sobre la educación artística*, Barcelona, Paidós Ibérica, 1993.
- Brecht, B., *Escritos sobre teatro*, Buenos Aires, Nueva Visión, 1970.
- _____, *Teatro completo*, Buenos Aires, Nueva Visión, 1970.
- Eisner, E., *Educación la visión artística*, Barcelona, Paidós Ibérica, 1972.
- Espinosa, J. A., *Miradas al arte desde la educación*, México, Secretaría de Educación Pública (Biblioteca para la Actualización del Maestro, serie Cuadernos), 2003.
- Frega, A. L., *Pedagogía del arte*, Buenos Aires, Bonum, 2006.
- Gardner, H., *Arte, mente y cerebro, una aproximación cognitiva a la creatividad*, Barcelona, Paidós Ibérica, 1982.
- _____, *Educación artística y desarrollo humano*, México, Paidós, 1994.
- _____, *Estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples*, México, fce, 1994.
- Giraldez, A., *Competencia cultural y artística*, Madrid, Alianza Editorial, 2007.
- Lancaster, J., *Las artes en la educación primaria*, Madrid, Morata, 1997.
- Novo, S., *10 lecciones de técnica de actuación teatral*, México, Pórtico de la Ciudad de México, 1992.
- Stokoe, P., *Expresión corporal*, Buenos Aires, Ricordi Americana, 1978.
- Tatarkiewicz, W., *Historia de seis ideas: arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*, Madrid, Tecnos (Neometrópolis), 2002.
- Vigotsky, L. S., *La imaginación y el arte en la infancia (ensayo psicológico)*, México, Coyoacán, 2001.
- Villafañá Gómez, G., *Educación visual*, México, Trillas, 2007.
- Winnicott, D., *Realidad y juego*, Buenos Aires, Gedisa, 1969.



Fichero didáctico. Imágenes para ver, escuchar, sentir y crear. Educación Artística. Segundo grado, se imprimió por encargo de la Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos en los talleres de xxxxxx xxxxxx en el mes de xxxxxx de 2015. El tiraje fue de xxxxx ejemplares.