



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

Primer grado

Fichero didáctico. Imágenes para ver, escuchar, sentir y crear. Educación Artística. Primer 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, Manuel Alejandro Silva Cárdenas, Catalina Navarrete Hernández, Areli Guerrero Godínez

Dirección editorial

Patricia Gómez Rivera

Coordinación editorial

Mario Aburto Castellanos

Cuidado editorial

Alejandro Rodríguez Vázquez

Lectura ortotipográfica

Dora Márquez González

Producción editorial

Martín Aguilar Gallegos

Formación

Ana Laura Lobato Guzmán

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, Magdalena Andrade Briseño

Portada

Diseño: Ediciones Acapulco

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

Óleo sobre tela, 120 x 160 cm

Colección: Conaliteg

Fotografía: Enrique Bostelmann

Servicios editoriales

Florencia Molfino

Diseño gráfico

Ediciones Acapulco/Selva Hernández y Raúl Velázquez Collado

Ilustraciones

Belén García (p. 6), Gloria Calderas (pp. 8, 36), Rocío Padilla (p. 10), Sara Elena Palacios (p. 12), Gabriela Granados (pp. 14, 18, 28), Alma Rosa Pacheco (pp. 16, 20, 40), Gabriela Podesta (pp. 24, 32), Erick Retana (p. 30), Araceli Juárez Serrano (pp. 26, 34, 42), Rodrigo Folgueira (p. 38), Paulina Barraza (p. 44).

Créditos iconográficos

pp. 6 y 7: *Puertas, llaves y vialidad*, 2013, Maricarmen Miranda (1967), técnica mixta, collage digital, 40 x 50 cm; **pp. 8 y 9:** *Vida*, 2013, Maricarmen Miranda (1967), técnica mixta, collage digital, 50 x 60 cm; **pp. 10 y 11:** *El Alquimista*, 2001, ilustración de Ricardo Peláez (1968), acuarela sobre papel, 55 x 42 cm; **pp. 12 y 13:** *Sin título*, 1988, Guillermo Meza (1917-1997), acuarela sobre papel, 59.6 x 84 cm, fotografía de Enrique Bostelmann, Colección Pictórica de la Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos; **pp. 14 y 15:** *Mujer con reflejos duales*, © Glowimages; **pp. 16 y 17:** puesta en escena *Poeta en Nueva York*, 2008, Federico García Lorca en Nueva York, Blanca Li Compañía, en los Jardines de la Alhambra, Granada, Andalucía, España, © White Star/Monica Gumm/Glowimages; **pp. 18 y 19:** *Cascadas de Iguazú*, Brasil, © Photo Stock; **pp. 20 y 21:** *El león y la zorra* (1998), ilustración de Irina Botcharova, archivo Iconográfico SEP-SEB-DGMIE; **pp. 22 y 23:** *Sin título*, 1988, Xavier Esqueda (1943), técnica mixta sobre papel, 84.2 x 70 cm, fotografía de Enrique Bostelmann, Colección Pictórica de la Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos; **pp. 24 y 25:** *Puesto en el mercado*, 1766, anónimo, óleo sobre tela, 248.5 x 195.5 cm, Museo Nacional de Historia, Conaculta-INAH-México, reproducción autorizada por el Instituto Nacional de Antropología e Historia; **pp. 26 y 27:** *Amor embrujado*, 2008, cortometraje, director: varios, productora: La Matatena, Asociación de Cine para Niñas y Niños, A. C. con el apoyo de Equipment & Film Design, duración: 3 minutos 27 segundos; **pp. 28 y 29:** *Músico callejero de acordeón*, 1959, Italia, © Marka/Photo Stock; **pp. 30 y 31:** *Cantante negra*, 1987, Adolfo Riestra (1944-1989), barro cocido, 162 x 55 x 28 cm, cortesía de la Galería OMR; **pp. 32 y 33:** *Clinc*, Artes Escénicas Europeas, Gijón, España, © David Hevia/Latinstock México; **pp. 34 y 35:** *Personas de pacas de heno*, pueblo de Kurow, Waitaki, Otago, Nueva Zelanda, © Rolf Hicker/Glowimages; **pp. 36 y 37:** *El pianista*, 2009, teatro de sombra, Festival Internacional de Puebla, fotografía de Alejandro Guerrero; **pp. 38 y 39:** *Iguana*, Colima, © CPTM, foto: Ricardo Espinosa-reo; **pp. 40 y 41:** *Ángel Perséidas Monumental*, 2010, Jorge Marín (1963), bronce, 256 x 244 x 120 cm, Paseo de la Reforma, México, fotografía de Adam Wiseman; **pp. 42 y 43:** *Touch Your Pulse*, noviembre 2006, Alicia Sánchez y Compañía, Christa Cowrie, Archivo Fotográfico-CENIDI Danza, INBA; **pp. 44 y 45:** Atrio central del Museo Guggenheim, 1959, Frank Lloyd Wright (1867-1959), Nueva York, Estados Unidos, © Photo Stock.

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 978-607-623-017-6

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), 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.

Agradecimientos

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
Primer 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. El punto, la línea, la forma y el color</i>	6
	<i>Ficha 2. La textura y el tamaño en las composiciones colectivas</i>	8
	<i>Ficha 3. La importancia de la luz en la imagen</i>	10
	<i>Ficha 4. Los elementos básicos de las artes visuales para expresar ideas</i>	12
Expresión corporal y danza	<i>Ficha 1. Las partes del cuerpo y sus posibilidades de movimiento</i>	14
	<i>Ficha 2. Las posibilidades del cuerpo en movimiento</i>	16
	<i>Ficha 3. Las posibilidades del cuerpo al representar un fenómeno natural</i>	18
	<i>Ficha 4. Las posibilidades del cuerpo para representar un animal</i>	20
Música	<i>Ficha 1. Los sonidos graves, agudos, largos, cortos, fuertes y suaves en el entorno</i>	22
	<i>Ficha 2. Los sonidos graves, agudos, largos, cortos, fuertes y suaves en la voz</i>	24
	<i>Ficha 3. Las cualidades del sonido interpretadas por el cuerpo y los objetos</i>	26
	<i>Ficha 4. Las cualidades del sonido en piezas musicales</i>	28
Teatro	<i>Ficha 1. El cuerpo como herramienta de expresión</i>	30
	<i>Ficha 2. Las posibilidades de la voz como instrumento de expresión</i>	32
	<i>Ficha 3. El gesto como un elemento importante del teatro</i>	34
	<i>Ficha 4. La creatividad a través del juego</i>	36
Fichas de integración	<i>Ficha 1. La exploración de diferentes movimientos corporales</i>	38
	<i>Ficha 2. La creación de sonidos y movimientos corporales</i>	40
	<i>Ficha 3. La caracterización de un animal-fusión</i>	42
	<i>Ficha 4. La representación del animal-fusión ante público</i>	44
Fuentes de consulta		46

Introducción

Fichero didáctico. Imágenes para ver, escuchar, sentir y crear. Educación Artística. Primer 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 objetivo 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	Los elementos básicos de las artes visuales en las imágenes del entorno.	El punto, la línea, la forma y el color	Maricarmen Miranda, <i>Puertas, llaves y vialidad</i> , 2013.
	2		La textura y el tamaño en las composiciones colectivas	Maricarmen Miranda, <i>Vida</i> , 2013.
	3		La importancia de la luz en la imagen	Ricardo Peláez, <i>El Alquimista</i> , 2001.
	4		Los elementos básicos de las artes visuales para expresar ideas	Guillermo Meza, <i>Sin título</i> , 1988.
Expresión corporal y danza	1	Las posibilidades del movimiento corporal en la expresión de ideas, sensaciones y emociones.	Las partes del cuerpo y sus posibilidades de movimiento	<i>Mujer con reflejos duales</i> .
	2		Las posibilidades del cuerpo en movimiento	Blanca Li Compañía, <i>Poeta en Nueva York</i> , 2008.
	3		Las posibilidades del cuerpo al representar un fenómeno natural	Cascadas de Iguazú, Brasil.
	4		Las posibilidades del cuerpo para representar un animal	Irina Botcharova, <i>El león y la zorra</i> , 1998.
Música	1	Las cualidades del sonido en la música.	Los sonidos graves, agudos, largos, cortos, fuertes y suaves en el entorno	Xavier Esqueda, <i>Sin título</i> , 1988.
	2		Los sonidos graves, agudos, largos, cortos, fuertes y suaves en la voz	Anónimo, <i>Puesto en el mercado</i> , 1766.
	3		Las cualidades del sonido interpretadas por el cuerpo y los objetos	La Matatena, A.C., <i>Amor embrujado</i> , 2008.
	4		Las cualidades del sonido en piezas musicales	<i>Músico callejero de acordeón</i> , 1959, Italia.
Teatro	1	El cuerpo, la voz y el gesto como herramientas expresivas en la representación de historias.	El cuerpo como herramienta de expresión	Adolfo Riestra, <i>Cantante negra</i> , 1987.
	2		Las posibilidades de la voz como instrumento de expresión	Artes Escénicas Europeas, <i>Clinic</i> , Gijón, España.
	3		El gesto como un elemento importante del teatro	<i>Personas de pacas de heno</i> , pueblo de Kurow, Waitaki, Otago, Nueva Zelanda.
	4		La creatividad a través del juego	Festival Internacional de Puebla, teatro de la sombra, <i>El pianista</i> , 2009.
Fichas de integración	1	La exploración de diferentes movimientos corporales.	La exploración de diferentes movimientos corporales	Ricardo Espinosa-reo, <i>Iguana</i> , Colima.
	2		La creación de sonidos y movimientos corporales	Jorge Marín, <i>Ángel Perséidas Monumental</i> , 2010.
	3		representación del animal-fusión ante público	Alicia Sánchez y Compañía, <i>Touch Your Pulse</i> , 2006.
	4		La representación del animal-fusión ante público	Frank Lloyd Wright, <i>Atrio central del Museo Guggenheim</i> , 1959.

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”.

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 mencionar que las imágenes son opcionales y en todos los casos pueden sustituirse, siempre y cuando la nueva imagen permita el desarrollo 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.

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 movimiento que pueden realizar con su cuerpo.

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

El alumno identificará que el punto, la línea, la forma y el color están presentes en todo lo que se encuentra a su alrededor.



Maricarmen Miranda, *Puertas, llaves y vitalidad*, 2013, técnica mixta, collage digital, 40 x 50 cm.



Información para saber más

- El punto es la unidad mínima y, en consecuencia, el primer recurso expresivo para la creación de una imagen.
- La línea es la sucesión de puntos con una dirección e intención, gracias a ella nos percatamos de la existencia del trazo, el cual puede presentar variantes en su grosor, intensidad, textura, uniformidad y color.
- La forma es la superficie delimitada por líneas, como por ejemplo, el cuadrado, el rectángulo y el triángulo.
- El color es percibido por los ojos e interpretado por nuestro cerebro, se clasifica de la siguiente manera:
 - Colores primarios: amarillo, rojo y azul.
 - Colores secundarios: surgen de la combinación de los primarios y son el anaranjado, verde y morado.



