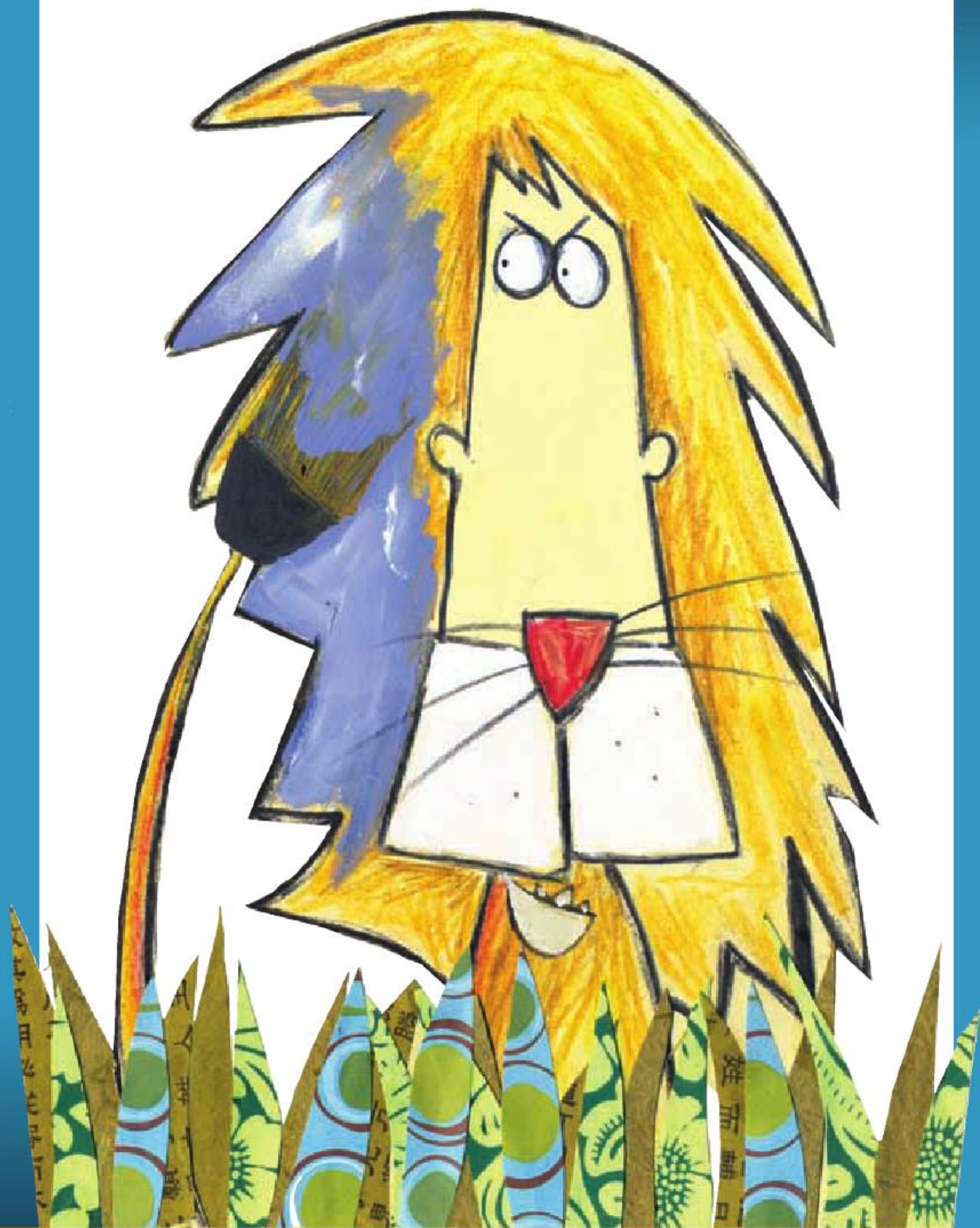


Educación Artística

Segundo grado



Educación Artística

Segundo grado

Educación Artística. Segundo grado fue desarrollado por la Dirección General de Materiales e Informática Educativa (DGMIE), de la Subsecretaría de Educación Básica, Secretaría de Educación Pública.

Coordinación técnico-pedagógica

Dirección de Desarrollo e Innovación de Materiales Educativos,
DGMIE/SEP

María Cristina Martínez Mercado, Ana Lilia Romero Vázquez,
Alexis González Dulzaides

Autores

Oswaldo Martín del Campo Núñez, Rita Holmbaeck Rasmussen,
María Teresa Carlos Yáñez, Laura Gamboa Suárez, Marxitania Ortega
Flores, Sergio Pavel Cano Rodríguez, Lizette Zaldívar Larrañaga,
Nonitzin Maihualida Salazar Maldonado

Revisión técnico-pedagógica

María Angélica Guillén y del Castillo, Jessica Mariana Ortega Rodríguez,
Daniela Aseret Ortiz Martínez

Asesores

Lourdes Amaro Moreno, Óscar Palacios Ceballos, Leticia Ma. de los
Ángeles González Arredondo, Gloria Margarita Álvarez López,
Mauro Alejandro Robles Labastida

Coordinación editorial

Dirección Editorial, DGMIE/SEP

Alejandro Portilla de Buen, Olga Correa Inostroza

Cuidado editorial

Esteban Manteca

Iconografía

Diana Mayén Pérez, Fabiola Buenrostro Nava

Producción editorial

Martín Aguilar Gallegos

Formación

Abraham Menes Núñez

Portada

Diseño de colección: Carlos Palleiro

Ilustración de portada: Cecilia Rébora

Tercera edición, 2013 (ciclo escolar 2013-2014)

D.R. © Secretaría de Educación Pública, 2010

Argentina 28, Centro,
06020, México, D.F.

ISBN: 978-607-514-326-2

Impreso en México

DISTRIBUCIÓN GRATUITA-PROHIBIDA SU VENTA

Ilustración

Felipe Ugalde (pp. 8, 9, 26, 27, 40, 41, 54, 55, 68 y 69); Gabriela Podesta
(pp. 11, 14, 15, 18, 19, 20, 25, 33, 34, 36, 37, 38, 39, 49, 50, 52, 53, 59,
61, 63, 65, 66, 67, 80, 81, 82 y 83); Alma Rosa Pacheco (pp. 17, 25 y 60);
Nayeli Barrera (p. 32); Paulina Barraza (p. 18); Patricia Márquez e Isaías
Valtierra (pp. 34, 47, 62 y 77); Patricio Betteo (pp. 72 y 73); Rocío Padilla
(p. 74); José Luis García Valadez (p. 75)

Agradecimientos

La Secretaría de Educación Pública agradece a los más de 46 494 maestros y maestras, a las autoridades educativas de todo el país, al Sindicato Nacional de Trabajadores de la Educación, a expertos académicos, a los coordinadores estatales de Asesoría y Seguimiento para la Articulación de la Educación Básica, a los coordinadores estatales de Asesoría y Seguimiento para la Reforma de la Educación Primaria, a monitores, asesores y docentes de escuelas normales, por colaborar en la revisión de las diferentes versiones de los libros de texto llevada a cabo durante las Jornadas Nacionales y Estatales de Exploración de los Materiales Educativos, las Reuniones Regionales, realizadas en 2008, 2009 y 2010, y la evaluación en línea 2012. Así como a la Dirección General de Desarrollo Curricular, Dirección General de Educación Indígena, Dirección General de Desarrollo de la Gestión e Innovación Educativa.

La SEP extiende un especial agradecimiento a la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI), por su participación en el desarrollo de esta edición.

También agradece el apoyo de las siguientes instituciones: Universidad Autónoma Metropolitana, Centro de Educación y Capacitación para el Desarrollo Sustentable de la Secretaría del Medio Ambiente y Recursos Naturales, Comisión Nacional contra las Adicciones, Centro Nacional para la Prevención y el Control de las Adicciones, Instituto Nacional de Psiquiatría "Ramón de la Fuente", Instituto para la Atención y Prevención de las Adicciones en la Ciudad de México, Centros de Integración Juvenil, A. C., Secretaría de Salud del Gobierno del Estado de Sinaloa y Ministerio de Educación de la República de Cuba. Asimismo, la Secretaría de Educación Pública extiende su agradecimiento a todas aquellas personas e instituciones que de manera directa e indirecta contribuyeron a la realización del presente libro de texto.

Presentación

En el marco del Acuerdo 592, por medio del cual se establece la Articulación de la Educación Básica, la Secretaría de Educación Pública ha consolidado una propuesta de libros de texto que alienta la participación de los alumnos en su proceso de aprendizaje y en el desarrollo de las competencias básicas para la vida. Desde esta perspectiva, el libro de texto interactúa con las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), los materiales y equipamientos audiovisuales e informáticos que, junto con las bibliotecas de aula y escolares, representan el soporte pedagógico de los niños mexicanos en su proceso de adquisición del conocimiento.

Este libro de texto responde al principio de mejora continua, por lo que plantea estrategias innovadoras para el trabajo escolar, incentiva habilidades orientadas al aprovechamiento de distintas fuentes de información, busca que los estudiantes adquieran habilidades para aprender de manera autónoma incentivando el uso de la tecnología y la comprensión de las herramientas y de los lenguajes que los niños y los jóvenes utilizan en la sociedad del conocimiento. Asimismo, para este libro se ha desarrollado una propuesta editorial tendiente a motivar en los niños una lectura integral capaz de interpretar tanto el discurso textual como el visual. Se ha incluido en sus páginas una muestra representativa de géneros y técnicas plásticas, así como propuestas iconográficas que no sólo complementan el contenido textual, sino lo enriquecen y conforman por sí mismas una fuente de información para el alumno.

En la preparación de este libro confluyen múltiples actores, entre los que destacan asociaciones de padres de familia, investigadores del campo de la educación, organismos evaluadores, maestros, editores y expertos en diversas disciplinas. A todos ellos la Secretaría de Educación Pública les extiende un agradecimiento por el compromiso demostrado con cada niño residente en el territorio nacional y con aquellos mexicanos que se encuentran fuera de él.

Secretaría de Educación Pública

Índice

Presentación 3

Conoce tu libro 6

Bloque 1 8

LECCIÓN 1 ¡Comencemos el año! 10

LECCIÓN 2 Las dos dimensiones 12

LECCIÓN 3 Las tres dimensiones 15

LECCIÓN 4 ¡Todo hacia adentro y hacia afuera! 17

LECCIÓN 5 La tiendita de los sonidos 19

LECCIÓN 6 La tómbola de los gestos 21

INTEGRO LO APRENDIDO 23

Autoevaluación 25

Bloque 2 26

LECCIÓN 7 Las imágenes bailan 28

LECCIÓN 8 La energía entre tus manos 30

LECCIÓN 9 Al compás del reloj 32

LECCIÓN 10 Un gran personaje 35

INTEGRO LO APRENDIDO 37

Autoevaluación 39

Bloque 3 40

- LECCIÓN 11** ¿Se mueve o no se mueve? 42
- LECCIÓN 12** ¡Socorro! ¡Me caigo! 45
- LECCIÓN 13** Aplausos con ritmo 48
- LECCIÓN 14** Con palabra o sin palabra 50
- INTEGRO LO APRENDIDO** 51
- Autoevaluación 53

Bloque 4 54

- LECCIÓN 15** Más acá y más allá 56
- LECCIÓN 16** Las líneas invisibles 58
- LECCIÓN 17** De menos a más 61
- LECCIÓN 18** Y tú, ¿qué piensas? 63
- INTEGRO LO APRENDIDO** 65
- Autoevaluación 67

Bloque 5 68

- LECCIÓN 19** ¡A trabajar en dos dimensiones! 70
- LECCIÓN 20** El cuerpo mágico 72
- LECCIÓN 21** ¡Manos al sonido! 74
- LECCIÓN 22** ¿Quién es quién? 76
- INTEGRO LO APRENDIDO** 79
- Autoevaluación 81

- LECCIÓN 23** Proyecto final 82

Bibliografía 84

Créditos iconográficos 85

Conoce tu libro

Este libro te dará algunas herramientas para ver, oír, sentir y experimentar, con libertad y creatividad, diferentes manifestaciones artísticas.

Tu libro está formado por cinco bloques; en cada uno hallarás lecciones que contienen:

Aprendizaje esperado
Aquí te decimos que aprenderás durante el desarrollo de cada una de las lecciones.

Lección 9 Al compás del reloj

Aquí aprenderás a seguir el pulso de la música con tu cuerpo y con objetos e instrumentos.

La velocidad de la música depende del **pulso**.

Lo que conozco

¿A qué se debe que exista música rápida y música lenta? Coméntalo con tus compañeros.

El pulso es tan constante como el tic-tac de un reloj, pero en la música puede ir más rápido o más lento.

32 | **ARTES**



Lo que conozco
Antes de comenzar es conveniente que trates de aportar ideas sobre el tema, recuerda que son valiosas.

Glosario
En algunas páginas encontrarás el significado de palabras que te ayudarán a entender los temas vistos en las lecciones.

Ahora explora otros movimientos usando tu **energía**.

- Muévete como si cargaras cosas muy pesadas, apoyándolas en distintas partes de tu cuerpo.
- ¿Cómo te moverías si fueras una nube o una pluma?
- Y si fueras un robot, ¿cómo lo harías?

En esta clase exploraste diferentes formas de moverte, utilizando las cualidades de movimiento.



Glosario
Energía. Es la fuerza que mueve el cuerpo al realizar un movimiento.

31 | **ARTES**

Comenta con tus compañeros qué sensaciones tuviste al realizar los ejercicios.



Mercedes Peón, *Baile* (2008), acrílico, 35 x 34 cm

Un dato interesante
Nuestro cuerpo obtiene energía de los alimentos, por eso es importante llevar una alimentación correcta.

Para la próxima clase...
Necesitarás objetos del Baile del arte y un reproductor de música.

