	INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO NIT. 891901024-6 ICFES 01275-024364-018283 Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002 Cod. DANE 176147000236	PÁGINA [1 - 1]
		CÓDIGO: DICUI: 600.1.23.01
	GUIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE	VERSIÓN 1
		Fecha de aprobación:

DOCENTE: Mayra Julieth Valencia T, María Alexandra Dávila y Luz Mary Muñoz
AREA/ASIGNATURA Artística **GRADO:** 5

FECHA DE INICIO Abril 20 /2020

FECHA DE FINALIZACIÓN Junio 26/2020

COMPETENCIAS:

- * Competencia laboral: Conocer el círculo cromático y la clasificación que de los colores primarios secundarios y terciarios se hacen de él.
- * Competencias ciudadanas: Demuestra responsabilidad e interés en los trabajos que realiza.

APRENDIZAJES:

- * Conozco el círculo cromático y su utilidad en el orden de los colores.
- * Elaboro diversas composiciones empleando colores cálidos y fríos.
- * Reconozco el uso del color en la publicidad y simbolismo de algunos colores.
- * Adquiero conceptos básicos de emprendimiento.

CONTENIDOS:

- * El color y el tono.
- * Simbolismo del color y su importancia.
- * Oríami.
- * Tangram.
- * Actividad de emprendimiento.


ACTIVIDADES:

Atendiendo el llamado del MEN y la SEM en realizar metodologías flexibles de aprendizajes en casa y así mitigar la emergencia de salud pública, nos permitimos orientar estas actividades para los niños en compañía de sus acudientes.

ACTIVIDAD # 1 EL COLOR Y EL TONO


RECUERDA:

Matiz (color) El **matiz** es la definición que se le da a la diferencia de un **color** a otro: permite clasificarlos en términos de rojo y sus **matices**, verde y sus **matices**, azul y sus **matices**, etc. Se refiere a la ligera variación de **tono** que un **color** hace en la lista cromática. En la **pintura**, un **tono** se refiere a un color puro; es decir, uno sin pigmento blanco o negro añadidos. Un **tono** es un elemento de la rueda de color y son los primeros en ser procesados en el cerebro.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO NIT. 891901024-6 ICFES 01275-024364-018283 Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002 Cod. DANE 176147000236	PÁGINA [2 - 1]
	GUIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE	CÓDIGO: DICUI: 600.1.23.01 VERSIÓN 1 Fecha de aprobación:

Teniendo en cuenta la anterior información disfruta aplicando los conocimientos del color a la siguiente imagen.



	INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO NIT. 891901024-6 ICFES 01275-024364-018283 Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002 Cod. DANE 176147000236	PÁGINA [3 - 1]
		CÓDIGO: DICUI: 600.1.23.01
	GUIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE	VERSIÓN 1
		Fecha de aprobación:

ACTIVIDAD # 2: EL COLOR Y SUS SIGNIFICADO.

Existen muchas teorías sobre el color y su significado e influencia en nuestra vida, lo que si es cierto es que en la publicidad tienen gran impacto.

BLANCO	Pureza, inocencia, optimismo, frescura, limpieza, simplicidad
ROJO	Fortaleza, pasión, determinación, deseo, amor, fuerza, valor, impulsividad
NARANJA	Calidez, entusiasmo, creatividad, éxito, ánimo
AMARILLO	Energía, felicidad, diversión, espontaneidad, alegría, innovación
VERDE	Naturaleza, esperanza, equilibrio, crecimiento, estabilidad, celos
AZUL	Libertad, verdad, armonía, fidelidad, progreso, seriedad, lealtad
PÚRPURA	Serenidad, místico, romántico, elegante, sensual, ecléctico
ROSA	Dulzura, delicadeza, exquisited, sentimientos de gratitud, amistad
GRIS	Paz, tenacidad
NEGRO	Silencio, sobriedad, poder, formalidad, misterio

Recorta y pega dibujos de diferentes marcas publicitarias y escribe al frente de cada una el por qué te llama la atención.

ACTIVIDAD # 3: ¡ES HORA DE CREAR!