Sugerencia de materiales

- Imagen *Puertas, llaves y vitalidad*, de Maricarmen Miranda.
- Hojas blancas o de reúso.
- Hojas de árboles de diferentes tamaños (por lo menos, una por alumno).
- Lápices de colores o crayolas.
- Cinta adhesiva.
- Tijeras.
- Papel bond, kraft, hojas de reciclaje o cartón para el periódico mural.



Actividad

1 Pregunte a los alumnos: ¿creen que su cuerpo se parece a una hoja? ¿Qué partes de su cuerpo son similares a las hojas de un árbol? Pídales que tracen el contorno de sus manos en una hoja blanca y que lo comparen con la forma de la hoja de un árbol. Haga que los alumnos exploren sus cuerpos e imaginen las líneas y formas que tienen; después, que observen el cuerpo en su conjunto y solicite que dibujen las líneas de sus manos con diferentes colores. Para finalizar, pídale que recorten sus dibujos y redicen un árbol con las manos que todos hicieron. Pueden ponerle título a su creación.

2 Enseñe a sus alumnos la imagen *Puertas, llaves y vitalidad*, de Maricarmen Miranda, y pregúnteles: ¿cómo son las líneas y puntos de la imagen? ¿Observan líneas como las que vieron en sus manos? ¿Qué objetos del aula tienen este tipo de líneas y puntos? Solicite que dividan una hoja de papel en cuatro partes y que dibujen lo siguiente:

- Un objeto similar a uno de la imagen (puerta, llave, ranura de la puerta, etcétera).
- Un objeto del entorno que llame su atención por la forma (silla, banca, lápiz, etcétera).
- El objeto que les resulte más llamativo o interesante por su color.
- Un objeto del aula en el que se muestren formas geométricas. Si hubiera más de dos, que usen un color diferente para cada forma.

3 Pídales que coloquen el árbol que realizaron en el periódico mural de la escuela. Al terminar de colocar el árbol, realice una reflexión sobre la actividad con preguntas como: ¿han visto algún lugar u objeto que no tenga líneas, puntos, colores o formas? Concluya mencionando que los elementos visuales (punto, línea, forma y color) están presentes en toda la naturaleza, las personas, animales y objetos.



Variantes de la actividad

Si se complica dibujar los objetos del aula, pida a sus alumnos que observen o recuerden las nubes en el cielo y que dibujen las formas que tienen.





Intención didáctica

El alumno identificará la textura y el tamaño de los objetos que se encuentran en su entorno.



Maricarmen Miranda, *Vida*, 2013, técnica mixta, collage digital, 50 x 60 cm.



Información para saber más

Entre los elementos plásticos o visuales se encuentran la textura y el tamaño:

- La textura es creada por estructuras complejas, pueden ser geométricas u orgánicas. Generalmente se encuentran en la naturaleza, por ejemplo, en la corteza de un árbol, en la arena y en el caparazón de una tortuga. En una imagen, la textura se puede ver representada por la repetición de líneas o puntos.
- El tamaño o medida es una de las características que ayuda a diferenciar a los objetos entre sí. También nos hace percibir que el espacio es amplio o reducido, por lo que ayuda a diferenciar con claridad los elementos dentro de una imagen.



Sugerencia de materiales

- Imagen *Vida*, de Maricarmen Miranda.
- Objetos que se encuentren en el aula.
- Hojas blancas.
- Lápices de colores.



Actividad

1 Pregunte a sus alumnos: ¿podrían realizar una figura sin dibujarla? Si tuvieran que hacer una estrella y una luna usando sólo sus cuerpos, ¿cómo las harían? Se busca que, en equipos, los alumnos usen sus cuerpos para realizar figuras y formas grupales.

Posteriormente, cuestione a sus alumnos: ¿saben qué es la textura de un objeto? ¿Qué tipos de texturas conocen? Después de escuchar algunos comentarios, pídale que observen y dialoguen sobre los objetos y elementos que componen la imagen *Vida*, de Maricarmen Miranda; para ello pregunte: ¿cómo se imaginan que es la textura del tronco del árbol? Si pudieran tocar el cuerpo del pez verde, ¿cómo sería su textura? ¿sería resbalosa? ¿Han visto flores tan grandes como los árboles? ¿Cómo creen que hizo la autora del cuadro para que las imágenes tuvieran distintos tamaños? ¿serán reales?

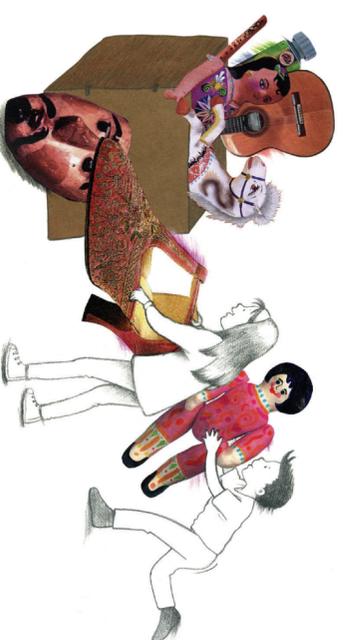
Explique que la obra fue creada mediante la superposición de objetos e imágenes con diferentes proporciones.

2 Pídale que, en el suelo, formen una figura que les guste con objetos que encuentren en su entorno, como chamarras, mochilas, reglas, escuadras, lápices, libros, etcétera. Lo importante de la actividad es que superpongan los objetos que recolectaron para formar una figura y que la aprecien estando de pie. Algunas ideas son:

- Una chamarra puede ser usada para representar el cabello de un personaje.
- Los lápices pueden ser las patas de una araña o los ojos de un caracol.

- Las mochilas pueden representar la panza de un elefante.
- Las hojas de un árbol o una palmera pueden ser la lancha donde se transporta una jirafa.
- Las gomas de borrar pueden ser los dientes de un hipopótamo.

Antes de recoger las figuras, pida a sus alumnos que les pongan nombre y, si es posible, les tomen una fotografía, o bien que realicen un dibujo de éstas. Al final, invítelos a observar la figura que formaron y que reflexionen sobre el hecho de que los elementos visuales (punto, línea, forma, color, textura y tamaño) están presentes en todos los objetos, y que es posible jugar con ellos para elaborar una imagen.



Variantes de la actividad

Invite a sus alumnos a dibujar varios objetos o animales de su entorno jugando con las dimensiones de éstos; es decir, que dibujen en tamaño pequeño objetos o animales que en la realidad son grandes, y viceversa.



Maricarmen Miranda, *Vida*, 2013, técnica mixta, collage digital, 50 x 60 cm.

i

Intención didáctica

El alumno identificará la importancia de la luz en la elaboración de una imagen.



Ricardo Peláez, *El Alquimista*, 2001, acuarela sobre papel, 55 x 42 cm.

+

Información para saber más

- Un alquimista se dedicaba a experimentar con los conocimientos de la física, la química y la astrología, entre otras razones, para encontrar la piedra filosofal que convertiría los metales corrientes en oro o plata.
- La luz tiene un papel primordial en las artes visuales, es el elemento principal para crear una imagen. La luz es considerada un elemento visual que permite apreciar lo que compone la imagen, como contornos, colores, objetos, texturas y ubicaciones, por mencionar algunos.
- En las imágenes existen dos tipos de luz: la natural (sol) y la artificial (lámpara, fuego, etcétera). La presencia de alguno de los dos tipos de luz produce distintas clases de iluminación y diferentes sensaciones al percibir la imagen. Por ejemplo, cuando vemos una imagen que fue captada en un espacio abierto durante la noche, ésta crea una atmósfera de penumbra en la que apenas podemos captar las siluetas de los objetos.
- La técnica del esgrafiado consiste en iluminar una hoja gruesa con muchos colores por todas partes, haciendo una base de colores de cera, colocar una capa de tinta china y rascar la superficie negra en donde se realizará el dibujo. Si no se cuenta con tinta china, se puede utilizar crayón negro; en este caso, el raspado deberá ser más ligero.



Sugerencia de materiales

- Imagen *El Alquimista*, de Ricardo Peláez.
- Lámpara de mano.
- Objetos con formas geométricas (caja, vaso, regla, etcétera) o bien un juego de figuras geométricas.
- Pliegos de papel ilustración cortados en cuartos.
- Crayolas de colores.
- Tinta china.
- Lápiz.
- Tijeras o clavo.



Actividad

- 1 Plantee a sus alumnos la siguiente pregunta: ¿podrían identificar los objetos si no existiera la luz? Pídales que cierren los ojos y avancen hacia el frente sin chocar con los objetos o compañeros del aula, ¿se puede? Con esto se busca que los alumnos comprendan que sin luz sería imposible ver los objetos o formas que se encuentran en el entorno, y que lo mismo ocurre en las imágenes. Para realizar esta actividad, previamente verifique que no existan objetos con los que los alumnos puedan tropezar en el recorrido y minimice los riesgos.
- 2 Pida a sus alumnos que observen la imagen *El Alquimista*, de Ricardo Peláez, y que identifiquen lo que está haciendo el personaje. Para ello pregunte: ¿qué tipo de objetos ven en la imagen? ¿Qué consideran que está haciendo el personaje? ¿Qué estará leyendo? ¿Con qué tipo de luz se alumbra?, ¿es natural o artificial? ¿Los objetos se observan claramente?, ¿será de día o de noche?
- 3 Posteriormente, pídale que formen un círculo y que en el centro, sobre una superficie alta, coloquen objetos con formas geométricas para que puedan ser observados por todos; por ejemplo, una caja, un vaso, la regla o el borrador. Ilumine estos objetos con una lámpara desde diferentes direcciones; por ejemplo, de frente, de arriba hacia abajo, de costado o desde abajo. Pregunte a sus alumnos sobre qué caras de las figuras geométricas ven más luz; solicite que seleccionen una figura geométrica y la dibujen en una hoja de papel. Pídales que, cuando la dibujen, dejen

en blanco la cara de la figura en la que da la luz y que sólo coloreen las demás.

- 4 Indique a sus alumnos que trabajarán individualmente la técnica del esgrafiado con el papel ilustración y las crayolas. Solicite que coloreen líneas de diferentes colores, direcciones y grosores en el papel ilustración; posteriormente, pídale que cubran con tinta china lo coloreado, es decir, que pongan una capa ligera de tinta sobre sus líneas y que esperen a que ésta seque. Finalmente, pídale que tracen el contorno de una imagen sobre la capa de tinta china con un lápiz, clavo o tijeras, y que froten las partes del dibujo que serán descubiertas. La idea es que experimenten cómo, con la punta del lápiz, clavo o tijeras, se descubre e ilumina la imagen que se encuentra en la oscuridad. Comente a sus alumnos que esta es la técnica del esgrafiado. Invítelos a que pongan título a sus creaciones. Por último, reitere a los alumnos la importancia de la luz para observar los colores.



Variantes de la actividad

Muestre a los alumnos imágenes donde se observe el uso de la luz y la sombra, invítelos a imaginar el lugar y la hora del día en las que se tomaron. Por último, pregúnteles qué emoción o sensación les provocan los diferentes tipos de iluminación en las imágenes.