Consulta en:
Son sugerencias de páginas de internet: cuando tengas la oportunidad, asómate a ellas en compañía de un adulto, ¡él también aprenderá y se divertirá! Recuerda consultar la Biblioteca Escolar. Pídele a tu maestro que te preste libros interesantes.



¿Cómo podrías representar algún animal haciendo una maratón? ¿cómo te convertirías en una planta utilizando los puntos de apoyo? ¿Qué pasaría si fluye y hace mucho viento en el lugar de la historia? ¿cómo cambiaría esto la energía de tu cuerpo? ¿tendrían que moverse rápido o lento?



Consulta en
Si quieres saber más sobre cómo contar una historia con los movimientos de tu cuerpo busca esta página:
<<http://a.gob.mx/actividades>>
Haz clic en "nace una tortuga y baña".

• Incorporen la música que trajeron de casa y presenten sus historias.
Poco a poco te darás cuenta de que las experiencias que has tenido en danza las podrás utilizar para jugar mejor con tu imaginación y expresar ideas con tu cuerpo.



Para la próxima clase...
Necesitarás globos o cualquier material elástico, tijera de punta roma, ligas o cinta adhesiva y un cilindro de cualquier tamaño, como un bote de plástico o cartón.

Baile del arte
Lo llenarán entre todos con muchos objetos que podrán usar en el desarrollo de sus lecciones.

Lección 7 Las imágenes bailan

Aquí aprenderás a representar ritmos visuales en imágenes.

Lo que conoces

Observa las imágenes de esta lección, ¿en alguna ocasión has repetido muchas veces líneas o formas?, ¿por qué?

En las imágenes artísticas hay ritmos que percibes con la vista. El **ritmo visual** sucede cuando el artista repite de manera intencionada elementos plásticos como puntos, líneas, formas y texturas. Así da la impresión de movimiento.

Hay muchos tipos de ritmos visuales. Observa las imágenes. Corta tus hojas verticalmente para obtener seis tiras delgadas. Une las tiras por el lado angosto, de manera que te quede una tira muy larga.

Usa una forma para crear un ritmo visual, puede ser un sol, unas palmeras, unas flores o, si quieres, dibuja formas geométricas.

Usa una línea para crear un ritmo visual, puede ser una línea que se repite o una línea que alterna entre figuras o formas, ¿usarás diferentes intensidades de color?, ¿lo decides!



Lucien Kravitz (1907-1987) *Formas abstractas* (1957), acuarela, 24 x 40 cm.

Un dato interesante
Aquí encontrarás información relacionada con la lección. Aprovechala para preguntar e investigar más.

Para la próxima clase...
Son los materiales que ocuparás en tu próxima lección. Tenlos listos, pero si no los consigues, usa otros.

Palabras destacadas:
Algunas palabras se destacan en color azul porque son importantes. Pon atención en ellas.

Después caminen por todo el salón imaginando que su cuerpo está hecho de distintos materiales ¿cómo se moverían si su cuerpo fuera de madera?, ¿y si fuera de metal, de trapo o de chicle?
Compartan sus experiencias ¿Qué cambios percibiste al realizar los diferentes movimientos?, ¿cuál fue tu sensación al quedarte totalmente quieto?
La danza es el arte de crear y combinar distintos movimientos. En esta lección experimentarás movimientos diferentes, con ellos podrás crear tu propia danza.



Un dato interesante
Martha Graham (1894-1991) fue una gran coreógrafa y bailarina estadounidense que creó una forma muy particular de bailar combinando movimientos contrastantes, como los que hiciste en esta lección.



Para la próxima clase Necesitarás objetos del Baùl del arte.

Escala
Junto a las reproducciones de obras de arte aparece una silueta humana que te ayudará a saber de qué tamaño es la obra. Compárala con tu propia altura.

Integro lo aprendido
En estas lecciones aplicarás todo lo que has aprendido a lo largo del bloque en una actividad donde combines los lenguajes artísticos: danza, música, artes visuales y teatro.

Integro lo aprendido

Observa la siguiente imagen



Materiales
Clave de colores.



Responde las siguientes preguntas:
¿Qué animales identificas?
¿Cómo son los sonidos que hace cada animal?
Dibujalos en tu cuaderno y escribe sus onomatopeyas.
Elige alguna que te haya gustado e imita su postura. ¿Qué puntos de apoyo utilizarías?
Ahora, hagan un círculo y, por turnos, reproduzcan la postura y el sonido del animal que cada uno eligió.

Proyecto final
Al terminar el año, pondrás en práctica en un proyecto grupal todo lo que ya sabes de Educación Artística.

Autoevaluación

Es tiempo de que revises lo que has aprendido en este bloque.

1. En tu cuaderno, haz un dibujo en el que se noten los objetos de distintos tamaños.
2. Encierra en un círculo la imagen correcta. Utilizo planas y ejes corporales para



3. Una canción puede ir más rápido o más lento cambiando el:
Pulso Volumen Timbre
4. Reconozco las emociones que expresan mis compañeros por medio de:



¿Qué opinas de tu libro?

Tu opinión es importante para mejorar este libro de Educación Artística. Segundo grado. Marca con una ✓ las respuestas que expresen tu opinión.

1. ¿Te gusta tu libro?
 Siempre Casi siempre A veces
2. ¿Te gustaron las imágenes?
 Siempre Casi siempre A veces
3. ¿Las imágenes te ayudaron a entender las actividades?
 Siempre Casi siempre A veces
4. ¿Te fue fácil conseguir los materiales?
 Siempre Casi siempre A veces
5. ¿Las instrucciones de las actividades fueron claras?
 Siempre Casi siempre A veces
6. ¿El Baùl del arte fue un elemento de apoyo para realizar las actividades?
 Siempre Casi siempre A veces

- Las actividades te ayudaron a:
- Expresar tu creatividad.
 - Trabajar en equipo
 - Hacer las cosas por ti mismo

Si tienes sugerencias para el libro, escríbelas a continuación:

¡Gracias por tu participación!

Lección 23 Proyecto final

El ciclo escolar se acerca a su fin. A lo largo de un año has aprendido, jugado, experimentado y creado. Ahora realizarás un proyecto final, en el cual aplicarás algunos de los aprendizajes que adquiriste durante el curso.
El tema será "el museo" y lo desarrollarás, en grupo, como una clase pública en la que podrán invitar a sus familiares.
Tendrán que organizarse muy bien para escoger cuáles serán las partes del museo. Guíense por las siguientes recomendaciones.

- Organicen todas las dibujos que hicieron y utilícelos para exponerlos en el salón, el patio o donde vayan a dar la clase. Los dibujos pueden servir para el escenario.
- Revisen las actividades musicales y de expresión corporal que realizaron y organícense para presentarlas en equipos.
- Pidan a su maestro que les ayude a explicar el ritmo visual, el pulso y el movimiento. Revisen las lecciones del bloque 2.



¿Qué opinas de tu libro?
Al final del libro hay un cuestionario. Llévalo para decirnos qué te pareció tu libro y en qué podemos mejorarlo.





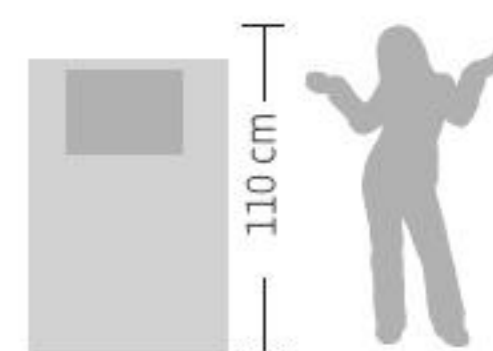
BIOBLOQUE 1

Lección 1 ¡Comencemos el año!

¡Felicidades! ¡Ya estás en segundo grado! Te esperan experiencias nuevas, por ejemplo: ¿cómo girarías si fueras un trompo?, ¿cómo transformarías un espacio para representar una obra de

teatro? Observa las imágenes. ¿Qué están haciendo?

Todo esto lo explorarás a través de los lenguajes artísticos. ¡Te vas a divertir mucho!



Kent Wahlbeck, *Ninfa con flauta* (detalle) (2007), óleo sobre tela, 84 x 66 cm.



Richard H. Fox, *El baile en el parque* (1998), acuarela y tinta sobre papel.



Para la próxima clase...

Necesitarás fotos o imágenes de revistas y periódicos, hojas blancas —tamaño carta—, hojas de colores o papeles de reúso, tijeras con punta roma, lápiz, regla y crayón de cera o plumón grueso —negro o de color oscuro—. También objetos y materiales de reúso para formar el Baúl del arte.

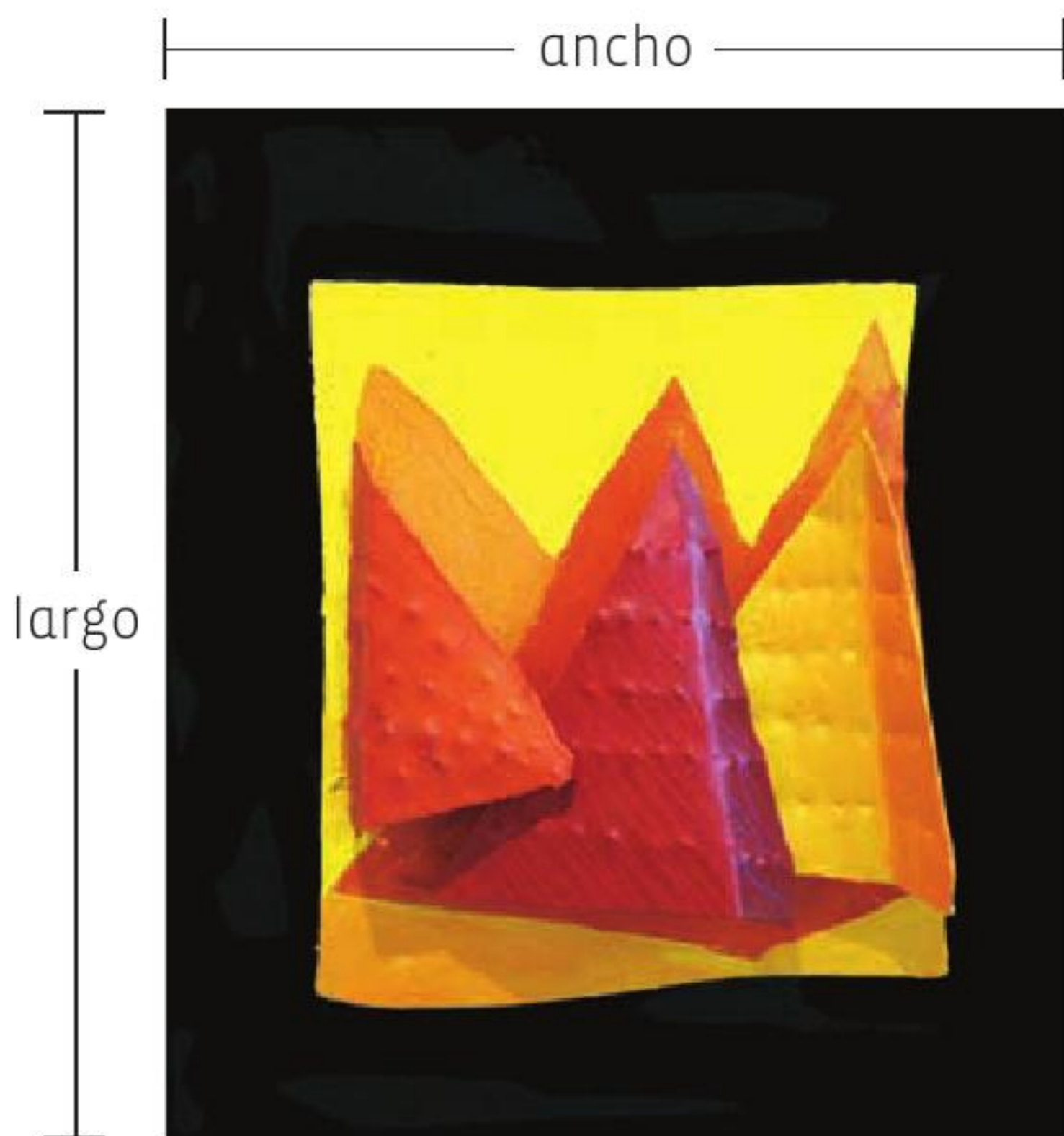
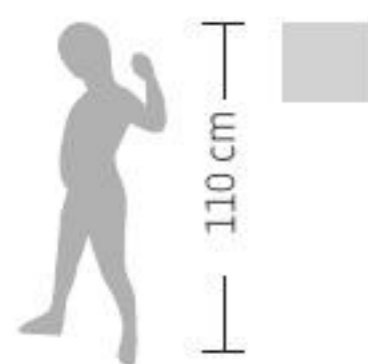
Lección 2 Las dos dimensiones

En esta lección aprenderás qué son las formas bidimensionales.

Lo que conozco

¿En cuántas posiciones puedes utilizar una hoja blanca para dibujar?

Los dibujos o pinturas son representaciones **bidimensionales** de cualquier objeto o figura sobre papel, tela u otro material. Se llaman así porque tienen dos medidas: ancho y largo.