En un 1/8 de cartulina escribe la palabra **FAMILIA**, la puedes decorar con los materiales que tengas a tu alcance.

Te sugiero que consultes tipos de letras.

<https://www.google.com/search?q=tipos+de+letras&oq=tipos&aqs=chrome.1.69i57j35i39j0l6.6696j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8>


De manera opcional te invito a que descargues en el teléfono la aplicación HAPPY COLORS.

ACTIVIDAD # 4: DOBLEMOS PAPEL.

El **origami** o papiroflexia es un arte japonés en el que a través del plegado del papel se elaboran diferentes figuras y formas. Desde el clásico barco de papel a elementos mucho más elaborados. La práctica del **origami** es beneficiosa **para** todo el mundo, pero **a los niños** puede estimularles tanto física como mentalmente.

Te invito a q practiques un poco y llevés el modelo que más te guste al regresar a clases.

<https://www.youtube.com/watch?v=tWkdbQWQZHg>

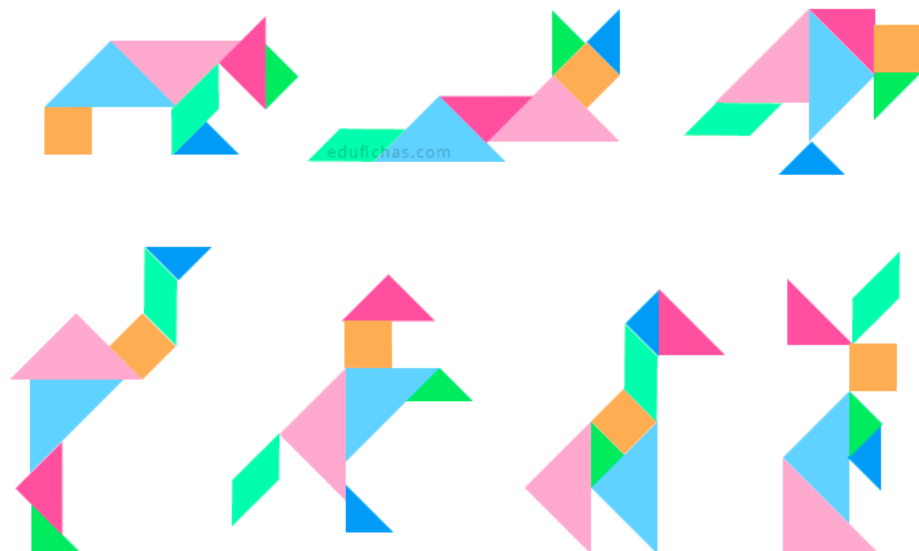
	INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO NIT. 891901024-6 ICFES 01275-024364-018283 Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002 Cod. DANE 176147000236	PÁGINA [4 - 1]
		CÓDIGO: DICUI: 600.1.23.01
	GUIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE	VERSIÓN 1
		Fecha de aprobación:

ACTIVIDAD # 5 ARMANDO FIGURAS

Busca la definición de Tangram, elabora uno de 7 piezas en el material y tamaño que desees.

Juega a armar estas figuras en el menor tiempo posible.

Figuras con Tangram: animales



ACTIVIDAD # 6 DESCUBRE EL EMPRENDEDOR QUE HAY EN TI.

Ser emprendedor es algo más que un empleo. Ser emprendedor es una actitud, una forma de vida.

Características de un emprendedor:

- *Pasión
- *Visión
- *Capacidad de aprendizaje
- *Lograr resultados
- *Determinación y coraje
- *Creatividad e innovación
- *Persistencia
- *Sentido de oportunidad
- *Trabajo en equipo
- *Autoestima
- *Asertividad
- *Organización



Para el cuidado de nuestras zonas verdes escolares, crea una hermosa regadera con material reciclado.

EVALUACIÓN: Los siguientes criterios serán tenidos en cuenta al momento de evaluar.

- Las actividades manuales de matemáticas, estadística y geometría.
- Acompañamiento en casa.
- Participación en el proceso de retroalimentación al regreso a clases.
- Autoevaluación.