Ricardo Peláez, *El Alquimista*, 2001, acuarela sobre papel, 55 x 42 cm.

i

Intención didáctica

El alumno reconocerá que el punto, la línea, la forma, el color, la textura, el tamaño y la luz sirven para expresar ideas y realizar una composición.



Guillermo Meza, *Sin título*, 1988, acuarela sobre papel, 59.6 x 84 cm.

+

Información para saber más

En las artes visuales, la composición es la organización de elementos (forma, color, textura, tamaño, luz, etcétera) en una superficie determinada. Su función es hacer que exista armonía y equilibrio en una imagen, para lo cual hace uso principalmente de los siguientes aspectos:

- **Dirección:** es la disposición o el predominio hacia una zona que tienen las formas dentro de una composición.
- **Tamaño:** es la relación de las formas entre sí; permite crear diferentes planos o perspectivas dentro de una imagen.
- **Distribución:** es el acomodo de los elementos dentro del espacio de una imagen.
- **Espacio:** es la extensión que contiene todo aquello que conforma la composición y lo que nos rodea.

Asimismo, es importante saber que una imagen se considera realista cuando representa objetivamente el modelo que se encuentra en la realidad. En cambio, se conoce como abstracta cuando está hecha solamente con algunos elementos del modelo, lo cual cambia la forma en que la percibimos.



Sugerencia de materiales

- Imagen *Sin título*, de Guillermo Meza.
- Acuarela o pigmentos elaborados con frutas y verduras que se machacan y presionan hasta extraer el jugo concentrado, se pueden usar: espinacas, col morada, zanahorias, fresas, arándanos, azafrán, limón, beta-betel, hojas de plantas o café, por mencionar algunas.
- Lápiz.
- Pincel, también pueden usar sus dedos.
- Tijeras.
- Hojas blancas.
- Cinta adhesiva.



Actividad

- 1 Pregunte a sus alumnos: si tuvieran que expresar en un dibujo cómo se sienten el día de hoy, ¿cómo lo harían?, pídeles que lo realicen en papel. Se busca que los alumnos se expresen a través de un dibujo libre e identifiquen cómo se usan los elementos de las artes visuales (línea, punto, forma, color, textura y luz) para expresar lo que sienten.
- 2 Pida a sus alumnos que observen la imagen *Sin título*, de Guillermo Meza, y pregúnteles: ¿qué elementos de la naturaleza se muestran en la imagen? ¿En qué son diferentes las aves que aparecen a las reales? ¿En qué son diferentes la iguana, las catarinas y las moscas que aparecen en la imagen con respecto a las aves de la pintura? ¿Todas las aves vuelan al mismo lugar?
- 3 Después de compartir sus opiniones, invítelos a que elijan “ser” una de las aves y a que hagan una acuarela en la que muestren lo que está viendo el ave que seleccionaron. Es importante que los alumnos tengan claro en qué posición se encuentra el ave que decidieron ser: volando, parada sobre una rama, dentro de una jaula, etcétera. Organice a sus alumnos en equipos, según el ave que seleccionaron, y pídeles que compartan sus dibujos. Es importante que los alumnos reflexionen sobre lo que

miraron desde la posición del ave que eligieron y que comenten en equipo por qué vieron cosas similares o diferentes. Después, pegue los dibujos en un espacio amplio para que todos puedan verlos, acomódelos según corresponda la posición que tiene cada ave en la ilustración de esta lámina. Pida a sus alumnos que cuenten el número de aves que hay en la imagen de Meza. Hágales observar que algunas aves están más definidas que otras.

4 Pida ahora a sus alumnos que dibujen algún objeto que les guste con acuarelas, haciendo que sus trazos se asemejen lo más posible al objeto que están dibujando, es decir, un dibujo realista. Posteriormente, pida que dibujen el mismo objeto de forma abstracta, es decir, que las formas sean simples y libres, sin importar que no se plasmen todas las características del objeto de forma realista. Al terminar, invite a que coloquen los dibujos en algún lugar del aula.

- Recuerde que la técnica de acuarela requiere que los colores sean diluidos en agua, por lo que tienen que calcular y medir la cantidad de ésta.
- Exponga los dibujos realistas y abstractos.
- Al final, comente con sus alumnos que los dibujos expresan ideas, sentimientos, situaciones, etcétera, y que para elaborar un dibujo se requiere usar los elementos visuales: punto, línea, forma, color, textura, tamaño y luz.



Variantes de la actividad

También puede sugerirles que realicen un dibujo del salón de clases desde el lugar en el que se encuentran sentados. Al finalizar, reflexionarán que se puede apreciar un mismo espacio desde distintas perspectivas.



Guillermo Meza, *Sin título*, 1988, acuarela sobre papel, 59.6 x 84 cm.

i

Intención didáctica

El alumno identificará las partes de su cuerpo y sus posibilidades de movimiento.



Mujer con reflejos duales.

+

Información para saber más

Cuando saltamos, corremos, giramos, caminamos, por mencionar sólo algunas acciones, utilizamos diferentes articulaciones y segmentos del cuerpo.

- Una articulación es la unión de dos o más huesos; el cuerpo usa diferentes articulaciones para moverse, como los hombros, los codos y las rodillas, entre otras.
- Un segmento corporal abarca desde una articulación hasta otra u otras próximas. En un segmento se encuentran huesos y músculos; por ejemplo, un segmento corporal puede ser del hombro al codo, del codo a la mano o del hombro a la mano.



Sugerencia de materiales

- Imagen *Mujer con reflejos duales*.
- Música con diferentes ritmos (rápidos y lentos).
- Reproductor de música.



Actividad

1 Pida a sus alumnos que respondan las siguientes preguntas con movimientos: ¿hasta dónde se pueden estirar? ¿Qué movimientos deben hacer para que su cuerpo se vea más pequeño? ¿Qué partes de su cuerpo pueden doblar, girar y/o extender? Haga que exploren diferentes movimientos con las partes de su cuerpo para identificar las articulaciones y sus segmentos.

2 Muéstrelas la imagen *Mujer con reflejos duales*, acompañada de música instrumental suave; pídale que observen la imagen y señalen qué partes del cuerpo mueve la silueta de la mujer; asimismo, pregúnteles si creen si es lo máximo que se puede estirar. Invítelos a escuchar la música y a mover su cuerpo imitando diferentes situaciones; por ejemplo, al correr, saltar muy alto o jugar. Con cada palmada ellos deberán simular una situación distinta, como si fueran:

- Gigantes que tienen que entrar por una puerta muy pequeña.
- Globos que se revientan de pronto.
- Robots que caminan.
- Hormigas cargando su alimento tres veces más grande que ellas.
- Gelatinas derritiéndose.

O como:

- Si sus pies pesaran mucho y no pudieran correr.
- Si estuvieran acostados sobre una pelota muy grande.

Reflexione con sus alumnos respecto a qué partes del cuerpo movieron en cada situación, cuáles fueron las más difíciles, cuáles más fáciles de realizar.

3 Pida que se recuesten y sientan las partes de su cuerpo que están tocando el piso, indíqueles que exploren otras maneras de acostarse y elijan la que más les gusta para realizar los siguientes ejercicios, sin ponerse de pie:

- Levantar y bajar los brazos.
- Levantar la cadera.
- Apoyarse en los hombros y los pies.
- Apoyarse sólo en los glúteos.

- Apoyarse sólo en el abdomen.
- Apoyarse en las manos y los pies.

Comente con sus alumnos que el cuerpo tiene articulaciones y segmentos que les permiten moverse de diferentes maneras, aunque no todos los cuerpos pueden hacer los mismos movimientos porque unos son más flexibles que otros o tienen diferentes capacidades de movimiento.



Variantes de la actividad

Haga que sus alumnos comenten sobre las actividades cotidianas en las que utilizan sus articulaciones y segmentos; por ejemplo, cuando comen sopa utilizan regularmente la articulación del codo y cuando levantan un objeto del piso utilizan la articulación de la cadera. Asimismo, cuando levantan el brazo mueven varios segmentos corporales, lo mismo cuando aprietan un objeto con la mano.



Mujer con reflejos duales.

i

Intención didáctica

El alumno explorará diferentes posibilidades para hacer un mismo movimiento.



Blanca Li Compañía, *Poeta en Nueva York*, 2008, en los Jardines de la Alhambra, Granada, Andalucía, España.

+

Información para saber más

Las cualidades del movimiento son:

- **Peso:** se relaciona con la fuerza de gravedad y depende de la intención de movimiento. Se divide en:
 - **Pesado:** cuando el cuerpo tiene la sensación de lucha, de resistencia y utiliza toda su energía.
 - **Ligero:** cuando el cuerpo reduce la fuerza, se adapta, deja de luchar y libera su energía.
- **Tiempo:** es el factor que permite realizar los movimientos del cuerpo con mayor o menor velocidad y duración. Se divide en:
 - **Rápido (repentino):** cuando el cuerpo tiene prisa, apuro y se mueve en el menor tiempo posible.
 - **Lento (sostenido):** cuando el cuerpo prolonga un movimiento el mayor tiempo posible.
- **Espacio:** es el factor que hace referencia a las trayectorias que realiza el cuerpo al desplazarse en un lugar. Se divide en:
 - **Directo:** cuando el cuerpo realiza trayectorias rectilíneas con la intención de llevar una sola dirección.
 - **Indirecto:** cuando el cuerpo realiza trayectorias en zigzag o en diferentes direcciones y no tiene una intención definida.

- **Flujo de movimiento:** es la sensación de progresión, continuidad o control de la energía del cuerpo. Se divide en:
 - **Libre:** cuando el movimiento es continuo, ligado con otros y existe la sensación de que la energía circula.
 - **Controlado:** cuando el cuerpo se mueve con restricción y existe la sensación de que la energía no fluye o encuentra oposición.



Sugerencia de materiales

- Imagen de la puesta en escena de *Poeta en Nueva York*, de Blanca Li Compañía.
- Música con diferentes ritmos (rápidos y lentos).
- Reproductor de música.



Actividad

- 1 Pida a sus alumnos que respondan con movimientos: ¿qué tan rápido o lento pueden mover las diferentes partes de su cuerpo? Haga que sus alumnos muevan sus piernas, brazos, cabeza, cadera, hombros, etcétera, de manera libre.
- 2 Ponga música de diferentes ritmos y pídale que imaginen cómo harían para llegar a la puerta en las siguientes condiciones:
 - Si su cuerpo fuera de chicle.
 - Si su cuerpo se inflara como un globo que se eleva.
 - Si sus brazos y piernas fueran de palo.
 - Si estuvieran recorriendo un laberinto.
 Reflexione con ellos sobre qué movimientos utilizarían en cada situación.
- 3 Pídeles que observen la imagen de la puesta en escena de *Poeta en Nueva York*, de Blanca Li Compañía, para que identifiquen las posiciones de las personas e imaginen si sus movimientos son rápidos, lentos, fuertes, ligeros, directos o

indirectos. Solicítele que expresen lo que observaron: ¿qué imaginan que están haciendo las personas de la imagen? ¿Qué posición de las que se observan en la lámina requiere de más movimiento?