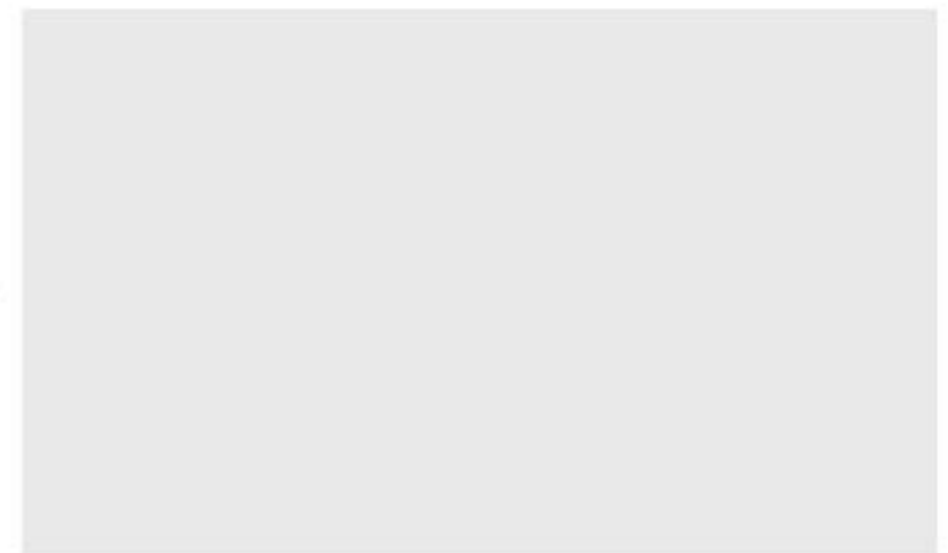


Kent Wahlbeck, *Montañas rojas* (2007), acrílico sobre láminas de acero, 27 x 22 cm.





*Gran interior, Los Angeles, 1988, David Hockney (1937),
óleo, papel y tinta sobre lienzo, 182.8 x 304.8 cm..*



Coloca sobre tu mesa las imágenes que trajiste y con tu regla mide el ancho y el largo de cada una de ellas.

Fíjate en algunos detalles: se ve que unos objetos están adelante y otros atrás. Hay sombras y luces que te permiten entender si las figuras son delgadas o gordas, altas o bajas.

Tú ya conoces varios elementos plásticos visuales, como el punto, la línea, el color, el fondo y las texturas. Observa la imagen.

Los elementos plásticos fueron utilizados de diferentes maneras.

A la hoja blanca que trajiste le darás una forma nueva, piensa en un triángulo, un rectángulo, flores, o juguetes... ¡la forma que tú quieras! Recorta la hoja y luego decide en qué posición la vas a usar.

Recorta las fotografías que trajiste. Imagina con ellas una historia. Después pégalas en la hoja blanca y dibuja un fondo.

Mide el ancho y el alto de tus trabajos. Colócalos sobre un

muro o en el pizarrón, a la vista de todos. ¡Has creado una obra bidimensional!



Madre e hijo, c. 1929, Tina Modotti, (1896-1942).

No importa si parece que las imágenes tienen volumen o qué tan reales se vean, tampoco si son en blanco y negro o a color, mientras estén plasmadas en una hoja, tela u otro material plano, son *bidimensionales*.



Un dato interesante

Las imágenes que ves en el cine o en la televisión también son bidimensionales porque son planas, no tienen volumen. Parece que tienen volumen pero esto se debe a una ilusión óptica.



Para la próxima clase...

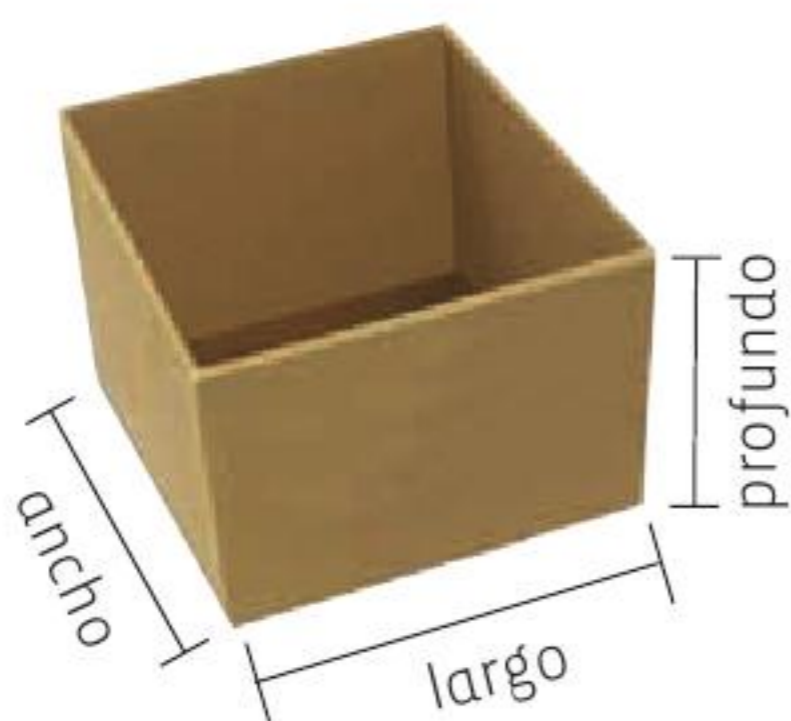
Necesitarás dos cajas —de preferencia de distintas medidas—, pinturas o lápices de colores, pegamento, regla y un cartón corrugado o de reúso de 40 x 40 cm.

Lección 3 Las tres dimensiones

Aquí aprenderás a distinguir la tridimensionalidad.

Lo que conozco

Observa en alguno de tus libros de texto imágenes de objetos. Coloca en tu mesa un lápiz y una goma. ¿Qué diferencias encuentras?



Vivimos rodeados de objetos **tridimensionales**. ¿Qué quiere decir eso? Que un objeto se puede medir en tres dimensiones: largo, ancho y profundo. Los humanos somos tridimensionales, al igual que los animales.

Observa el dibujo, es una caja —como el Baúl del arte— le caben cosas porque tiene profundidad, es larga y también es ancha. El tamaño no importa, podría ser muy pequeña, pero de todas maneras tendría las tres dimensiones.

Observa tu entorno y las imágenes. ¡Los objetos tienen tamaños y formas diversas!

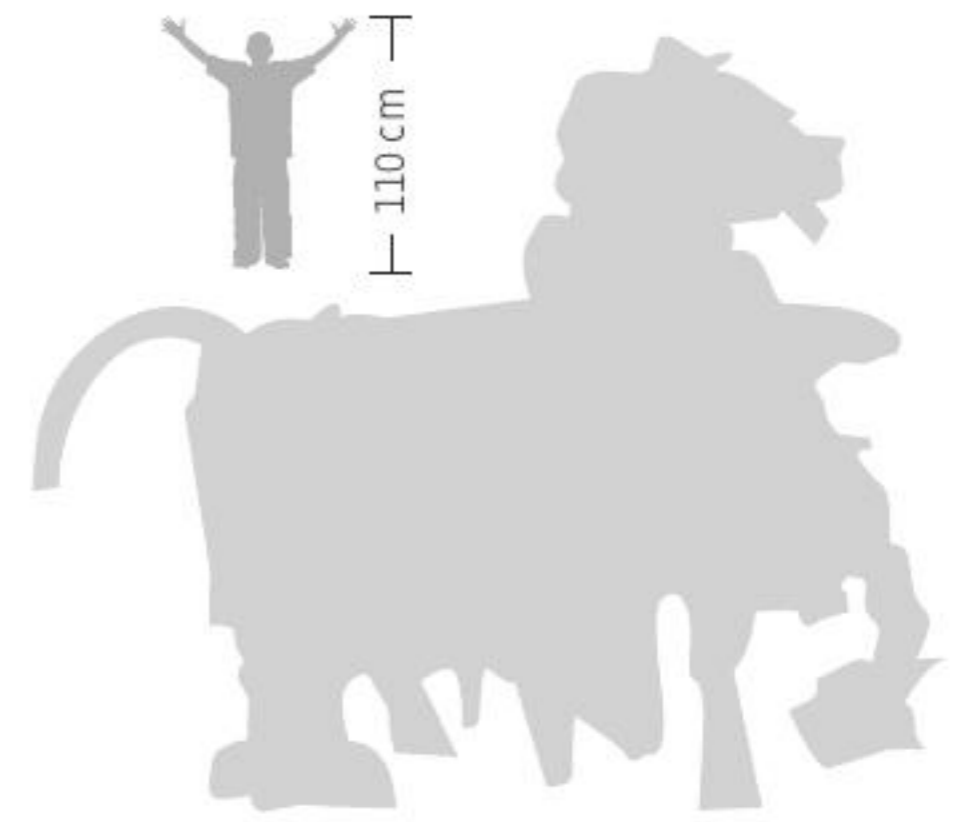
Comienza a decorar las cajas, puedes pintarlas o pegarles dibujos, ¡deja volar tu imaginación!



Tomás Saraceno, *Haciendo mundos* (2009), instalación con cuerdas elásticas.



Anthony Heywood, *Caballo apocalíptico* (2003), escultura con objetos de reuso, 300 cm alto.



Un dato interesante

El ensamblaje es un trabajo escultórico que el artista hace a partir de objetos muy diversos que encuentra en su entorno. Los acomoda de una manera nueva para crear su obra.

Puede usar objetos como latas, llantas de coche, piedras, trozos de madera, zapatos viejos, ¡o lo que se le ocurra!



Para la próxima clase...

Necesitarás música y un reproductor de sonido para todos.

Una vez que hayas decorado las cajas, pégalas al cartón corrugado. Ahora tienes una pequeña escultura con dos cajas. Con la regla mide cada una de ellas en sus tres dimensiones y anota los resultados sobre el cartón.

Observa el trabajo de tus compañeros y comenta: ¿cuál es la más profunda?, ¿son igual de anchas? ¿Qué tan largas son?

¡Ahora ya tienes dos cajas decoradas para guardar muchas cosas!

Las esculturas son tridimensionales, al igual que las cajas que acabas de decorar.

En las imágenes bidimensionales, como pinturas, dibujos o fotografías los objetos y figuras representados sólo parecen tridimensionales.

Lección 4 ¡Todo hacia adentro y hacia afuera!

Aquí aprenderás a explorar movimientos contrastantes: grandes o pequeños, tensos o relajados.

Lo que conozco

¿Cómo se **contrae** el cuerpo de una cochinilla? ¿Cómo se encogen y se estiran los gusanos?

¿Te imaginas cómo está el cuerpo de una tortuga cuando se mete por completo en su caparazón?



Glosario

Contraer. En danza, es cuando encogemos el cuerpo lo más que se pueda.

Intenta hacer los movimientos de estos animales con tu cuerpo.

Tu maestro o un compañero será el guía de la siguiente actividad.

Pongan música y muévase libremente por el salón. Explore movimientos grandes o pequeños según les indique el guía.

En algún momento el guía hará una pausa en la música y todos deberán quedar inmóviles, ¡no muevan ni una pestaña!



Después caminen por todo el salón imaginando que su cuerpo está hecho de distintos materiales: ¿cómo se moverían si su cuerpo fuera de madera?, ¿y si fuera de metal, de trapo o de chicle?

Compartan sus experiencias. ¿Qué cambios percibiste al realizar los diferentes movimientos?, ¿cuál fue tu sensación al quedarte totalmente quieto?

La danza es el arte de crear y combinar distintos movimientos.

En esta lección experimentaste movimientos diferentes, con ellos podrás crear tu propia danza.



Un dato interesante

Martha Graham (1894-1991) fue una gran coreógrafa y bailarina estadounidense que creó una forma muy particular de bailar combinando movimientos contrastantes, como los que hiciste en esta lección.



Para la próxima clase...

Necesitarás objetos del Baúl del arte.

Lección 5 La tiendita de los sonidos

Aquí aprenderás a jugar con las cualidades del sonido.

Lo que conozco

Comenten: ¿por qué todos los sonidos son distintos?

Antes de jugar recuerda que todos los sonidos tienen cuatro cualidades. Los sonidos pueden ser:

- Diferentes de otros, según qué o quién los produzca (**timbre**)
- Fuertes o suaves (**intensidad**)
- Agudos o graves (**altura**)
- Largos o cortos (**duración**)

Los sonidos combinan todas las cualidades de manera diferente. ¿Cómo es tu risa? Los animales son expertos en esas combinaciones y su timbre es muy fácil de reconocer.

Vamos a jugar a la tiendita de los sonidos.

- Elijan un tendero que pasará al frente para atender a los clientes.
- El tendero podrá utilizar su voz, su cuerpo u objetos del Baúl del arte para despachar sonidos.
- Descríbanle los sonidos que quieren comprar para que él los reproduzca, por ejemplo:

Tendero: ¿Qué va a llevar?

Cliente: Deme por favor tres sonidos graves, muy cortos y muy fuertes.

Tendero: ¡Bum, bum, bum!



- Hagan sus pedidos con todas las combinaciones de sonidos que se les ocurran. Todos podrán ser tenderos.

Para terminar el juego, escuchen una pieza musical e identifiquen la mayor cantidad de cualidades en los instrumentos o en las voces. Comenten en grupo sus descubrimientos.

También al cantar puedes reconocer las cualidades del sonido. ¡Inténtalo con la canción que más te gusta!

Asistir a un **concierto** es una fiesta sonora en la que se combinan sonidos que provienen de distintos timbres o instrumentos.



Glosario

Concierto. Es cuando uno o varios músicos tocan frente a un público.



Para la próxima clase...

Necesitarás una caja de cartón para todo el grupo y papeles pequeños, pueden ser de reúso.



Lección 6 La tómbola de los gestos

Aquí aprenderás a usar el lenguaje corporal y tu voz para expresar ideas relacionadas con lo que haces todos los días.

Lo que conozco

¿Cómo es un día de la semana para ti? ¿Tus gestos y tus palabras son los mismos todo el tiempo?

Todos tenemos características en común, como dos orejas o dos ojos, pero nuestros gestos y la manera de expresarnos nos diferencian y nos hacen únicos.

Nuestra manera de actuar o hablar también dependen de las circunstancias. Por ejemplo, ¿te comportas igual en tu casa y en la escuela? ¿Cómo caminas cuando se te hace tarde? ¿Cómo cambia tu voz cuando echas una porra?

Comenten en grupo cómo cambian sus gestos y su tono de voz en diferentes situaciones.

En una caja introduzcan papeles que indiquen alguna actividad, por ejemplo: leer, barrer, jugar en el parque o lo que ustedes prefieran.



Gustave Courbet, *Autorretrato desesperado* (1841), óleo sobre lienzo, 86 x 128 cm.





Niños jugando en las calles de Cambodia.