- 4 Para que sus alumnos reconozcan las cualidades del movimiento, ponga música que los invite a imitar a un animal que se desplaza lento, como un caracol o un elefante. Para reconocer los movimientos rápidos y de mayor energía, puede poner música rápida para que imiten a un gato o un leopardo.

Reflexione con sus alumnos que el cuerpo puede realizar un mismo movimiento de diferentes formas y usando distintas cualidades, como rapidez, lentitud, fuerza, suavidad, dirección o indeterminación.



Variantes de la actividad

Pida a sus alumnos que imaginen cómo se moverían si hubiera jabón en el piso o fuera de hielo, o muy frágil o tuviera muchas espinas que deben evitar. También puede pedirles que propongan otras condiciones y escenarios para realizar diferentes movimientos en grupo.





Blanca Li Compañía, *Poeta en Nueva York*, 2008, en los Jardines de la Alhambra, Granada, Andalucía, España.

i

Intención didáctica

El alumno explorará las formas de mover su cuerpo para representar un fenómeno natural.



Cascadas de Iguazú, Brasil.

**Información para saber más**

Consulte las cualidades del movimiento que se encuentran en la Ficha 2 de Expresión corporal y danza.

**Sugerencia de materiales**

- Imagen Cascadas de Iguazú, Brasil.
- Música con ritmos lentos.
- Reproductor de música.

**Actividad**

- 1 Pregunte a sus alumnos: ¿qué fenómenos naturales conocen? ¿Un fenómeno natural se puede representar con el cuerpo?, ¿cómo lo harían?
- 2 Pídales que realicen un ejercicio de calentamiento con diferentes partes de su cuerpo, por ejemplo, subir y bajar varias veces sus talones como si hicieran puntas; mover

sus rodillas en círculos como si tuvieran un lápiz entre ellas, mover la cadera como si hubiera un aro que girara en su cintura y, por último, mover la cabeza de arriba hacia abajo como si quisieran ver lo que hay arriba y en las puntas de sus pies.

- 3 Reúnalos en equipos para que comenten sobre las características de los fenómenos naturales que conocen: lluvia, huracanes, tornados, erupciones volcánicas, sismos, etcétera. Por ejemplo, las características de una erupción volcánica son:

- El resultado del ascenso del magma (roca fundida) que se encuentra en la parte interna de un volcán activo. Las erupciones son emisiones de magma, gases y/o ceniza volcánica. Estos materiales pueden ser arrojados con distintos grados de violencia, dependiendo de la presión de los gases provenientes del magma o del agua subterránea sobrecalentada.

- 4 Al finalizar, pregúnteles sobre los movimientos que realizan los fenómenos naturales. Por ejemplo, ¿cómo se mueve la lava, rápido o lento? ¿Cómo se mueve el humo de las fumarolas? ¿Cómo se mueven las cenizas?, etcétera. Un ejemplo de la “erupción volcánica en movimientos” sería el siguiente:

- Para representar la lava que sale explosivamente de la boca del volcán, pueden dar saltos rápidos y levantar los brazos muchas veces.
- Para representar las corrientes de lava, pueden correr en diferentes direcciones y encogerse en el piso durante unos segundos.
- Para hacer las fumarolas, pueden dar giros lentos levantando los brazos con suavidad o haciendo círculos.
- Las cenizas se pueden representar con saltos lentos.
- La lava que avanza lentamente puede representarse acostados boca arriba o boca abajo en el suelo y dando giros lentos.

Reunidos con el mismo equipo, haga que representen uno de los fenómenos de los que hablaron, señalando sus características y acordando en los movimientos que van a hacer en cada caso.

Ponga música con ritmo lento y permita que los alumnos exploren libremente los movimientos del fenómeno que eligieron. Pueden practicarlos cuantas veces necesiten.

Pida que cada equipo realice los movimientos del fenómeno natural elegido frente a sus compañeros, teniendo en cuenta que no deben hablar para que los demás adivinen de qué fenómeno se trata.

- 5 Muestre la imagen Cascadas de Iguazú, Brasil, e invite a sus alumnos a que la observen y representen cada detalle de la imagen con movimientos de su cuerpo; por ejemplo, el movimiento de las nubes, del agua, los árboles y el viento. Pregúnteles: ¿cómo serían?

Reflexione con sus alumnos que todos los fenómenos naturales pueden ser comparados con las cualidades de los movimientos del cuerpo, ya que ambos pueden ser rápidos, lentos, fuertes, suaves, directos o indirectos.

**Variantes de la actividad**

Puede pedirles a sus alumnos que propongan otras situaciones imaginarias de movimientos, imitando formas de la naturaleza (plantas, árboles, piedras, ríos, lagos, mar, etcétera) para realizarlas en el grupo.

**Uso de las TIC**

Para complementar la información de esta ficha, puede buscar en internet videos relativos a fenómenos naturales, como tornados, maremotos, tormentas, erupciones volcánicas, en los que se aprecie la fuerza, dirección y velocidad que pueden alcanzar algunos elementos naturales (agua, piedras, arena, hojas, etcétera).



Cascadas de Iguazú, Brasil.



Intención didáctica

El alumno explorará las posibilidades del movimiento para representar un animal.



Irina Botcharova, *El león y la zorra*, 1998, ilustración, acuarela sobre papel.



Información para saber más

Consulte las cualidades del movimiento que se encuentran en la Ficha 2 de Expresión corporal y danza.



Sugerencia de materiales

- Imagen *El león y la zorra*, de Irina Botcharova.
- Música con ritmos rápidos.
- Reproductor de música.



Actividad

1 Pida a sus alumnos responder las siguientes preguntas con movimientos: ¿cómo harían para trasladarse si no pudieran levantar los pies? Por ejemplo, ¿cómo imitarían el movimiento de una serpiente?

Puede acompañar la actividad con música rápida. Pida a sus alumnos que se coloquen en un lugar lo más amplio posible y se muevan por todo el espacio como su animal favorito, atendiendo a las palmadas que usted dará, ya que éstas indicarán variaciones en el movimiento. Por ejemplo:

- Una palmada: cambio de animal.
- Dos palmadas: ir más rápido o más lento.
- Tres palmadas: señal de que su cuerpo es más pesado.

2 Muestre la imagen *El león y la zorra*, de Irina Botcharova. Pregúnteles cuál animal de la imagen elegirían si tuvieran que representar a uno. Pídales que imaginen a ese animal en una situación diferente; ¿cómo se movería?, por ejemplo:

- Haciendo ejercicio.
- Bailando.
- Comiendo.
- Sembrando una planta.

3 Pídales que, en equipos, inventen una historia a partir de la imagen y la representen con movimientos libres, con un fondo musical rápido; pueden situar su historia en un ambiente diferente, por ejemplo:

- Una cocina.
- Un parque de diversiones.
- Un tren.

Pídales que practiquen su historia e invítelos a utilizar objetos como mochilas, ropa o muebles, que no impliquen un riesgo, como parte del ambiente. Solicíteles presentar su historia al resto de los equipos.

Reflexione con sus alumnos sobre la posibilidad de comparar los movimientos de los animales con los movimientos de su cuerpo, ya que ambos pueden ser rápidos, lentos, fuertes, suaves, directos o indirectos.



Variantes de la actividad

Los alumnos pueden proponer un cuento o una leyenda para realizar la historia.



Uso de las TIC

Para complementar la información de esta ficha, puede buscar en internet algunos videos sobre animales en los que se aprecie la energía que utilizan para desplazarse, la velocidad con la que corren o se mueven, o los movimientos aislados que realizan con algunas partes de su cuerpo, entre otras cualidades.

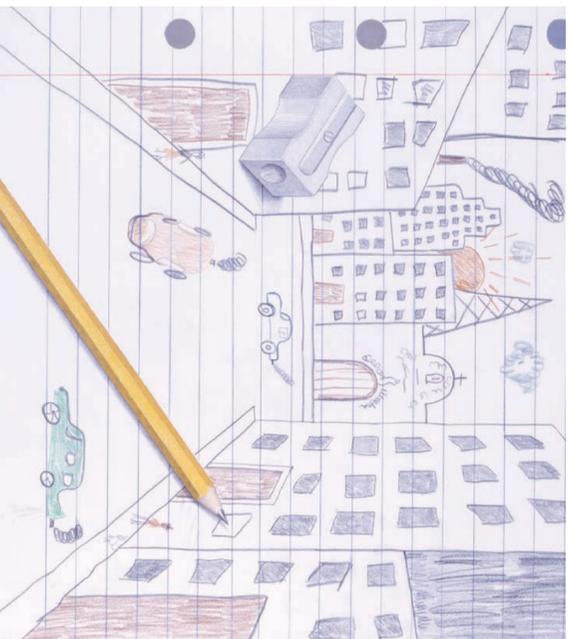


Irina Botcharova, *El león y la zorra*, 1998, ilustración, acuarela sobre papel.



Intención didáctica

El alumno distinguirá los sonidos del entorno y los que puede producir con su cuerpo, reconociendo las cualidades de los mismos: altura (grave y agudo), duración (largo y corto), intensidad (fuerte y suave) y timbre (fuente que los emite).



Xavier Esqueda, *Sin título*, 1988, técnica mixta sobre papel, 84.2 x 70 cm.



Información para saber más

El sonido y el silencio son la parte fundamental de la música, sin ellos sería imposible crear melodías musicales. El sonido, en este contexto, tiene cuatro cualidades que lo definen:

- **Altura:** permite distinguir un sonido agudo de uno grave.
- **Intensidad:** ayuda a distinguir un sonido fuerte de uno suave.
- **Duración:** ayuda a distinguir las diferentes vibraciones producidas por un sonido en el tiempo y está relacionada con el ritmo; es representada por los segundos que contiene. Los sonidos, por su duración, pueden ser largos o cortos.
- **Timbre:** permite distinguir diferentes instrumentos y órganos de producción del sonido, es decir, la fuente de donde proviene un sonido.

A la representación del sonido en un dibujo se le denomina paisaje sonoro, es decir la representación gráfica de los sonidos que existen en el entorno, en el cuerpo, en una pieza musical o en cualquier lugar donde éstos puedan producirse. Su representación se logra mediante la imaginación, utilizando grafías no convencionales, las cuales son signos y trazos libres. Se pueden usar líneas gruesas, delgadas, rectas, curvas, en zigzag, punteadas, puntos grandes o pequeños, entre otras.



Sugerencia de materiales

- Imagen *Sin título*, de Xavier Esqueda.
- Hojas de papel.
- Lápices de colores.



Actividad

1 Pregunte a sus alumnos: ¿qué sonidos imaginan que se escucharían en la imagen de Xavier Esqueda? ¿Qué sonidos producen los vehículos? ¿Habrá personas o animales en esos edificios? ¿Qué sonidos harían? ¿Qué sonido hizo el lápiz cuando dibujó la imagen o cuando le sacaron punta? ¿Qué sonidos se produjeron cuando borraron algo? ¿Crean que los sonidos se puedan dibujar?

2 Pida a sus alumnos que pongan atención en los sonidos que logran escuchar fuera y dentro de la escuela; pueden ser de automóviles, animales, fábricas, agua o personas. Posteriormente, invítelos a que realicen un dibujo de cada sonido en la hoja de papel y con los lápices de colores, utilizando un color diferente para cada uno; por ejemplo, el amarillo puede ser utilizado para el sonido que emitió una persona, el azul para el que hizo un animal, el rojo para representar el de un vehículo, etcétera. Se espera que los alumnos recuerden qué color significa cada sonido.

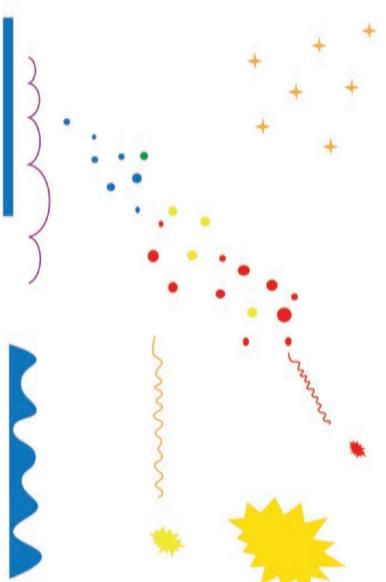
Los sonidos pueden ser representados de múltiples maneras, por ejemplo, usando líneas de diversos tipos, incluso pueden ser representaciones de los objetos que emiten el sonido. Por ahora, sólo interesa que los alumnos representen de manera libre lo que oyen. Una vez que terminen sus dibujos, péguelos en un lugar donde todos puedan verlos.

3 Realice sonidos con diferentes partes de su cuerpo y pida a sus alumnos que cierren los ojos, que escuchen con atención los sonidos y adivinen con qué partes del cuerpo los realizó; por ejemplo:

- Un aplauso.
- Una palmada en la mejilla.
- Una palmada en las piernas.
- Pasos fuerte sobre el piso.
- Chasquido de los dedos.
- Sonidos con la boca sin usar la voz.

Invite a sus alumnos a que exploren libremente los sonidos que pueden hacer con su cuerpo y también a que conozcan los que pueden hacer sus compañeros. Pregúnteles: ¿qué sonidos fueron los más reconocibles? ¿Cuáles son los que resultaron más agradables?

¿Qué diferencias encontraron entre los que escucharon en su entorno y los que hicieron con su cuerpo?
Reflexione con sus alumnos que los sonidos pueden ser graves, agudos, largos, cortos, fuertes, suaves, y que provienen de su cuerpo o del entorno. Explíqueles que a la fuente que los emite se le conoce como timbre.



Variantes de la actividad

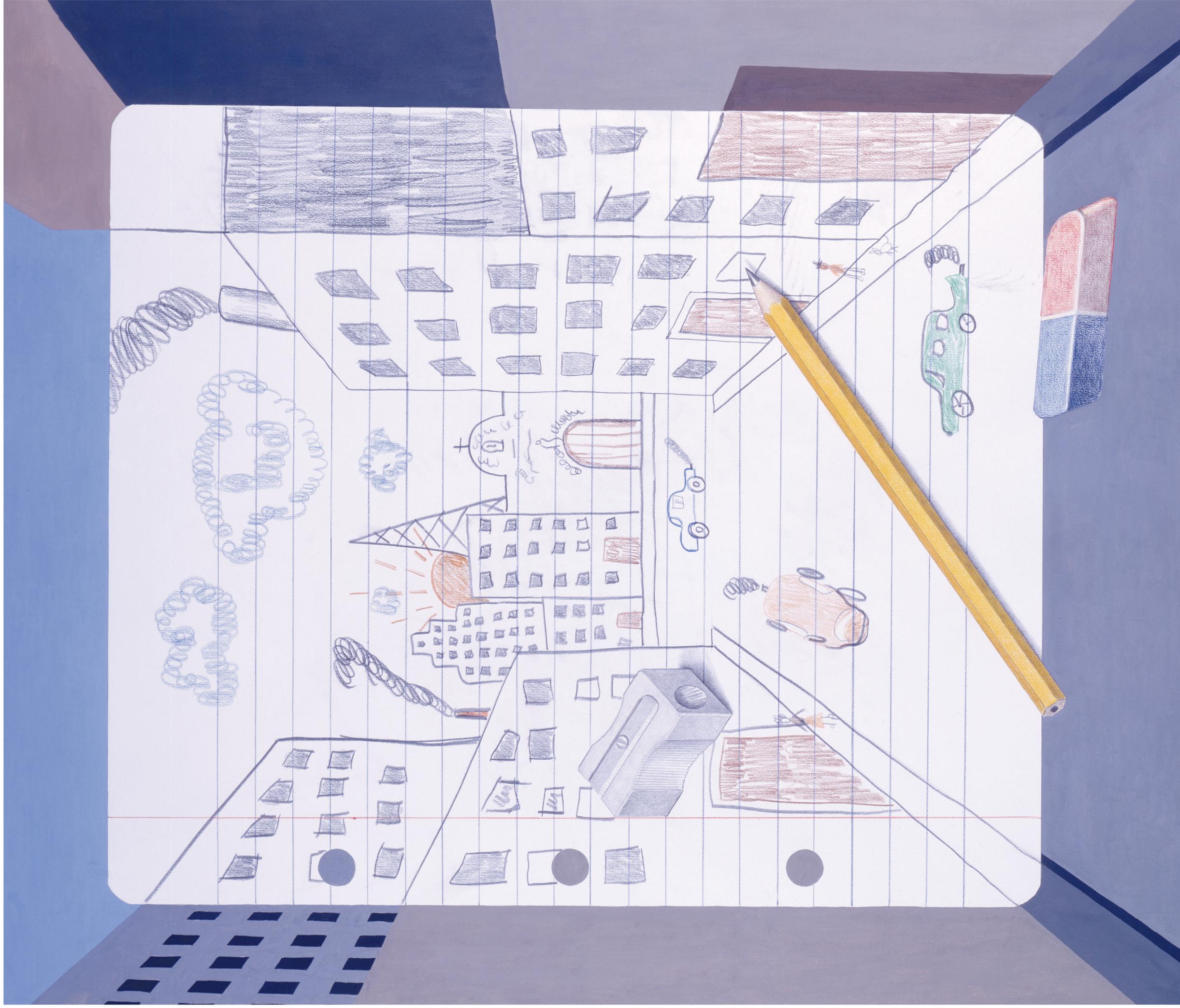
Se puede sugerir a los alumnos que escuchen los sonidos que hay en su casa, en el camino a la escuela o en los diversos lugares públicos que existan en el lugar donde viven, poniendo atención a los pasos de las personas, al sonido del viento, de los animales, etcétera, a fin de que elaboren diferentes dibujos de los sonidos, utilizando el material que se sugirió.

Además, pueden realizar secuencias de sonidos corporales; por ejemplo, dos chasquidos, tres aplausos y una palmada en las piernas.



Uso de las TIC

Para complementar la información de esta ficha, visite el portal de la Fonoteca Nacional: <www.fonotecanacional.gob.mx> y diríjase a la sección “Escucha”, en donde encontrará el mapa sonoro de México. En éste puede escuchar diversos sonidos que le servirán para elaborar, junto con sus alumnos, paisajes sonoros ambientales de la naturaleza y de algunos oficios, entre otros.





Intención didáctica

El alumno reconocerá los sonidos graves, agudos, largos, cortos, fuertes y suaves por medio de la voz.



Anónimo, *Puesto en el mercado*, 1766, óleo sobre tela, 248.5 x 195.5 cm.



Información para saber más

La voz puede ser grave o aguda (altura), con ella se puede gritar o hablar suavemente (intensidad), también hacer sonidos largos o cortos (duración) y en cada persona es particular (timbre); por lo cual, estudiar las cualidades del sonido por medio de la voz es de mucha importancia para el conocimiento general del sonido.



Sugerencia de materiales

- Imagen *Puesto en el mercado*, anónimo.
- Hojas de papel.
- Lápices de colores.



Actividad

1 Pida que observen con atención la imagen *Puesto en el mercado*, de autor anónimo, y pregunte a sus alumnos: ¿cómo creen que serían las voces de las personas que aparecen en la imagen? ¿Qué otros sonidos se escucharían en la imagen? Por ejemplo, el sonido de los pasos, el cuchillo al cortar una fruta, las risas de los niños, el cambio de las monedas al pagar, etcétera.

2 Pida a sus alumnos que realicen el dibujo de lo que se encuentra dentro de un mercado y que, al terminar, identifiquen los objetos, animales o personas que emiten un sonido.

3 Posteriormente, pídale que elaboren un dibujo de las sensaciones que les provocan los sonidos mediante grafías no convencionales. Recuerde que las cualidades del sonido son: altura (graves y agudos), duración (largos y cortos), intensidad (fuertes y suaves) y timbre (fuente que emite los sonidos).

Para representar los sonidos y sus cualidades pueden usar distintos colores y formas. Por ejemplo, si un sonido es corto, pueden trazar una línea corta o hacer un pequeño círculo. Por el contrario, si el sonido es largo como el de una moneda que cae y choca con el piso o unos pasos que se alejan, la línea puede ser larga y en zigzag.

Una vez que hayan terminado sus dibujos, reúnanlos en equipos para que expliquen qué quisieron decir con cada representación del sonido.

4 Después, pida la participación de cinco alumnos para que pasen al frente mientras el resto cierra los ojos. Indique a cada uno de los cinco participantes que grite algo, por ejemplo: “¡Tres!”. Pida al resto de los alumnos que abran los ojos y pregúnteles quién de sus compañeros gritó el número. Repita este procedimiento con el resto de los alumnos que están al frente, pero ahora pidiéndoles que digan el nombre de una fruta con voz suave, aguda o grave, o que digan alguna vocal haciendo el sonido largo o corto, por ejemplo, “Aaaaaaaa” o “¡A!”.

Al finalizar, pregunte ¿reconocieron las voces de sus compañeros? ¿las voces fueron iguales o diferentes? ¿Por qué creen que su voz es única? ¿Se les dificultó distinguir las voces cuando sus compañeros hablaron con una voz suave?

Reflexione con sus alumnos que las voces tienen cualidades individuales, por lo tanto, cada persona tiene una voz diferente que la distingue de los demás; por ejemplo, puede ser más grave o aguda; más fuerte o suave.



Variantes de la actividad

Invite a sus alumnos a que escuchen las voces de los integrantes de su familia, de la gente que encuentran de camino a la escuela, en un parque, etcétera, y que comenten con los demás alumnos si las voces fueron iguales, si escucharon voces muy fuertes o muy suaves, si las personas hacen sonidos largos o cortos al hablar, quiénes tienen la voz más grave, los hombres o las mujeres, etcétera.



Anónimo, *Puesto en el mercado*, 1766, óleo sobre tela, 248.5 x 195.5 cm.

i

Intención didáctica

El alumno reconocerá las cualidades del sonido por medio de interpretaciones realizadas con sonidos corporales y objetos.



La Matatena, Asociación de Cine para Niñas y Niños, A.C. con el apoyo de Equipment & Film Design, *Amor embrujado*, 2008, fotograma del cortometraje.