Por turnos pasen a tomar un papel y representen ante el grupo la actividad que les haya tocado. Recuerden hacer uso del gesto, la expresión del cuerpo y la voz.

Los que observan, traten de adivinar qué está representando su compañero.

¿Cómo identificaste las situaciones cotidianas que se fueron presentando? ¿Cuál es tu gesto más frecuente?

Seguramente percibiste diferencias entre tus compañeros y tú. Estas diferencias hacen que seas único pero al mismo tiempo descubriste similitudes.

Es así como puedes identificar a tus compañeros y ellos a ti: por los gestos, los movimientos y las palabras.



Para la próxima clase...

Necesitarás un gis o un objeto similar para pintar en el suelo.

Integro lo aprendido

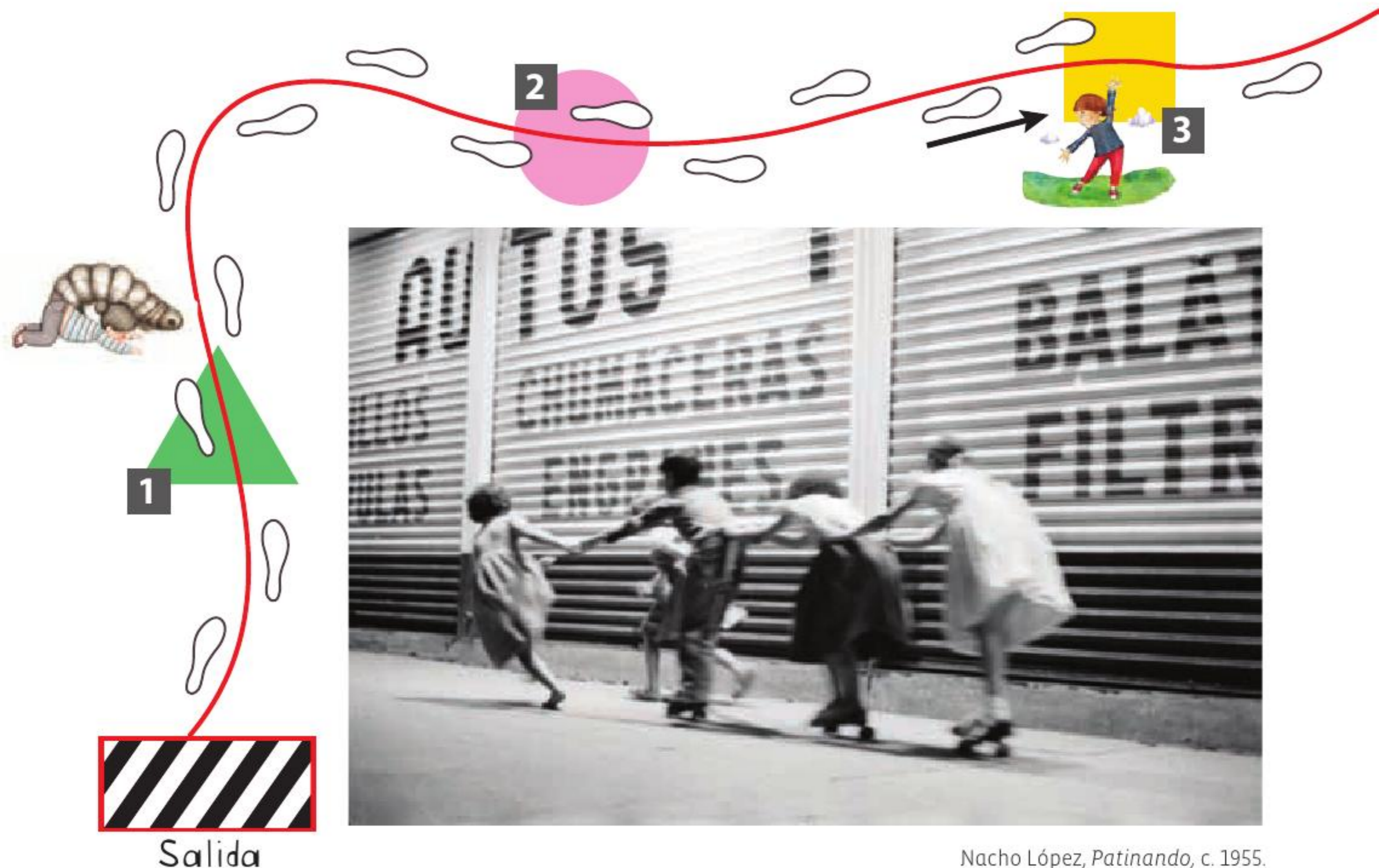
Un *rally* es un circuito con estaciones en las que se hacen diferentes acciones. En esta lección harán uno.

Salgan al patio y dibujen cuatro figuras geométricas muy grandes en diferentes lugares, que serán las estaciones por las que pasarán.

Ahora, jugarán con movimientos contrastantes y con algunas cualidades del sonido. Formen cuatro equipos de modo que cada uno se coloque en una figura.

- En una figura harán movimientos y sonidos *laaaaargos*.
- En otra harán movimientos y sonidos cortos.
- Una más servirá para hacer sonidos suaves. ¿Con qué movimientos acompañarán estos sonidos?
- La cuarta estación será para movimientos y sonidos fuertes.

Su maestro les indicará cuándo cambiar a otra. Tengan cuidado de no chocar entre ustedes. ¿Listos? ¡A jugar!



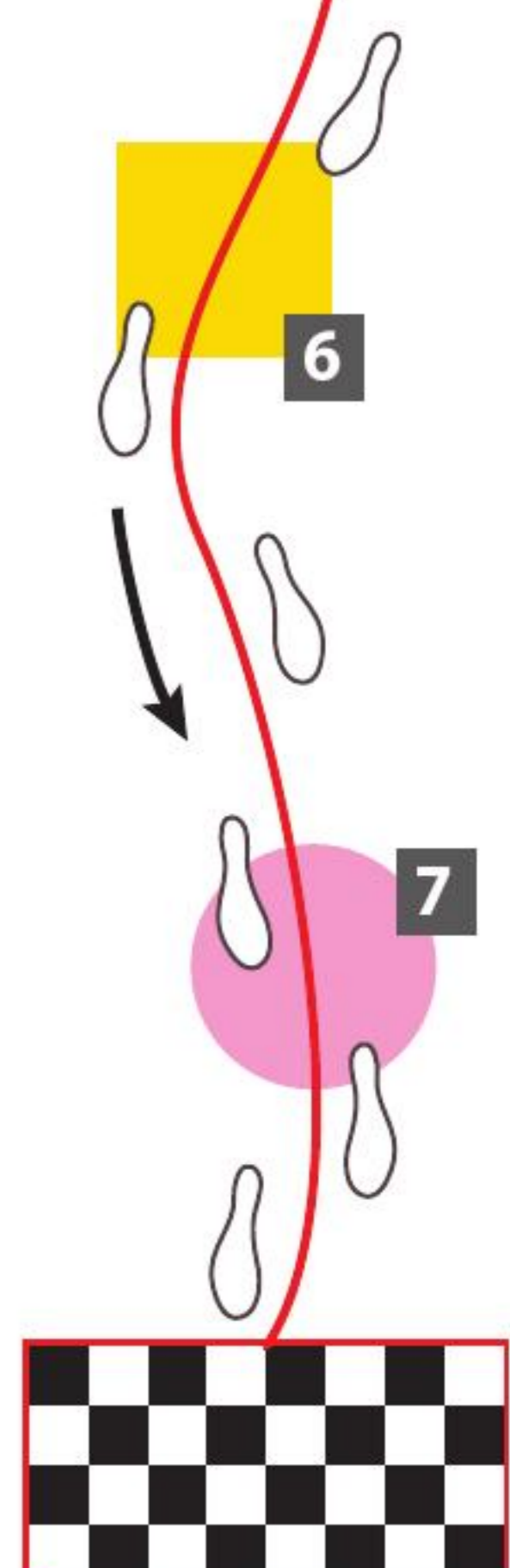
Al terminar reúnanse todos y compartan sus experiencias. ¿Cómo usaron el espacio dentro y fuera de la figura para no chocar entre ustedes? ¿Qué lenguajes artísticos usaron en esta actividad?

Es importante que te des cuenta de que todo lo que aprendes puede ser una experiencia muy divertida.



Para la próxima clase...

Necesitarás tres hojas blancas tamaño carta, regla, tijeras de punta roma, lápices de colores, lápiz, goma de borrar y pegamento.



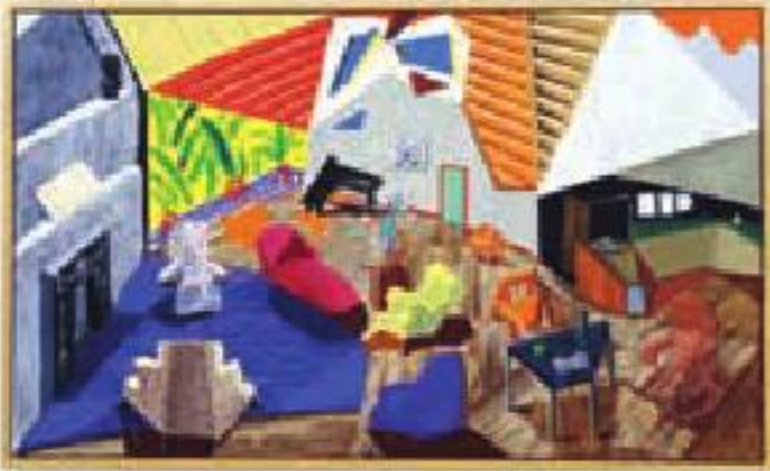
Manuel Álvarez Bravo, *Sobre la espiral*, Laurencia (c. 1950) (material de archivo).

Meta

Autoevaluación

Es tiempo de que revises lo que has aprendido en este bloque.

1. Relaciona las columnas:



Es una obra bidimensional

Es una obra tridimensional



2. En mis juegos hago este tipo de movimientos:



3. En todos los sonidos combino:

Cualidades
del sonido

Ruidos

Mi música
favorita

4. Une con una línea la imagen con el sentimiento.
Comunico con mi cuerpo:



Sorpresa

Enojo

Alegría





Se sintió lleno de amor por cada uno de los rostros de Elena la misma brillante estaban conmovidos. A veces brillaban sus ojos en maravillosos momentos.

Lección 7 Las imágenes bailan

Aquí aprenderás a representar ritmos visuales en imágenes.

Lo que conozco

Observa las imágenes de esta lección, ¿en alguna ocasión has repetido muchas veces líneas o formas?, ¿por qué?

En las imágenes artísticas hay ritmos que percibes con la vista. El **ritmo visual** surge cuando el artista repite de manera intencionada elementos plásticos como puntos, líneas, formas y texturas. Así da la impresión de movimiento.

Hay muchos tipos de ritmos visuales. Observa las imágenes.

Corta tus hojas verticalmente para obtener seis tiras delgadas. Une las tiras por el lado angosto, de manera que te quede una tira muy larga.

Usa una forma para crear un ritmo visual, puede ser un sol, unas palmeras, unas flores o, si quieres, dibuja formas geométricas.

¿Harás un ritmo por repetición, o irás alternando figuras o formas?, ¿usarás diferentes intensidades de color?, ¡tú decides!

28

BLOQUE 2



Luis Alberto Ruiz,
Tren Suburbano (2007),
acuarela, 120 x 80 cm.

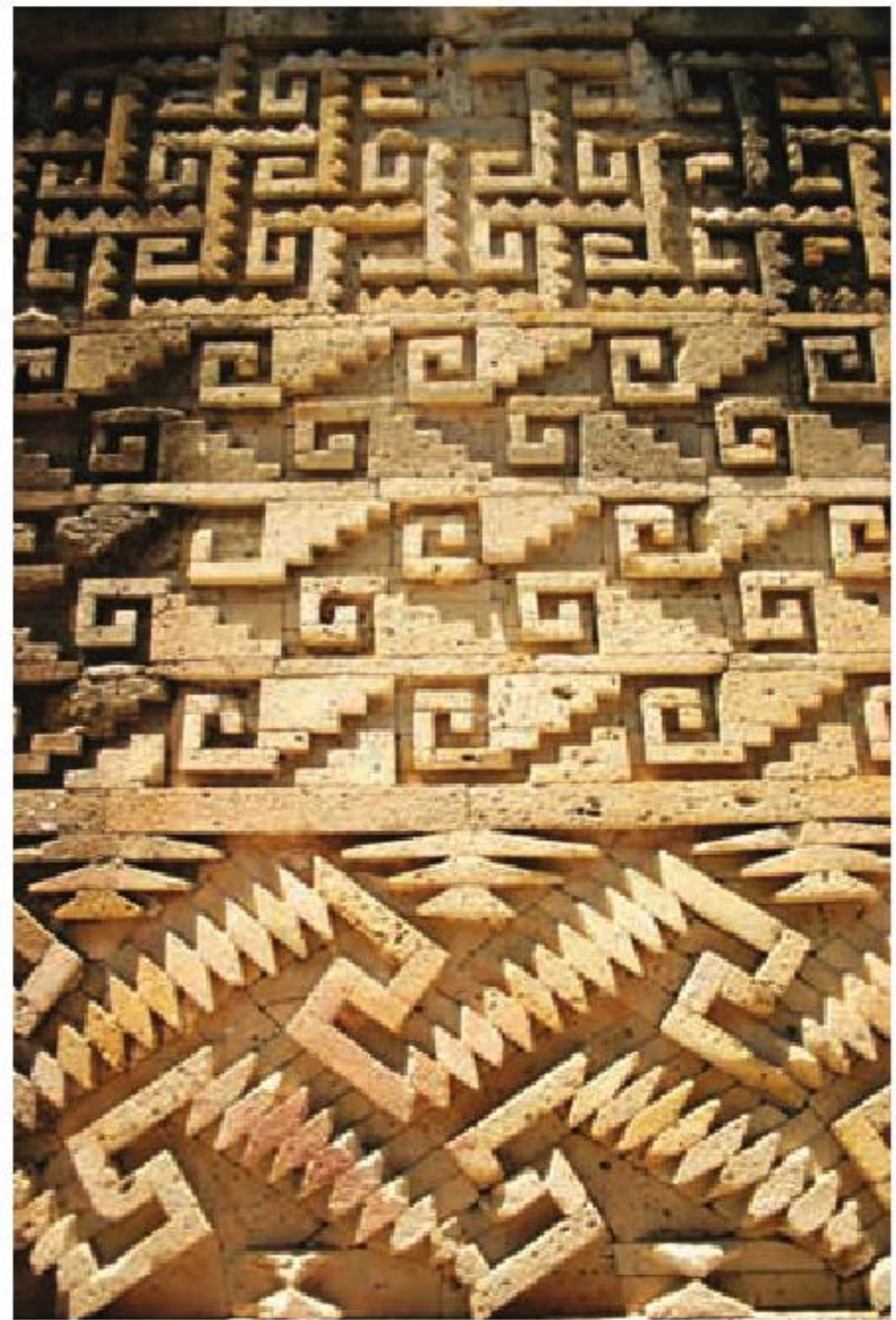




Cascada en la provincia de Shanxi, China.