+

Información para saber más

El sonido está presente en todas partes, por eso es importante que los alumnos comiencen a reproducir sonidos con su cuerpo y también con objetos que existen en su entorno, ya que es una manera de relacionar los sonidos con una sucesión de acontecimientos, lo que favorecerá la comprensión musical.



Sugerencia de materiales

- Imagen y video del cortometraje *Amor embrujado*, de la productora La Matatena, Asociación de Cine para Niñas y Niños A.C.
- Reproductor de DVD.
- Música que a los alumnos les guste (ellos pueden traer la música).
- Reproductor de música.



Actividad

1 Reproduzca el cortometraje *Amor embrujado*, de la productora La Matatena, A.C., y pregunte a sus alumnos si cuando observaron el video se imaginaron cómo serían las voces de la bruja y el mago. Además, ¿el sonido que hacen los dragones se parece a algún animal que conocen? ¿Han escuchado las olas del mar?, ¿cómo suenan?

2 Pida a sus alumnos que se reúnan por equipos para elaborar una historia. Tendrán que considerar a los personajes y el lugar en donde se llevará a cabo. Las historias pueden ser sencillas y de breve duración, pueden ser ambientadas con piezas musicales que a ellos les gusten. A continuación, se proporcionan algunos ejemplos de historias:

- La de un león al que se le pegó un chicle en la pata y no puede quitárselo.
- La de un niño que no trae paraguas y va corriendo bajo la lluvia.
- La de una familia que visita la playa.

Pida a sus alumnos que acompañen las historias con sonidos de su cuerpo o con objetos del aula que tengan a la mano y que no sean peligrosos, por ejemplo:

- Una ola puede ser imitada con una hoja de papel que se arruga.
- Un animal puede ser imitado con sonidos vocales.
- Una persona al caminar puede ser imitada con golpes suaves en una mesa.

Finalmente, si es posible, acuerde con sus alumnos invitar a compañeros de otras aulas a la representación de sus historias.

3 Reflexione con sus alumnos que los objetos cotidianos y sus cuerpos pueden servir para imitar sonidos de la naturaleza y de los animales.



Variantes de la actividad

Si no es posible reproducir el video, explique a sus alumnos que la historia trata de una bruja que vive en el lugar que se muestra en la imagen (una casa en medio del mar) y desde allí mira a las personas que están en una playa. En seguida, vuela en su dragón para acercarse a las personas y hacer amigos. Sin querer, provoca temor en ellas. Al final choca con el dragón de un mago y ambos se enamoran. Toda la historia está ambientada con sonidos corporales y sonidos producidos por objetos.

Pida a sus alumnos que escuchen en casa los diversos sonidos que producen los objetos y observen el evento o suceso en el que éstos son utilizados, por ejemplo, el sonido de una goma al borrar, el del agua al bañarse, el de los pies al correr, etcétera, y que traten de reproducirlos con distintos objetos que se encuentren a su alrededor.





La Matatena, Asociación de Cine para Niñas y Niños, A.C. con el apoyo de Equipment & Film Design, *Amor embrujado*, 2008, fotograma del cortometraje.



Intención didáctica

El alumno reconocerá las cualidades del sonido en piezas musicales.



Música callejero de acordeón, 1959, Italia.



Información para saber más

- La música se compone con diversos sonidos que son producidos por medio de instrumentos musicales, los cuales tienen su propio timbre que los distingue entre sí. Con los instrumentos, a su vez, se producen notas musicales que tienen su propia altura. Con ellos se pueden crear diversas piezas musicales, produciendo sonidos que tengan la duración e intensidad que se desee.
- Para recordar cómo se representa gráficamente un paisaje sonoro, consulte la ficha 1 de Música.



Sugerencia de materiales

- Imagen *Música callejero de acordeón*.
- Música que contenga sonidos de acordeón.
- Música clásica.
- Reproductor de música.
- Hojas de papel.
- Lápices de colores.



Actividad

1 Pida a sus alumnos que observen la imagen *Música callejero de acordeón* y pregunte: ¿conocen el instrumento que carga el músico? ¿Saben cómo se llama y cómo suena? Reproduzca alguna pieza musical que contenga sonidos de un acordeón y cerciórese de que los alumnos la escuchen con atención. Luego, pregúnteles: ¿conocen el instrumento musical que suena en la canción? ¿Les agrada su sonido? ¿Distinguen qué tipo de sonido hace el instrumento musical?

Para finalizar la actividad, reproduzca alguna pieza musical clásica y pida a sus alumnos que la escuchen con atención. Una vez concluida, pregúnteles: ¿suenan igual todos los instrumentos musicales? ¿Conocen el sonido de alguno de los instrumentos que escucharon en la pieza? ¿Cómo sonaban, eran graves o agudos? ¿Lograron distinguir que los sonidos de los instrumentos en ocasiones eran fuertes y en otras débiles?

2 Pida a sus alumnos que, haciendo uso de papel y lápices de colores, elaboren un paisaje sonoro con los sonidos de los instrumentos que escucharon en la pieza musical y traten de interpretarlo con objetos que se encuentren en el aula. Dígalos que usted es el “director de orquesta” e indíqueles que suban y bajen la intensidad de los sonidos en la interpretación que hagan.

Reflexione con sus alumnos sobre las cualidades del sonido que, además de estar presentes en su cuerpo y en el entorno, se aprecian al tocar algún instrumento musical, así como en las piezas musicales.



Variantes de la actividad

Pida a sus alumnos que, de ser posible, escuchen en su casa diversas piezas musicales y elaboren paisajes sonoros con los sonidos de los instrumentos musicales que distinguen en ellas, para que luego los compartan con sus compañeros y traten de interpretarlos con objetos del aula.



Uso de las TIC

Con la finalidad de complementar la información de esta ficha, puede buscar el “taller de música” en el portal <www.basica.primariatic.sep.gob.mx>, en el cual encontrará diversos sonidos que producen los instrumentos musicales, así como fragmentos de canciones donde se aprecian las cualidades del sonido.



Músico callejero de acordeón, 1959, Italia.



Intención didáctica

El alumno reconocerá que su cuerpo es una herramienta de expresión en el escenario.



Adolfo Riestra, *Cantante negra*, 1987, escultura barro cocido, 162 x 55 x 28 cm.



Información para saber más

El cuerpo es una de las principales herramientas en el escenario porque puede expresar estados de ánimo, intenciones, situaciones y es capaz de reaccionar a las cosas que lo rodean.



Sugerencia de materiales

- Imagen *Cantante negra*, de Adolfo Riestra.
- Piezas musicales con ritmos rápidos.
- Reproductor de música.
- En caso de no contar con las herramientas, puede hacer palmadas a diferentes velocidades.



Actividad

- 1 Pregunte a sus alumnos: ¿cómo reacciona su cuerpo cuando festejan algo? y ¿cuando se enojan? ¿Qué expresión hacen para saludar a alguien de lejos? ¿Qué es lo primero que hace su cuerpo cuando se espantan? ¿Cómo caminan cuando no quieren que nadie los escuche entrar a un sitio?
- 2 Muestre la fotografía de la escultura *Cantante negra*, de Adolfo Riestra, y pregunte a los alumnos: ¿qué expresa el cuerpo de esa escultura? ¿Está cantando una canción triste o alegre? Si la escultura pudiera moverse, ¿cómo serían los pasos de baile que haría?
- 3 Reproduzca piezas musicales con ritmos rápidos o haga palmadas a diferentes velocidades para que sus alumnos se desplacen libremente por el espacio que tengan disponible, al ritmo de la música o de las palmadas. Cuando la música o las palmadas paren, solicítele determinar completamente el movimiento que estén haciendo y que lentamente se transformen en una escultura inmóvil, como la *Cantante negra*. Es importante que involucren todo su cuerpo al representar la escultura.
- 4 Para continuar con la actividad, pídale que caminen por el espacio disponible. Usted dirá un número del dos al diez, el cual servirá para indicarles cuántos alumnos deberán conformar un equipo lo más rápido posible. Cuando los equipos estén reunidos, coménteles que realizarán algunas escenas como las que se proponen a continuación y en las que todos deberán actuar:
 - Con mucho frío.
 - Con urgencia para encontrar un baño.
 - Como si cargaran una roca del doble del tamaño de su cuerpo.
 - Como si tuvieran los zapatos más pesados del mundo.
 - Como si el piso fuera de hielo y estuviera a punto de quebrarse.
 - Como si tuvieran problemas para ver bien.
 - Como si el piso estuviera ardiendo.
 - Como si caminaran sobre la panza de un gigante dormido que ronca muy fuerte y que come niños cuando se despierta.

Coménteles que cuando usted diga “¡Foto!”, todos tendrán que detenerse y posar en la escena en la que estén actuando. Posteriormente, diga otros números y repita la actividad para que se modifiquen las escenas y los equipos. Reflexione con sus alumnos sobre cómo el cuerpo permite hacer movimientos acompañados de gestos y palabras para comunicar una idea en un escenario, el cual puede ser cualquier lugar en donde se lleve a cabo una representación.



Variantes de la actividad

Puede sugerir a los alumnos que le pongan títulos a las “fotos” actuadas. Invítelos a que caminen a su casa, observen a las personas y que traten de distinguir todo lo que expresan, desde qué estado de ánimo tienen hasta cómo se mueven y en qué situaciones modifican su forma de moverse.



Adolfo Riestra, *Cantante negra*, 1987, escultura barro cocido, 162 x 55 x 28 cm.



Intención didáctica

El alumno explorará las posibilidades de su voz como instrumento de expresión en el escenario.



Artes Escénicas Europeas, *Clinic*, Gijón, España.



Información para saber más

La voz se produce cuando el aire hace vibrar unos pequeños músculos elásticos alojados en la garganta, llamados cuerdas vocales.

Estas vibraciones emiten un sonido que viaja a través del aire hacia el exterior, donde será captado por el oído de un receptor.

La voz puede verse modificada por la postura o el movimiento del cuerpo, es por ello que voz y cuerpo se consideran como partes complementarias de un mismo instrumento.



Sugerencia de materiales

- Imagen *Clinic*, Artes Escénicas Europeas.



Actividad

1 Pregunte a sus alumnos: ¿cómo es su voz cuando se sienten muy débiles, cuando están despertando, cuando tienen que hablar mientras cargan un objeto muy pesado o hacen un gran esfuerzo? ¿Cómo es su voz cuando les dan una sorpresa muy agradable?

2 Muestre la imagen *Clinic*, Artes Escénicas Europeas, y pregunte a sus alumnos: ¿dónde creen que están los personajes y qué creen que están haciendo? ¿Cómo creen que es la voz de los personajes que están en la fotografía? ¿Qué tan relajados o tensos están sus cuerpos? ¿Cómo serían la voz y los movimientos de esos personajes? Pídales que traten de reproducir los movimientos que hacían mientras les tomaron la foto y que digan las palabras que creen estaban diciendo en ese instante.