Puedes dibujar primero con lápiz y después colorear. Cuando hayas terminado coloca las tiras una detrás de otra, en línea, a lo largo de un muro.

Observen sus trabajos y comenten: ¿algunos de ustedes usaron la misma forma? ¿Cómo lograron el ritmo visual? ¿Qué tipo de ritmo visual atrajo más su atención?



Decoración en la Gran Casa de Pezelao, Oaxaca.

Continúa observando tu entorno para descubrir ritmos, verás que están en la naturaleza y con frecuencia en las artesanías de nuestro país.



Dunas de arena, Islas Canarias.



Para la próxima clase...

Necesitarás un reproductor de sonido para todos y música que te agrade.

Lección 8 La energía entre tus manos

Aquí aprenderás a realizar movimientos suaves, lentos y rápidos, entre otros.

Lo que conozco

¿Cómo te mueves cuando estás muy cansado?

Cuando usamos una **energía suave** nuestros movimientos pueden ser tan ligeros como los de una pluma.

A estas formas se les llama **cualidades del movimiento**, que son: rápido, lento, suave, pesado, entre otros.

Al combinar el tiempo y el espacio puedes realizar distintos movimientos. Pon algo de música y descúbrelo en el siguiente ejercicio.

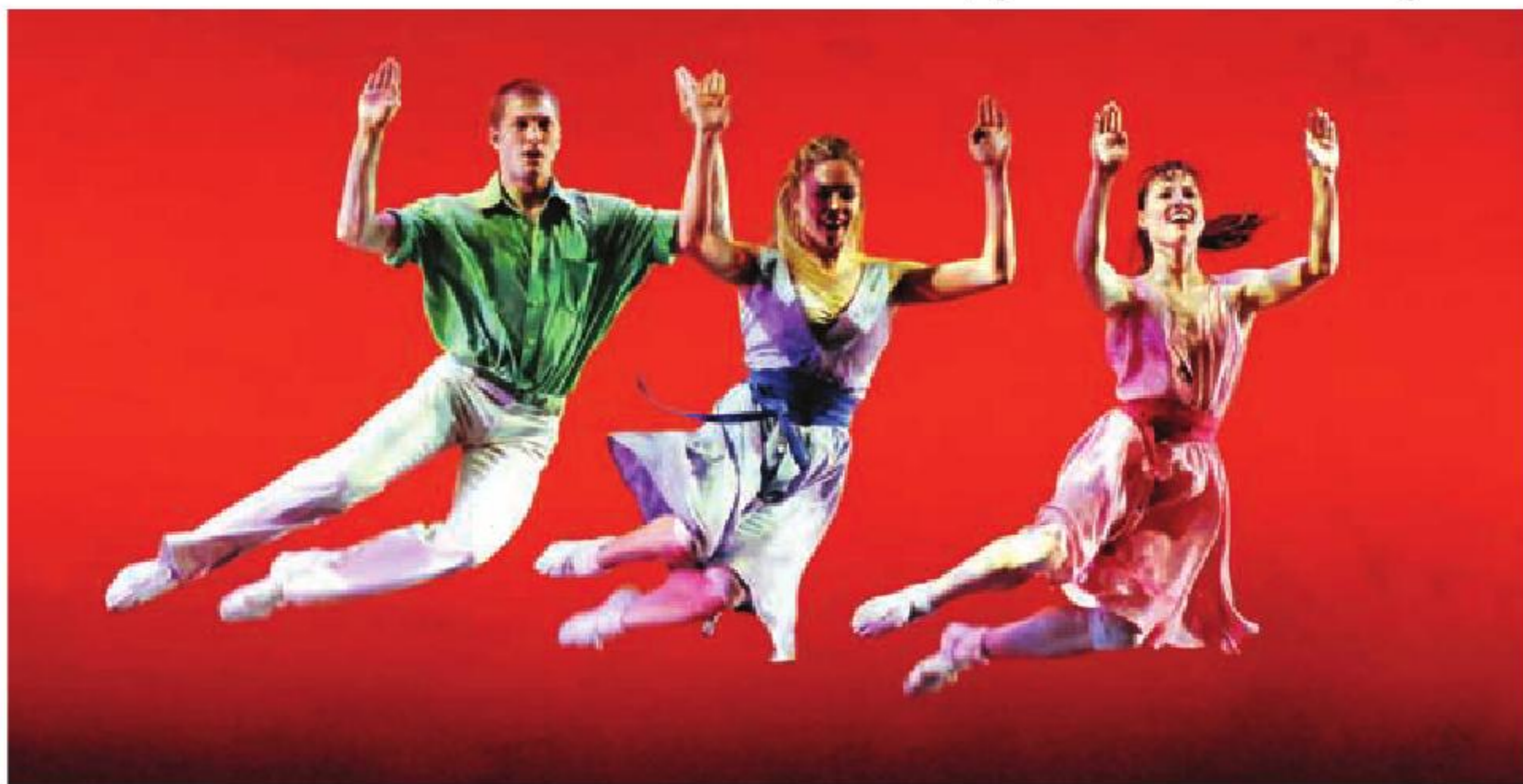
- Muévete por todo el salón como si tuvieras mucha prisa.
- Ahora haz el movimiento lo más lentamente posible, como si caminaras en cámara lenta.
- Intenta moverte en un espacio pequeño, como si te encontraras dentro de una caja.

En estos ejercicios empleaste el tiempo y el espacio, ¿qué sentiste al moverte muy despacio?, ¿qué diferencias percibiste al moverte por todo el salón?, ¿y al hacerlo en un espacio pequeño?



Glosario

Energía suave. Se le conoce a la fuerza donde el cuerpo hace movimientos delicados, que dan la sensación de ligereza.



Compañía Parsons Dance, Italia (2009).

Ahora explora otros movimientos usando tu **energía**.

- Muévete como si cargaras cosas muy pesadas, apoyándolas en distintas partes de tu cuerpo.
- ¿Cómo te moverías si fueras una nube o una pluma?
- Y si fueras un robot, ¿cómo lo harías?

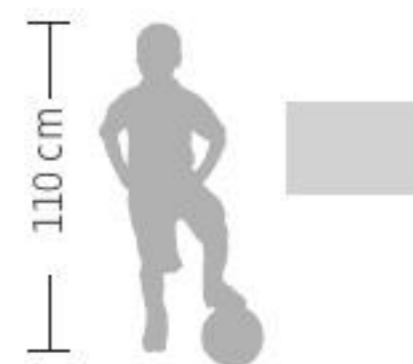
Comenta con tus compañeros qué sensaciones tuviste al realizar los ejercicios.

En esta clase exploraste diferentes formas de moverte, utilizando las cualidades de movimiento.



Glosario

Energía. Es la fuerza que muestra el cuerpo al realizar un movimiento.



Herminia Pavón, *Juegos infantiles* (2009), acuarela, 35 x 56 cm.



Un dato interesante

Nuestro cuerpo obtiene energía de los alimentos, por eso es importante llevar una alimentación correcta.



Para la próxima clase...

Necesitarás objetos del Baúl del arte y un reproductor de música.

Lección 9 Al compás del reloj

Aquí aprenderás a seguir el pulso de la música con tu cuerpo y con objetos e instrumentos.

Lo que conozco

¿A qué se debe que exista música rápida y música lenta? Coméntalo con tus compañeros.

La velocidad de la música depende del **pulso**.

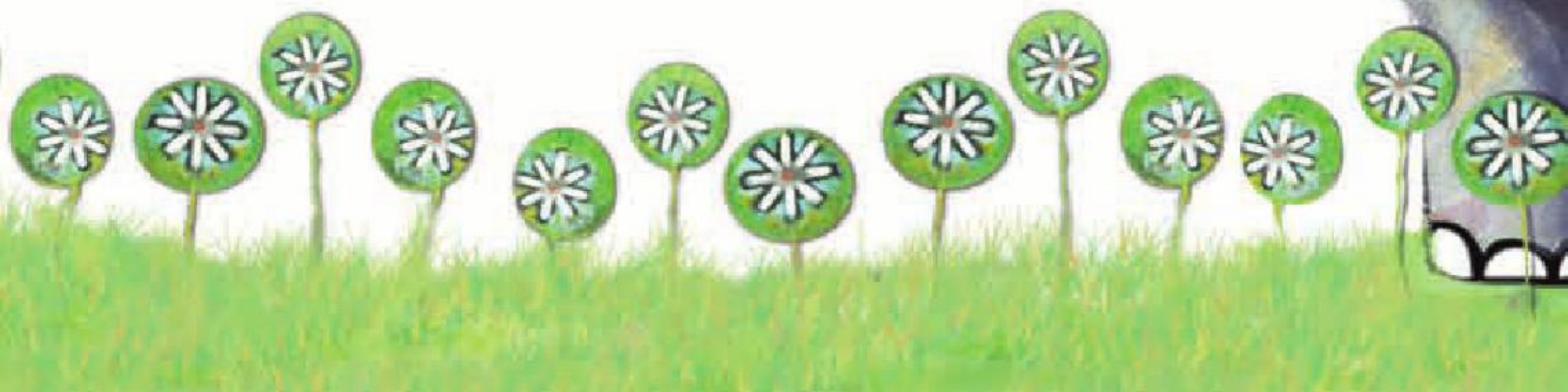
El pulso es tan constante como el tic-tac de un reloj, pero en la música puede ir más rápido o más lento.





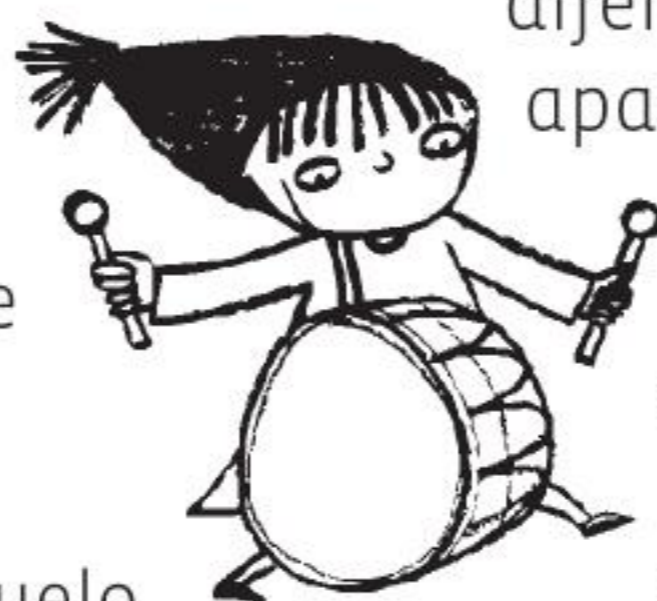
Metrónomo

¿Te has dado cuenta de que muchas personas mueven los pies al escuchar una canción? Al hacerlo están marcando el pulso de la música.





- Si tienen a la mano un reloj mecánico, escuchen el segundero.
- Para percibir el pulso de sus relojes es importante que vayan todos juntos.
- Sigán su pulso con las palmas o golpeando el suelo con los pies.
- Ahora escuchen una canción y encuentren el pulso para marcarlo con sus palmas o con el pie.
- Después, escuchen pequeños fragmentos de distintas canciones y caminen alrededor



del salón marcando los diferentes pulsos que aparezcan.

Pueden utilizar también instrumentos u objetos del Baúl del arte.

¡El pulso de la música es tan natural como el de tu corazón!

El pulso de la música alegre se parece al de tu corazón cuando estás muy emocionado.

El pulso de la música lenta es como el de tu corazón cuando estás muy tranquilo.

Lección 10 Un gran personaje

Aquí aprenderás a **improvisar** diferentes personajes por medio del juego.

Lo que conozco

Cuando vas camino a la escuela seguramente te encuentras con personas que conoces y con otras que no. ¿Qué características tienen? ¿Qué te llama la atención?, ¿por qué?

Las personas hablan diferente: algunas tienen la voz muy grave, como el rugido de un oso; otras, tan aguda como el chillido de un ratón. Pero además de las diferencias individuales de la voz,

las palabras y los gestos cambian según el lugar donde viven, el trabajo que tienen y la edad.

Hoy vas a representar un **personaje** usando la mayor cantidad de elementos posibles. Formen cuatro equipos. Piensen muy bien quién será: ¿el panadero?, ¿el afilador de cuchillos? ¡Lo que ustedes prefieran!



Glosario

Improvisar. Jugar a representar una pequeña historia en el escenario.

Personaje. Todo aquel que participa en una historia; puede ser una persona, un animal o un objeto animado.



Mural en el mercado de las flores, Ciudad de México.

Una vez que decidan cuál es el personaje, comenten qué ideas se les ocurren y cómo podrían representarlo. Cuando hayan decidido, cada uno de los equipos elegirá un representante, quien interpretará ante los demás el personaje. Recuerden imitar siempre de manera respetuosa.

Luego, comenten entre todos: ¿qué tan difícil fue representar los gestos del personaje elegido?

Los seres humanos, además de comunicarnos con palabras, usamos el movimiento de nuestro cuerpo y los gestos.



Hasta la forma en que miramos o comemos expresa una personalidad única. Los actores observan y estudian todo esto para representar mejor sus obras.



Para la próxima clase...

Necesitarás hojas de papel blanco y acuarelas o pintura vegetal.

Integro lo aprendido

En esta lección alabrarás un ritmo visual.

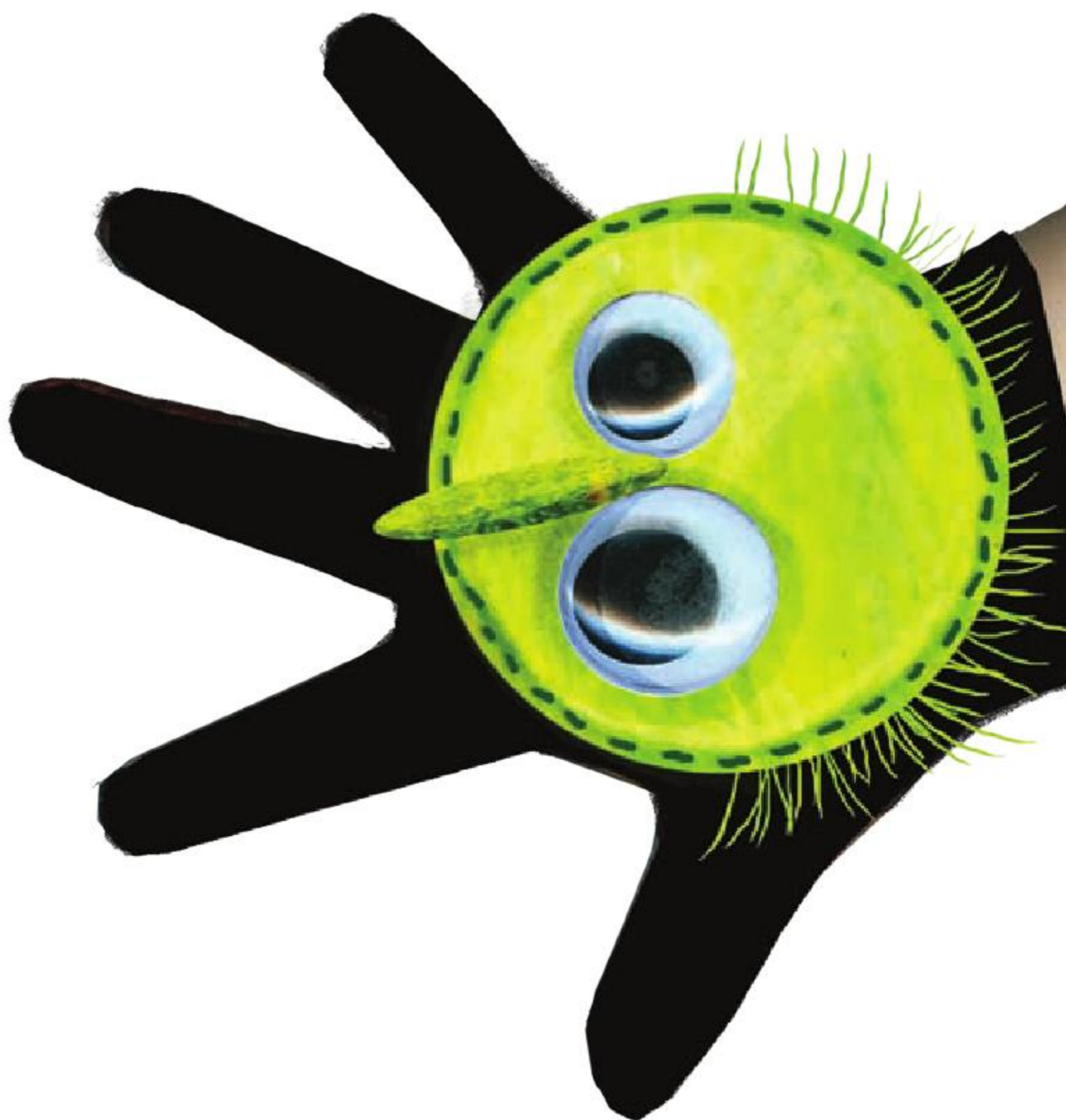
En la siguiente actividad aplicarás algunos de los temas que viste durante el bloque.

Reúnete con un compañero para que trabajen en pareja. Cada uno invente un personaje con voz y

movimientos únicos, usen sólo sus manos. Los dedos servirán como manos, piernas o patas. Puede ser el personaje que quieran.

Ahora comenten: ¿cómo se llama el personaje? y, ¿cómo camina?

Jueguen con su personaje haciéndolo caminar sobre una banca o en cualquier superficie.



Ahora, pónganse de acuerdo para ver quién realizará primero el ejercicio.

Uno de ustedes moje los dedos con los que camina su personaje en las acuarelas o la pintura, pueden usar un color diferente para cada dedo.

Mientras el otro compañero marca un pulso con sus palmas, el compañero que mojó sus dedos bailará por toda la hoja a la velocidad que escuche los aplausos, éstos pueden mantenerse iguales o ir de rápido a lento.

Cuando se escuche un pulso lento arrastra los pies o las patas del personaje sobre la hoja. Lo moverá tratando de cubrir todos los espacios en blanco.

Cuando haya terminado, ayuda a su compañero marcando el pulso mientras él mueve a su personaje sobre su hoja de papel.

Al final, observen sus hojas y comenten entre ustedes: ¿qué tipos de ritmo encuentran? ¿Qué les pareció la actividad?



Para la próxima clase...

Necesitarás lápices de colores, crayones o gises y una tira larga de papel, de aproximadamente 20 cm de ancho por 80 cm de largo.

Autoevaluación

Es tiempo de que revises lo que has aprendido en este bloque.
Encierra la respuesta:

1. ¿Qué imagen representa ritmo visual?



2. Une con una línea el dibujo con el nombre que le corresponde.

Movimientos suaves Movimientos pesados Movimientos rápidos

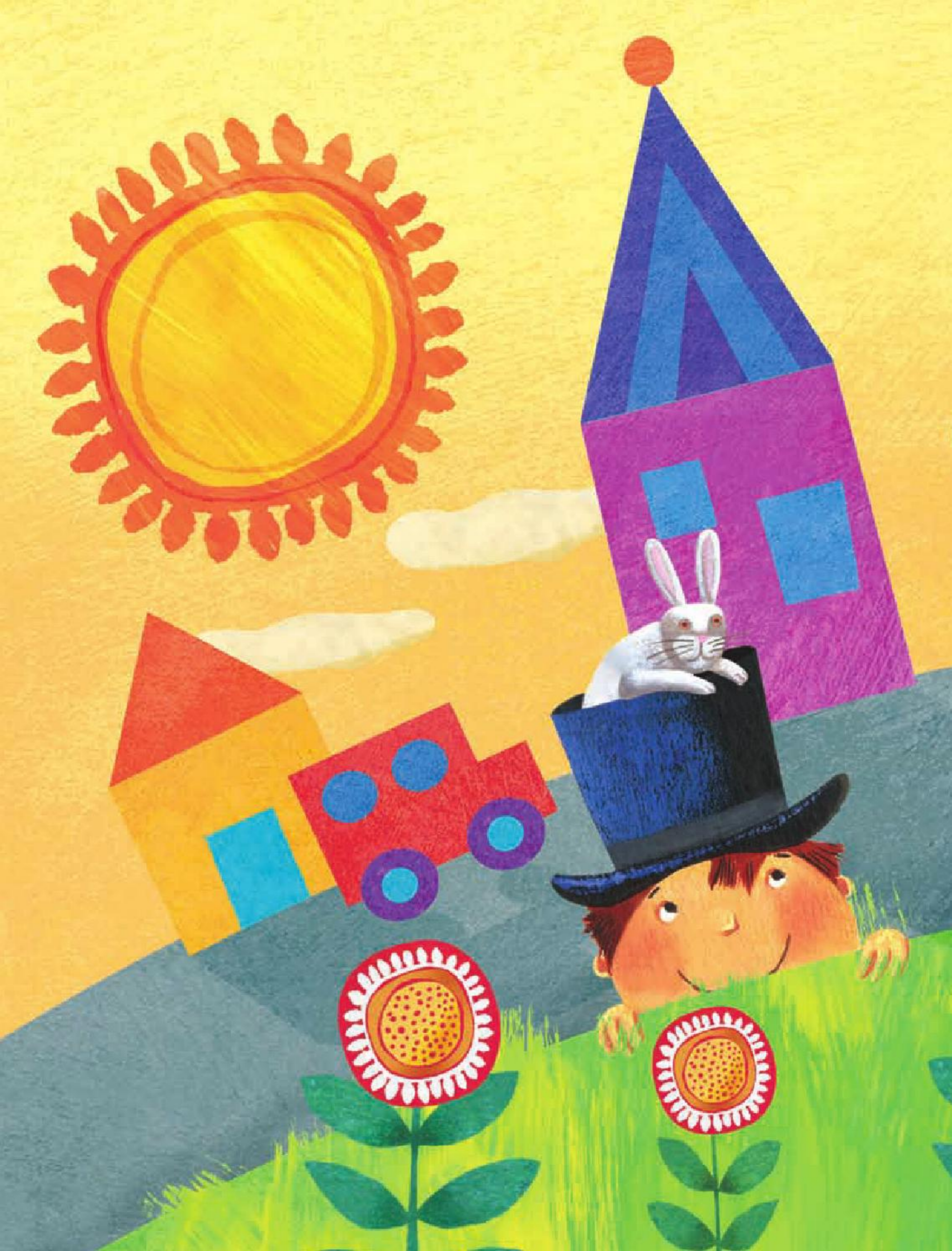


3. Marco el pulso de las canciones que escucho con:



4. Participo representando un personaje de la siguiente manera:







Bioque 3

Lección 11 ¿Se mueve o no se mueve?

Aquí aprenderás a expresar el movimiento en producciones visuales.

Lo que conozco

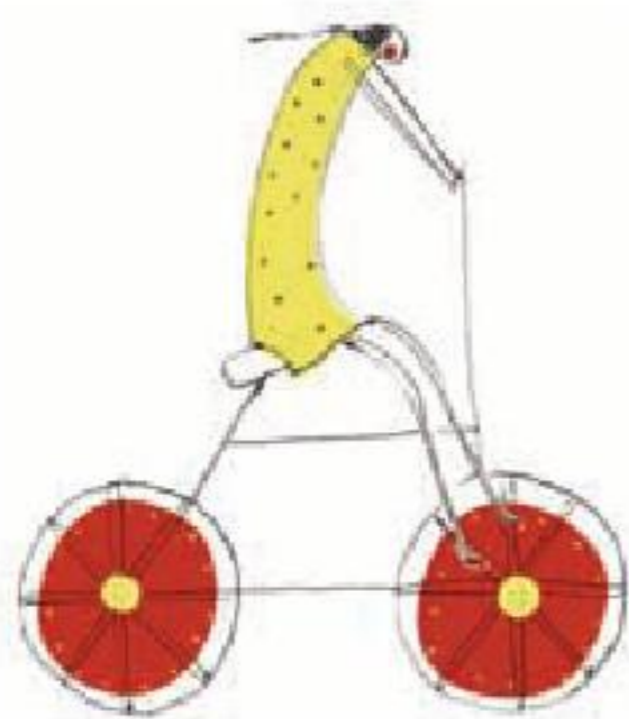
Observa la imagen. ¿Cómo sabes qué niño está jugando? ¿Cuáles son los elementos visuales que te pueden ayudar a representar movimiento en tus dibujos?

El movimiento siempre está presente en tu vida. Te mueves aunque estés dormido y no te des cuenta. ¿Has observado tus pies al caminar?

Observa la mano del niño que está al centro de la obra de Murillo, ¿se mueve? Luego, describe con tus compañeros la pintura de Rivera. El autor pintó a todos los niños inclinados hacia la piñata. Sus cuerpos son como líneas curvas dirigidas hacia el centro,

42

BLOQUE 3



Esteban Murillo, *Niños jugando a los dados* (1670-1675, aprox.), óleo sobre lienzo 146 x 108.5 cm.





Diego Rivera, *La piñata* (1953), temple sobre tela, 246 x 498 cm.

lo mismo que haces tú cuando quieres recoger algo.

En *A la orilla del mar*, Edward Henry Potthast pintó el movimiento usando manchas de color. Vemos en la pintura olas que se mueven, ¡y nos damos cuenta de que hay mucho viento!



110 cm



Edward Henry Potthast, *A la orilla del mar* (1905), óleo sobre tela, 311 x 406 cm.

Ahora, observa la fotografía. Tiene movimiento, igual que la pintura anterior; sin embargo, aquí el fotógrafo eligió representarlo de otra manera: repitiendo muchas imágenes fijas, como el ritmo visual que ya vimos.

Antes de comenzar la actividad observa la fotografía otra vez, te servirá como ejemplo.