3 Una vez que sus alumnos dieron respuesta a las preguntas, invítelos a que se acuesten en el piso, cierren los ojos y escuchen con atención su respiración. Pídales que lleven las manos a su estómago y sientan cómo el aire viaja hasta ahí para salir nuevamente por su nariz.

Solicíteles que emitan el sonido aislado del fonema /g/ (sin usar las vocales) y que lleven sus manos a la garganta para que sientan las ligeras vibraciones que suceden mientras emiten esa /g/. Pregunte a sus alumnos si observan que ya no hay vibración cuando guardan silencio. Coménteles que esas vibraciones son la voz que resuena en la garganta.

Haga que emitan el sonido de la /m/, que detecten con sus manos en qué partes del cuello o cara perciben las vibraciones y que lo compartan con sus compañeros.

4 Para seguir con la actividad, indique a sus alumnos que hagan un círculo grande. Colóquese al centro y dígales algunas frases que ellos deberán repetir, pero con diferentes emociones o estados. Por ejemplo, la frase puede ser “Me gusta caminar bajo la lluvia” y las emociones con las que los alumnos la van a repetir son: enojo, sorpresa, pena, alegría, cansancio y burla, o con dolor de estómago, etcétera. Después de varias frases dichas con emociones diferentes, pregunte a sus alumnos con cuál sintieron que se modificó más su voz, si hubo alguna modificación en

el cuerpo de sus compañeros al cambiar de emoción o estado; por ejemplo, cuando la frase se decía al simular dolor de estómago.

5 Para concluir la actividad, pida a sus alumnos que se mantengan en el círculo, pero ahora sentados en el suelo para que cada quien diga su nombre imitando la voz y los movimientos del personaje del cuento o historia que más les guste. Si algún alumno no sabe qué hacer o no tiene un personaje favorito, alguno de los siguientes puede servirle: el lobo feroz, una ardilla con mucha energía, una abuelita de cien años de edad, un camello noble, un duende travieso, una pulga que no puede parar de brincar, una serpiente elegante, un fantasma al que le gusta espantar, etcétera.

Cuando todos hayan dicho su nombre, pídales que aplaudan el trabajo hecho para concluir la actividad.

Reflexione con sus alumnos sobre el hecho de que la voz puede ser modificada para representar un personaje y que puede variar dependiendo de los estados de ánimo

de éste y la situación en la que se encuentre.



Variantes de la actividad

Haga que los alumnos piensen en un objeto cualquiera y que compartan cómo sería la voz de ese objeto si pudiera hablar.

Puede abordar la reflexión final preguntando si conocen algunas otras herramientas, además del cuerpo y la voz, para expresarse. Por ejemplo: la música, las artes visuales, la danza o la escritura.



Artes Escénicas Europeas, *Clinic*, Gijón, España.



Intención didáctica

El alumno reconocerá el gesto como un elemento importante del teatro.



Personas de pajas de heno, pueblo de Kurow, Waitaki, Otago, Nueva Zelanda.



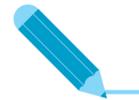
Información para saber más

El gesto es el movimiento corporal que incluye la expresión del rostro y del cuerpo como una unidad. A través del gesto se expresan sentimientos, intenciones, acciones o una circunstancia.



Sugerencia de materiales

- Imagen *Personas de pajas de heno*.
- Música de diferentes ritmos (rápidos y lentos).



Actividad

1 Haga que sus alumnos imaginen cómo harían si no pudieran hablar y necesitaran explicar lo que sienten: ¿cómo le comunicarían a alguien que están molestos?, ¿cómo expresarían la alegría de un festejo? ¿Pueden mantener el rostro completamente inmóvil?, ¿por cuánto tiempo?

2 Muestre la fotografía *Personas de pajas de heno* y pregunte a sus alumnos: ¿qué expresa cada uno de los rostros en la imagen? ¿Cuál de todos pueden imitar mejor?

Ponga música lenta y solicíteles que caminen en círculo siguiendo el ritmo, manteniéndose todo el tiempo serios, sin sonreír ni hablar. Cuando la música cese, pídeles que se acuesten en el piso lentamente y cuando vuelva a iniciar, se levanten sin hacer uso de las manos, pero sobre todo sin sonreír ni hablar.

Repita el ejercicio varias veces, al final pregúnteles si a alguno le fue posible mantenerse completamente serio. ¿Por qué creen que fue difícil quedarse completamente serios cuando oían la música o cuando se acostaban y levantaban?

3 Pídeles que jueguen a subirse a un auto, un caballo, una bicicleta o un camión, actuando en diferentes situaciones. Algunas ideas para la actuación de los alumnos son:

- ¿Cómo te subirías a un caballo si fueras muy viejito?
- ¿Cómo te subirías a un camión si tuvieras mucha prisa?
- ¿Cómo te subirías a una bicicleta si estuvieras escapando de un perro mordelón?
- ¿Cómo te subirías a un auto que huele muy mal?
- ¿Cómo te subirías a un caballo si estás enfermo del estómago?
- ¿Cómo te subirías a un auto que está lleno de insectos?

Recuerde pedir al grupo que aplauda las actuaciones de sus compañeros.

Reflexione con sus alumnos sobre el hecho de que el gesto del rostro y el movimiento del cuerpo “generalmente” forman una unidad, es decir, que las expresiones del rostro siempre son enfatizadas con movimientos corporales.



Variantes de la actividad

Invite a sus alumnos a que recuerden la manera en que las personas de su alrededor modifican el gesto de su rostro y el movimiento de su cuerpo de manera natural cuando cambian su estado de ánimo, o cuando se relacionan con otras personas. Pida que muestren frente al grupo el gesto o estado de ánimo que más llame su atención.





Personas de pacas de heno, pueblo de Kurow, Waitaki, Otago, Nueva Zelanda.



Intención didáctica

El alumno desarrollará su creatividad a través del juego.



Teatro de sombra, *El pianista*, 2009, Festival Internacional de Puebla.



Información para saber más

- La creatividad es una facultad que todos los seres humanos pueden desarrollar a partir de oportunidades de juego, exploración y descubrimiento.
- El teatro es un juego con reglas. Todos pueden jugar, por lo que todos pueden hacer teatro.



Sugerencia de materiales

- Imagen *El pianista*, teatro de sombra.
- Música con distintos ritmos.
- Reproductor de música.
- Objetos variados (por ejemplo, un garrafón de plástico vacío, una escoba, un suéter, etcétera).



Actividad

1 Muestre la imagen *El pianista*, teatro de sombra, y pregunte a los alumnos qué es lo que ven en la imagen. ¿Qué utiliza el actor para interpretar a ese personaje? ¿Tú puedes utilizar tus manos o alguna otra parte de tu cuerpo para interpretar a un personaje?, ¿cómo lo harías?

2 Tenga a la mano música de distintos ritmos y géneros. Ponga la música y designe a un alumno para que realice movimientos libres siguiendo el ritmo, pida a los demás que lo imiten. Se recomienda que usted también siga los movimientos junto con todo el grupo.

Si es posible, trate de que todos propongan movimientos. Cambie la música cuantas veces pueda.

Ahora invite a sus alumnos a que caminen por el aula al ritmo de la música, indíqueles que cuando usted diga un número ésa será la cantidad de integrantes por equipo que deberá reunirse lo más rápido posible.

3 Cada equipo deberá construir un “monstruo que baila”. Usted designará el número de cabezas, piernas y brazos que tendrá el monstruo. Entre todo el equipo deberán idear cómo se acomodan para construir al monstruo, determinar qué ruidos hace y cómo se desplaza.

He aquí algunas sugerencias:

- Un monstruo de cuatro brazos, dos cabezas y seis piernas que baila muy lento.
- Un monstruo de una cabeza, cuatro piernas y tres brazos que sólo sabe brincar.

Los alumnos pueden usar diferentes objetos del aula para representar a sus monstruos.

4 Para continuar, pida a sus alumnos que se acomoden en círculo y ponga al centro un objeto del aula, por ejemplo, un garrafón de plástico vacío. Cada alumno deberá pasar al centro y usar el objeto de manera distinta a su uso cotidiano. Pueden moverlo, voltearlo, subirse en él, etcétera, siempre y cuando no se pongan en riesgo y no dañen los objetos. Por ejemplo, un garrafón de plástico vacío puede ser: un cohete espacial, un submarino, un tambor, un barril, un caballo, etcétera. Una tela o una

hoja de papel pueden ser: una tortilla, una tableta electrónica, un cuaderno, un fantasma, etcétera.

Los alumnos no pueden hablar, sólo hacer onomatopeyas o sonidos mientras actúan, por ejemplo, “¡iiii!” para relinchar en vez de decir “es un caballo”.

Realice el mismo ejercicio con diferentes objetos que no impliquen un riesgo para los alumnos; cada uno tendrá la oportunidad de imaginar un uso diferente para cada objeto.

Reflexione con sus alumnos sobre el hecho de que los objetos cotidianos nos sirven para imaginar diversas situaciones y pueden ser utilizados para representar diferentes cosas y/o personajes, como en la imagen *El pianista*. **La clave está en usar la creatividad para transformar la realidad.**



Variantes de la actividad

Invite a los alumnos a observar los objetos de su entorno y a pensar en qué otro objeto podría convertirse, como fue el caso del garrafón de agua. Una mesa, por ejemplo, puede ser la casa de un enano; una flor, el gorro de una muñeca; una pelota, una fruta de otro planeta, etcétera.



Teatro de sombra, *El pianista*, 2009, Festival Internacional de Puebla.



Intención didáctica

Los alumnos recrearán animales utilizando los movimientos de su cuerpo.



Ricardo Espinoso-reo, *Iguana*, Colima, fotografía.



Información para saber más

En esta actividad los alumnos realizarán una ficha informativa, en la cual se registran datos importantes sobre un tema o aspectos específicos y es de ayuda para organizar la información. Por ejemplo, una ficha informativa sobre un animal tiene la imagen y datos específicos de éste, como características de su hábitat, de la comida que consume o datos interesantes sobre él.



Sugerencia de materiales

- Imagen *Iguana*, de Ricardo Espinoso-reo.
- Lápices de colores.
- Hojas blancas o cualquier papel para dibujar.



Actividad

- 1 Pregunte a sus alumnos ¿cuáles son los animales más extraños que conocen?, ¿cómo se llaman?, ¿qué los hace especiales? Permita que intercambien toda la información posible. Solicite que, de manera individual o en equipos, investiguen más sobre los animales que llamaron su atención.
- 2 Pida que, individualmente, seleccionen el animal que más les guste, ya sea por su tamaño, forma o color, y elaboren una ficha informativa sobre éste. Primero deberán dibujarlo en la mitad de una hoja, considerando los rasgos que lo distinguen; luego, en la otra mitad, escribirán sus características (las que cada quien haya investigado o las que sus compañeros hayan encontrado). Pueden escribir de dónde es originario, a qué velocidad se mueve, qué come, dónde vive, etcétera.
- 3 Su ficha les permitirá conocer más acerca del animal e imaginar los movimientos que realiza. Por ejemplo, muestre la imagen *Iguana* para que observen que su cuerpo está en posición de reposo, que tiene las patas traseras echadas hacia delante y la cabeza levantada. Comente que las iguanas se mueven lentamente cuando tienen la sangre fría; sin embargo cuando el sol las calienta, sus movimientos se vuelven ágiles, corren y nadan a gran velocidad.
- 4 Pregúnteles ¿cómo imitarían los movimientos del animal que eligieron? Para averiguarlo, propóngales realizar un zoológico dentro del salón; acomode el espacio para ello. Permítales explorar los diferentes movimientos que realiza el animal que eligieron. Una vez distribuidos, pídale que coloquen su ficha informativa delante de ellos y que integren algunos sonidos a sus movimientos, por ejemplo:
 - Un gruñido largo y fuerte.
 - Un aullido agudo y corto.
 - Un rugido grave y largo.
 - Un maullido suave, agudo y largo.
 Prueben con distintas combinaciones de sonidos y movimientos para representar al animal que cada uno eligió.