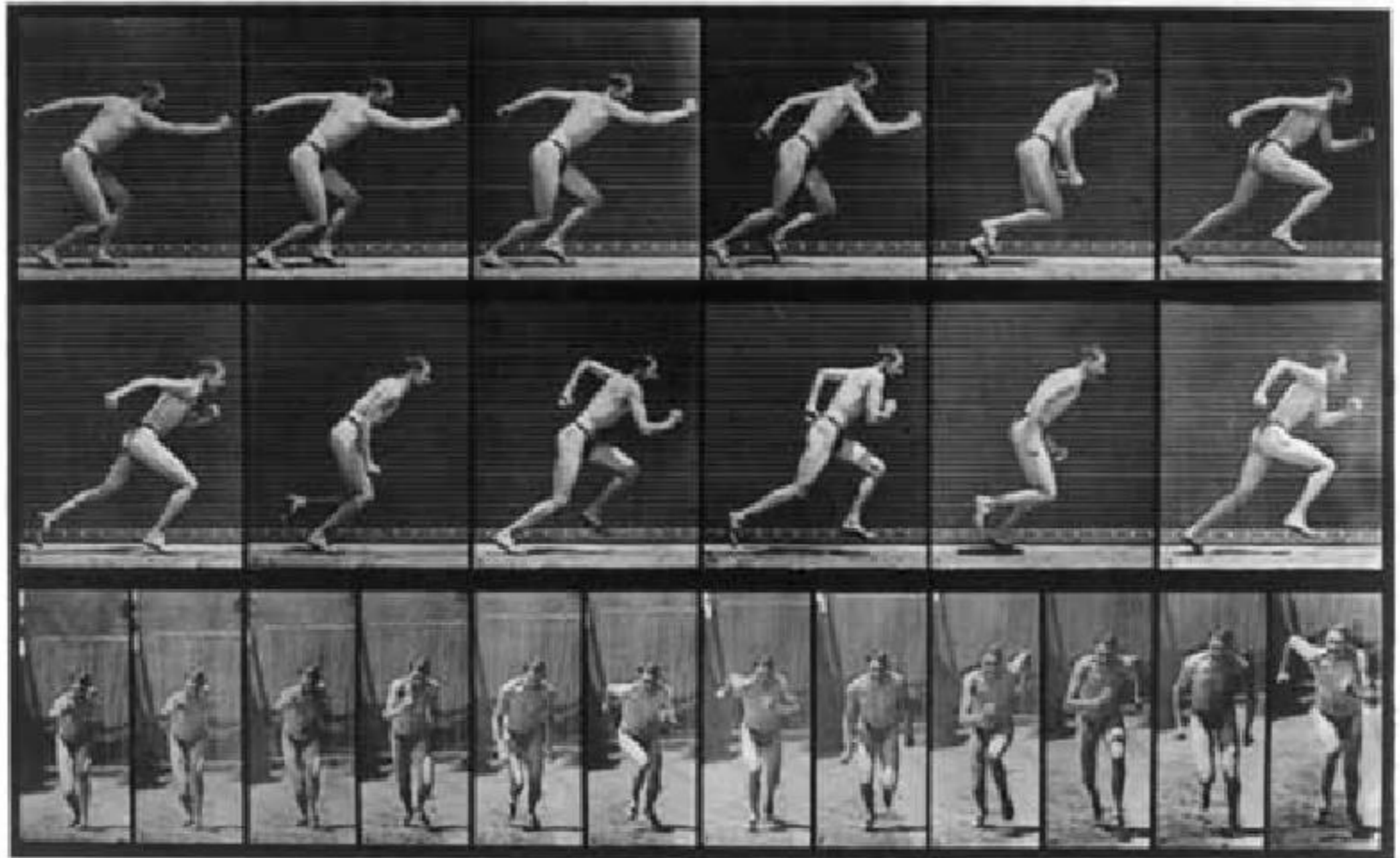
Uno de ustedes será el modelo y pasará al frente. Decidirá una pose y se quedará quieto mientras los demás lo observan y lo dibujan sobre la tira de papel.

Repitan la actividad varias veces, cambiando de modelo.

Cuando terminen, coloquen las tiras sobre el suelo, obsérvenlas y comenten en grupo los resultados. ¿Qué movimientos observan?

Los pintores y los escultores tienen la capacidad de representar el movimiento sobre las superficies planas. ¿Cómo relacionas lo que aprendiste hoy con lo que has practicado en tus ejercicios de danza?

Edward Muybridge,
Animal locomotion
(1887).



Un dato interesante

El movimiento cotidiano, como caminar a la escuela, subir y bajar escaleras o hacer ejercicio te ayuda a que te mantengas sano y con energía.



Para la próxima clase...

Necesitarás una cobija y un gis u otro objeto para pintar en el suelo.

Lección 12 ¡Socorro! ¡Me caigo!

Aquí aprenderás a reconocer tus puntos de apoyo y tu equilibrio.

Lo que conozco
¿Qué partes del cuerpo apoyas cuando caminas o te sientas?, ¿y si gateas?

Las partes del cuerpo que soportan el peso y que ayudan a mantener el equilibrio se llaman **puntos de apoyo**. Los ocupamos todo el tiempo en acciones cotidianas, como cuando caminamos o nos agachamos a tomar un objeto.



¿Qué pasaría si utilizaras diferentes partes de tu cuerpo como puntos de apoyo? Inténtalo.

- Extiendan su cobija y recuéstense boca arriba. Perciban qué partes del cuerpo se apoyan sobre el suelo. Después de un rato adopten otra posición y sientan qué partes apoyan ahora.
- Ahora elijan dos puntos de apoyo y hagan una figura. Luego, escojan tres puntos e inventen otra y así sucesivamente, utilizando cada vez diferentes partes del cuerpo. ¿Qué posición harían apoyando sólo una mano y una rodilla en el suelo?





Conjunto de Artes Escénicas de China,
Escuela artística de la provincia de Sichuan, China, 2004.

Comenta con tus compañeros:
¿cómo lograste mantener el
equilibrio en todas las posiciones?,
¿cuáles fueron más difíciles?,
¿cuáles las más fáciles?

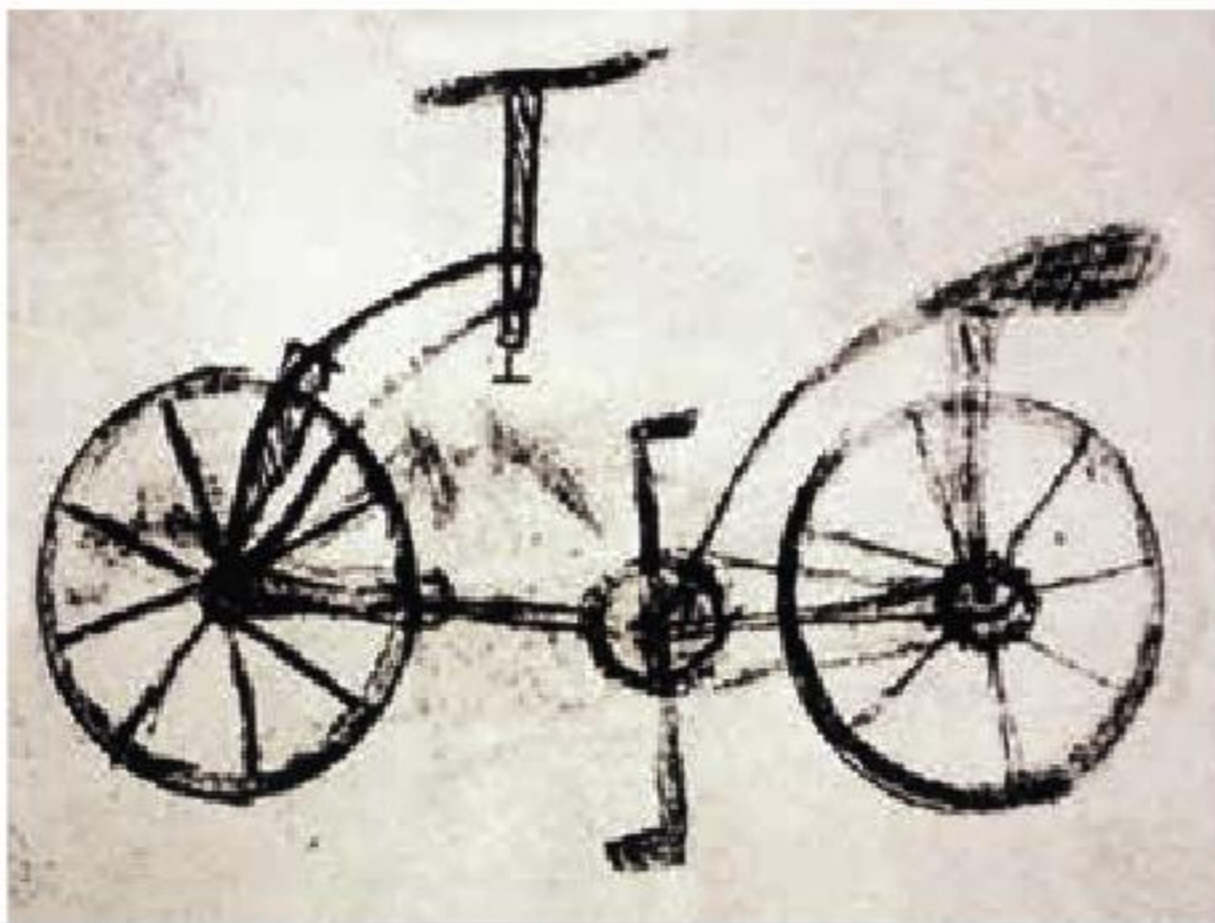
Intenten otra manera de probar
su equilibrio y utilizar sus puntos
de apoyo: dibujen con un gis
una línea larga sobre el suelo
e inventen distintas formas de
caminar sobre ella.

Háganlo con un libro en la
cabeza. ¿Qué tuviste que hacer
para no salirte de la línea?,
¿cómo conseguiste que el libro
no se cayera?

Conjunto de Artes Escénicas de China,
Escuela artística de la provincia
de Sichuan, China, 2004.



Los bailarines y los acróbatas desarrollan al máximo su equilibrio corporal. Algunos logran mantener todo su peso en la punta de los pies; otros bailan con grandes tocados sobre su cabeza. También consiguen pararse de manos o de cabeza utilizando sus puntos de apoyo.



Leonardo da Vinci, boceto para una bicicleta (c. 1490), dibujo con carboncillo.



Danzas folclóricas de Rajasthán, India, compañía Living Arts, 2008.



Para la próxima clase...

Necesitarás objetos del Baúl del arte.

Lección 13 Aplausos con ritmo

Aquí aprenderás a distinguir el ritmo en la música.

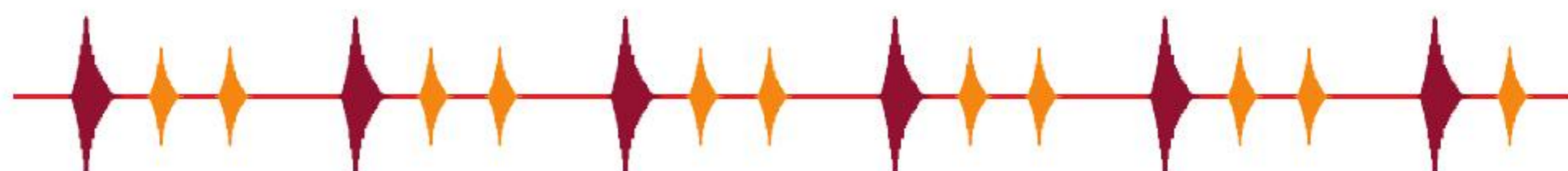
Lo que conozco

¿Cómo es el pulso de tu canción favorita?

Para sentir el ritmo de una canción pueden hacer lo siguiente:

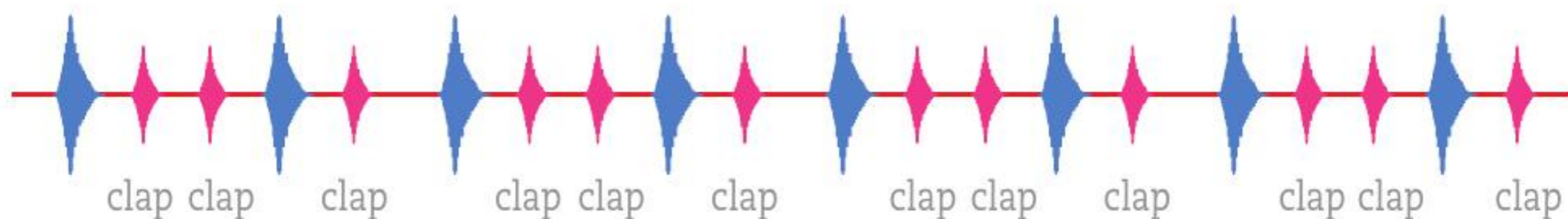


- Canten una canción y sigan su pulso caminando. Puede ser la canción *La rata vieja*.
- Sigán caminando sin perder el pulso y den palmadas siguiendo la letra de la canción mientras cantan.
- Sustituyan el canto por palmadas sin dejar de caminar.
- Después inténtelo sin marcar el pulso.

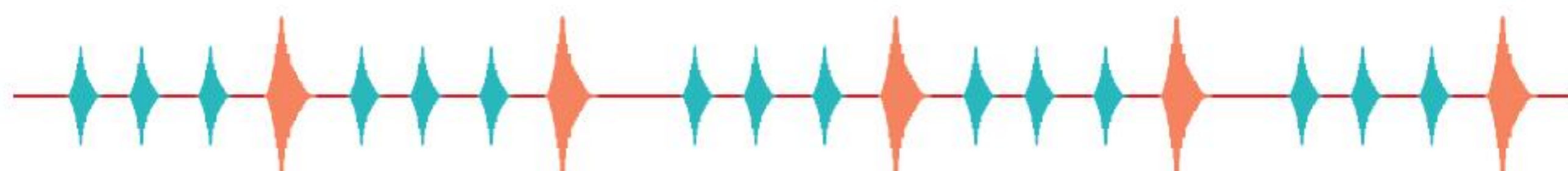


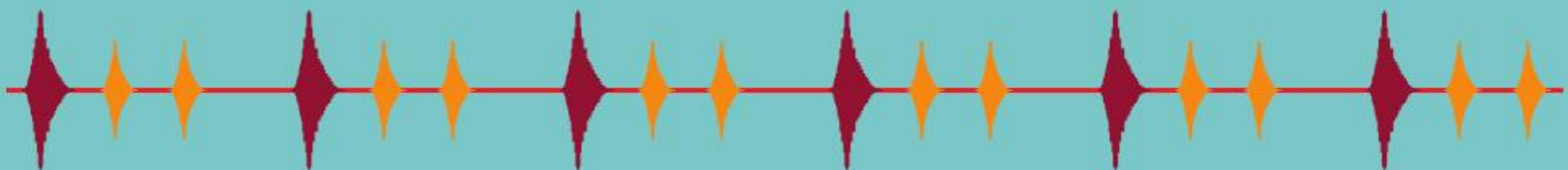
Pulso

Tic Tac Tic Tac Tic Tac Tic Tac



Ritmo





Un ritmo es la combinación de sonidos de distinta duración (cortos y largos) sobre un pulso.