Intención didáctica

Los alumnos crearán un animal a partir de la fusión de otros dos para asignarle movimientos y sonidos específicos.



Jorge Marín, *Ángel Perséidas Monumental*, 2010, escultura en bronce, 256 x 244 x 120 cm.



Información para saber más

Un animal-fusión es una propuesta lúdica que tiene como finalidad detonar la imaginación de los alumnos al mezclar características de dos animales para crear uno nuevo, con sus propias cualidades, movimientos y sonidos.



Sugerencia de materiales

- Imagen *Ángel Perséidas Monumental*, de Jorge Marín.
- Lápices de colores.
- Hojas blancas o papel para dibujar.



Actividad

- 1 Pregunte a sus alumnos: ¿qué animal eligieron en la clase anterior?, ¿recuerdan los movimientos y sonidos que hicieron para representarlo?, ¿cómo eran?
- 2 Reúna a sus alumnos en parejas para que construyan un animal-fusión. Para lograrlo, pida que cada uno seleccione un animal, puede ser el que representaron antes o uno nuevo. El resultado de esta combinación de animales, propuestos por ambos, será su animal-fusión. Tendrán que inventarle un nombre, características, movimientos y sonidos.
Cabe mencionar que los alumnos deberán trabajar con la misma pareja en las siguientes dos sesiones.
- 3 Pídeles que elaboran una ficha informativa que incluya el dibujo de su animal-fusión y un dato curioso que le inventen, como que camina de puntitas cuando tiene hambre. Puede mostrarles la imagen *Ángel Perséidas Monumental*, de Jorge Marín, pregúnteles qué animales se combinan en esa escultura.
- 4 Invite a que cada pareja defina y explore los movimientos y sonidos que emite el animal-fusión que crearon, por ejemplo:
 - Vuela y emite un ladrido corto con graznidos largos.
 - Corre y emite un maullido largo, seguido de cacareos cortos.
 - Se arrastra y emite bufidos cortos con seseos largos.
 Pueden probar distintas combinaciones.
Ya que tengan la ficha informativa con las características de su animal-fusión, la forma de su cuerpo y el sonido que emite, reúna a tres parejas para que observen las creaciones que realizaron. Algunas parejas pueden representar su animal-fusión ante todo el grupo.
- 5 Pregunte a sus alumnos qué animal-fusión les gustó más, ya sea por la forma de su cuerpo, los sonidos que emite, los movimientos que realiza o algún otro rasgo.





Jorge Marín, *Ángel Perséidas Monumental*, 2010, escultura en bronce, 256 x 244 x 120 cm.

i

Intención didáctica

Los alumnos integrarán objetos cotidianos en sus movimientos corporales.



Alicia Sánchez y Compañía, *Touch Your Pulse*, 2006.

+

Información para saber más

En esta actividad se ejemplifica la fusión de dos animales: una mantis religiosa con un colibrí. Las mantis religiosas son insectos que siempre tienen las patas delanteras dobladas hacia su pecho para devorar a sus presas, mientras que los colibríes —al aletear 80 veces por segundo— parecen estar suspendidos en el aire.



Sugerencia de materiales

- Imagen *Touch Your Pulse*, de Alicia Sánchez y Compañía.
- Fichas informativas de los animales-fusión que los alumnos elaboraron en la Ficha de integración 2.
- Pedazos de tela o ropa.
- Materiales reutilizables (cartón, botellas de plásticos, papeles o periódicos).
- Lápices de colores, pinturas acrílicas o gises.
- Cinta adhesiva o hilos.



Actividad

- 1 Pregunte a sus alumnos: ¿cómo se llama el *animal-fusión* que inventaron?, ¿qué características tiene?, ¿cuáles son los movimientos especiales que realiza?
- 2 Muéstreles la imagen *Touch Your Pulse*, de Alicia Sánchez y Compañía, y pídales imaginar que los bailarines están representando animales-fusión, ya que doblan sus brazos como la mantis religiosa y saltan y encogen las piernas para simular el vuelo de un colibrí. Coménteles que su vestuario parece volar junto con ellos.
- 3 Pida que imaginen cómo es la piel, textura o pelaje de su animal para que lo construyan; pueden usar materiales reutilizables, como cartón, botellas de plástico, cartulinas, periódico, papeles de colores, pedazos de tela, ropa, etcétera; los que consideren más apropiados para caracterizarlo y contextualizar su hábitat. Por ejemplo, si eligieron la fusión de un águila con un pez, pueden amarrarse telas a los brazos para simular las alas y papeles de colores arrugados sobre el cuerpo para aparentar las escamas, otro pedazo de tela sobre el piso puede simular un río. Lo importante es que los movimientos de los alumnos representen al animal que obtuvieron de la fusión.

- 4 Una vez que tengan el vestuario, pídales que continúen explorando los movimientos y sonidos que realizaría su animal para ver si hace falta algún elemento, color u objeto que les permita representarlo mejor.





Alicia Sánchez y Compañía, *Touch Your Pulse*, 2006.



Intención didáctica

Los alumnos integrarán sonidos y movimientos corporales para representar un personaje ante público.



Frank Lloyd Wright, *Atrio central del Museo Guggenheim*, 1959, Nueva York, Estados Unidos.



Información para saber más

En esta actividad se recurre a la imagen *Atrio central del Museo Guggenheim*, de Frank Lloyd Wright, para explicar a los alumnos un recorrido en el museo.

Uno de los museos Guggenheim se ubica en Nueva York, cuyo diseño arquitectónico es de gran impacto visual. Uno de sus rasgos característicos es el recorrido en espiral para llegar a la parte más alta, la cual está coronada por un gran lucernario en forma de flor metálica que cubre el atrio.



Sugerencia de materiales

- Imagen *Atrio central del Museo Guggenheim*, de Frank Lloyd Wright.
- Gises o papel.
- Fichas informativas del animal-fusión que elaboraron en la Ficha de integración 2.
- Vestuario de los animales-fusión que crearon en la Ficha de integración 3.



Actividad

- 1 Pida a sus alumnos que reúnan el vestuario y las fichas informativas del animal-fusión que crearon con su pareja.
- 2 Busquen un espacio amplio dentro de la escuela para recrear el zoológico de los animales-fusión. Se trata de que sus alumnos representen sus creaciones ante un público visitante, pueden ser sus familias o compañeros de otros grupos.
- 3 En conjunto, tracen los espacios del recorrido que seguirán los visitantes del zoológico. Pueden utilizar gises o papel recortado en tiras. Muéstrelas la imagen *Atrio central del Museo Guggenheim*, de Frank Lloyd Wright, y coménteles que el recorrido de ese museo se realiza en espiral, subiendo por cada piso hasta llegar al lucernario. Pregúnteles: ¿cómo se les ocurre que puede ser nuestro recorrido?
- 4 Si ya está todo listo, pida a sus alumnos que se acomoden en el espacio que organizaron para recibir a los visitantes. Es importante que coloquen las fichas informativas de sus animales-fusión a la vista de todos y que utilicen el vestuario que crearon para interpretarlos, así como realizar los movimientos y sonidos que caracterizan a sus animales ante los visitantes.

Para concluir las propuestas didácticas, reflexione con sus alumnos: ¿cuál fue la actividad (considerando las que realizaron en las cuatro fichas de integración) que más trabajo les costó?, ¿por qué? ¿En cuál tuvieron que involucrar más su cuerpo? ¿En qué momento fue necesario aplicar las cualidades del sonido? ¿Cuál fue el animal-fusión más extraño que vieron? ¿Les gustó representar animales-fusión?, ¿por qué? ¿Consideran que la imaginación es útil para construir animales-fusión?





Frank Lloyd Wright, *Atrio central del Museo Guggenheim*, 1959, Nueva York, Estados Unidos.

Fuentes de consulta

Artes visuales

- Aumont, J., *La imagen*, Barcelona, Paidós comunicación, 1992.
- Arnheim, R., *Arte y percepción visual*, Madrid, Alianza Editorial, 2005.
- Dondis, A. D., *La sintaxis de la imagen*, Barcelona, Gustavo Gili, 2007.
- Munari, B., *Diseño y comunicación visual*, Barcelona, Gustavo Gili, 1983.
- Prette, M. y A. de Giorgis, *Comprender el arte*, Madrid, Susaeta Ediciones-Giunti Editore, 2002.
- Wolfe, G., *¡Mira! La luz en el arte*, México, SEP-Océano, colección Libros del Rincón, 2006.

Expresión corporal y danza

- Ferreiro, A.; Lavalle, J., *Desarrollo de la creatividad por medio del movimiento y la danza. Paquetes didácticos*, México, CONACULTA/INBA/CENART, Biblioteca Digital CENIDI-Danza, 2006.
- Laban, R., *Danza educativa moderna*, Barcelona, Paidós, 1989.
- Schinca, M., *Expresión corporal. Técnica y expresión del movimiento*, México, Secretaría de Educación Pública (Colección RIEB)/Praxis, 2008.

Música

- Grabner, H., *Teoría general de la música*, Barcelona, Akal, 2001.
- Michels, U., *Atlas de música 1*, Madrid, Alianza Editorial, 2009.
- Schafer, R. M., *El nuevo paisaje sonoro: Un manual para el maestro de música moderno*, Buenos Aires, Ricordi Americana, 1998.
- Schafer, R. M., *El paisaje sonoro y la afinación del mundo*, Barcelona, Intermedio Editores, 2013.

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, 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, 1972.
- Espinosa, J. A., *Miradas al arte desde la educación*, México, Secretaría de Educación Pública, serie Cuadernos de la colección Biblioteca para la Actualización del Maestro, 2003.
- Frega, A. L., *Pedagogía del arte*, Buenos Aires, Bonum, 2006.
- Gardner, H., *Arte, mente y cerebro, una aproximación cognitiva a la creatividad*, España, Paidós, 1982.
- , *Educación artística y desarrollo humano*, México, Paidós, 1994.
- , *Estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples*, México, Fondo de Cultura Económica, 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 (Neometropolis), 2002.
- Vigotsky, L. S., *La imaginación y el arte en la infancia (ensayo psicológico)*, México, Ediciones 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. Primer grado se imprimió por encargo de la Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos en los talleres de xxxxx xxxxx en el mes de xxxxx de 20. El tiraje fue de xxxxx ejemplares.