Cuando tengas bien aprendido el ritmo de la canción, juega con él, marcándolo con pulsos a diferente velocidad, ayúdate con objetos o instrumentos del Baúl del arte. ¿Cómo se escucha?

Con tus compañeros, juega adivinando canciones que todos conozcan bien, marcando sólo el ritmo de ellas.



Un dato interesante

Hay música que sólo es ritmo, como la que utilizan los concheros para danzar.



Lección 14 Con palabra o sin palabra

Hoy aprenderás que tu voz tiene muchas posibilidades.

Lo que conozco

¿De qué otras maneras puedes usar la voz?

Muchas veces decimos que al usar la voz hacemos uso del lenguaje verbal. Sin embargo, no siempre es así porque la voz también nos sirve para expresarnos sin palabras. Puede hacer sonidos que recuerden el rugir del león, los aplausos del público en el teatro o el piar de los pájaros.

A este tipo de sonidos se les llama **onomatopeyas**.

¿Qué sonido te gustaría interpretar?, ¿el de una máquina?, ¿o un animal? ¿Y si inventaras uno?

Divídanse en tres o cuatro equipos. Elijan un tema sin que los otros equipos escuchen cuál es. Por ejemplo: un taller mecánico, un lugar del zoológico, un salón de clases, ¡lo que ustedes quieran!

Una vez que estén de acuerdo, cada equipo representará ante sus compañeros los sonidos de los componentes naturales y sociales del lugar. Pero recuerden que no pueden usar palabras, sólo sonidos. Cada presentación terminará cuando los espectadores reconozcan qué tema se representó.

Ahora ya sabes que la voz sirve para expresarse con un lenguaje verbal, o con sonidos. A los gestos y a los movimientos corporales también se les llama lenguaje no verbal.



Glosario

Onomatopeya. Palabra que imita el sonido de un animal o un ruido.



Integro lo aprendido

Observa la siguiente imagen.



Materiales:

Gises de colores.



Responde las preguntas:
¿Qué animales identificas?
¿Cómo son los sonidos que hace cada animal?

Dibújalos en tu cuaderno y escribe sus onomatopeyas.

Elije alguno que te haya gustado e imita su postura. ¿Qué puntos de apoyo utilizarías?

Ahora, hagan un círculo y, por turnos, reproduzcan la postura y el sonido del animal que cada uno eligió.

El compañero de enfrente deberá adivinar qué animal están representando. Así, hasta completar el círculo.

Los actores y los bailarines estudian todos los detalles de los personajes que representan, como sonidos o posturas, para que parezcan reales.



Para la próxima clase...

Necesitarás una hoja de papel transparente tipo albanene, cinta adhesiva, lápiz, goma de borrar y lápices de colores.

Autoevaluación

Es tiempo de que revises lo que has aprendido en este bloque.

1. Haz un dibujo en tu cuaderno que represente un movimiento.
2. En tu cuaderno, dibújate utilizando un punto de apoyo.
3. Encierra la respuesta correcta.

Es la combinación de sonidos de distinta duración:



Ritmo



Pulso



Altura

4. En mis juegos me gusta hacer la siguiente mezcla de sonidos.







Bloque 4

Lección 15 Más acá y más allá

Aquí aprenderás a ver y utilizar planos visuales y profundidad en las imágenes.

Lo que conozco

Si tuvieras que hacer un dibujo con muchos elementos, ¿cómo los colocarías sobre el papel?

Los artistas usan técnicas para que los objetos que pintan o dibujan sobre una superficie plana se vean a diferentes distancias. Para lograrlo, dibujan lo que está más cerca en un tamaño mayor; en cambio, lo que está más lejos lo representan poco a poco más pequeño. Observa las líneas que dividen la obra de José María Velasco. ¿Qué cosas están más cerca y cuáles más lejos?

56

BLOQUE 4

Iglesia de Santa Prisca, Taxco, Guerrero.





José María Velasco, *Valle de México tomado cerca del Molino del Rey* (1900), óleo sobre tela, 104 x 158 cm.



En el recuadro inferior de la obra vemos plantas como si estuviéramos al lado de ellas, es el plano más cercano. En el recuadro del medio o siguiente plano se encuentra la línea del horizonte, en este caso vemos a lo lejos una montaña. Finalmente, en la parte superior sólo hay cielo y nubes, éste es el plano más alejado.

Ahora realizarás un ejercicio de dibujo. Pega la hoja en el vidrio de una ventana. Observa y dibuja lo que ves: probablemente el patio de la escuela o quizá un paisaje. ¿Qué está más cerca?

Una vez terminado, despégalo, y coloréalo en tu banca.

Los planos sirven para organizar el espacio de la obra y dan la sensación de lejanía, creando la ilusión de que existen tres dimensiones en la superficie plana o bidimensional de la imagen.



Para la próxima clase...

Necesitarás un reproductor de sonido para todos y música que les agrade.

Lección 16 Las líneas invisibles

Aquí aprenderás a moverte utilizando tus ejes y planos corporales.

Lo que conozco

¿En qué direcciones puedes desplazar tu cuerpo? ¿Cómo es una postura corporal correcta?

Para los bailarines es importante mantener una postura correcta; de ese modo pueden crear nuevos movimientos sin lastimarse. Ellos utilizan líneas imaginarias que los ayudan a colocar correctamente su cuerpo. Estas líneas se llaman **ejes**.

Pónganse de pie y por parejas. Imaginen que una línea vertical atraviesa su cuerpo justo por la mitad. Intenten colocar su cuerpo derecho guiándose por esta línea. Observen las imágenes y corrijanse entre ustedes.

Lo que acaban de percibir fue su eje vertical. Los bailarines, los gimnastas y los acróbatas lo controlan a la perfección y por eso pueden hacer actos como éstos.



Glosario

Ejes. Líneas imaginarias que dividen al cuerpo y que los bailarines utilizan para tener una postura correcta.



Ballet folclórico
de Amalia Hernández, 2000.



También lo utilizan para girar muy rápido y no marearse. ¿Lo podrían hacer ustedes? Inténtenlo.

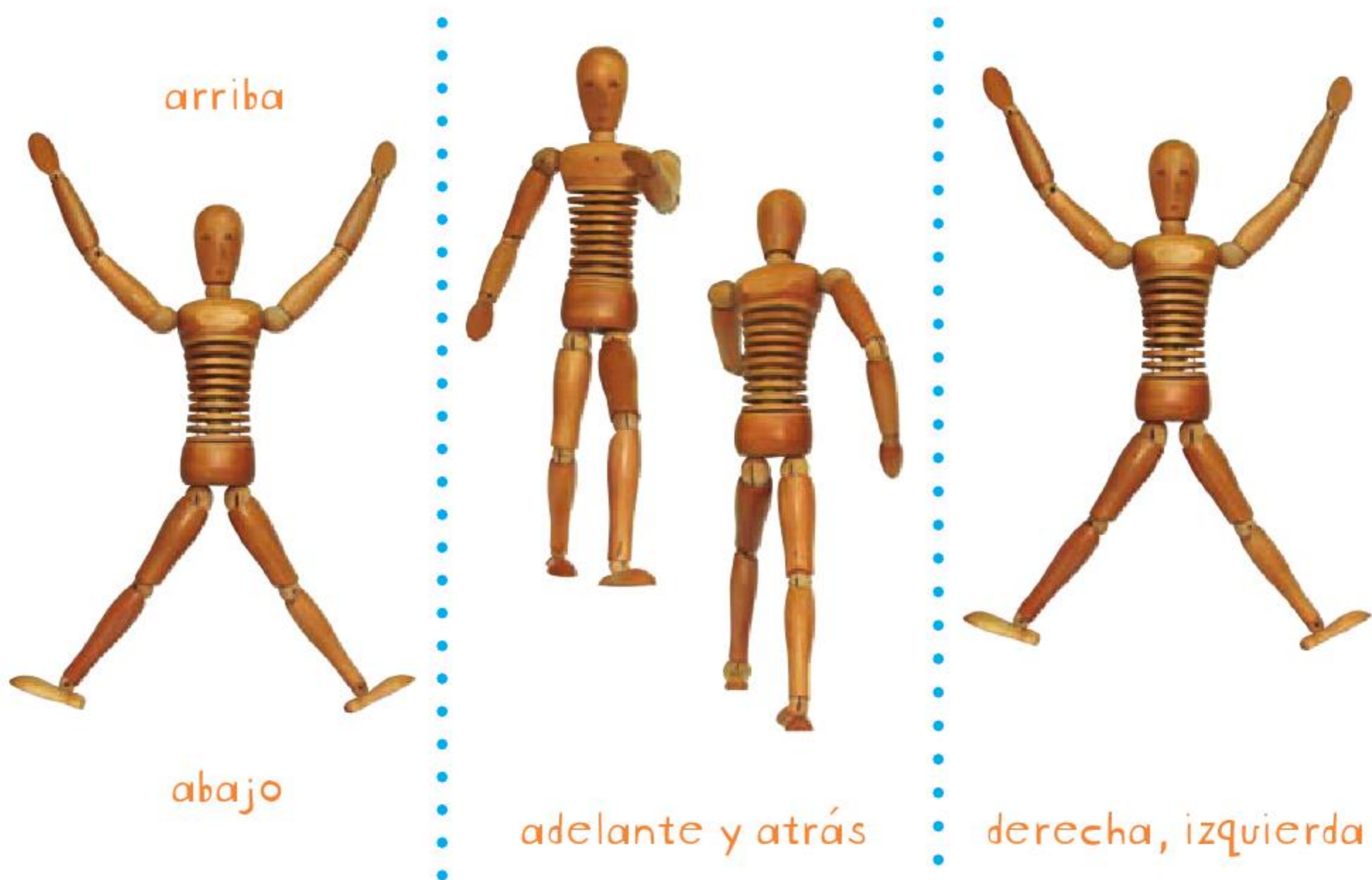
Ahora imagina que tienes varios hilos invisibles que atraviesan tu cuerpo. En parejas, uno de ustedes jalará los hilos de su compañero

para guiarlo y desplazarlo por todo el salón:

- Hacia el frente
- Atrás
- Abajo
- A los lados



Planos



Éstos son los **planos corporales** en los que pueden moverse. Háganlo con música y luego cambien de papel.

Cuando combinas los planos y los ejes corporales, así como los puntos de apoyo y el equilibrio, puedes hacer actos de destreza como dar maromas y vueltas de carro, entre otros movimientos. Para lograrlo es importante practicar mucho; así lo hacen los bailarines, acróbatas y gimnastas.



Glosario

Planos corporales. Son los espacios en que se mueve el bailarín: frente, atrás, arriba, abajo, a los lados.



Para la próxima clase...

Necesitarás objetos del Baúl del arte.

Lección 17 De menos a más

Aquí aprenderás a jugar con cambios de pulso y de intensidad.

Lo que conozco

Comenta con tus compañeros:
Aparte de un reloj, ¿qué otras cosas conoces que marquen un pulso?

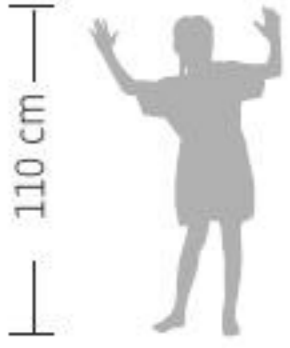


Casi siempre el pulso de la música es constante, pero a veces puede ir de lento a rápido, o de rápido a lento.

Lo mismo pasa con la intensidad, un sonido puede ir de suave a fuerte o al revés.

- Lee en voz alta los siguientes versos :

*De una de dola,
de tela canela,
zumbaca tabaca
de vire birón.*



Un dato interesante

De una de dola es una jitanjáfora. Así se les conoce a los poemas que juegan usando palabras que no existen.



Giacomo Balla, *Abstracción de velocidad + sonido* (1915-1916), óleo sobre tabla, 54.5 x 76.5 cm.

- Seguramente identificaste el pulso, ahora márcalo con tus palmas.
- Juega con los versos haciendo el pulso más lento que puedas. Después, ve acelerando el pulso poco a poco hasta hacerlo lo más rápido posible.
- Ahora, manteniendo el pulso repite los versos con voz muy suave, casi en secreto.
- Luego, sin cambiar el pulso ve subiendo el **volumen** hasta hacerlo fuerte sin lastimarte la garganta.



- Haz combinaciones de cambios de pulso e intensidad al mismo tiempo, por ejemplo, ir de rápido a lento subiendo el volumen. Puedes utilizar instrumentos u objetos del Baúl del arte para marcar el pulso.

¿Conoces alguna canción que cambie el pulso? ¿Cuál?



Glosario

Volumen. En música, es otra forma de llamarle a la intensidad del sonido. Se usa para nombrar a los sonidos suaves y fuertes.

Lección 18 Y tú, ¿qué piensas?

Aquí aprenderás a reconocer y a expresar las ideas, las emociones y los sentimientos de tus compañeros.

Lo que conozco

Cuando observas a tus compañeros, ¿cómo te das cuenta de su estado de ánimo?, ¿en qué te fijas?

En esta ocasión realizarán una actividad que requiere de mucha atención para identificar las emociones que transmiten los gestos de sus compañeros.

Para empezar, escriban en un papel un sentimiento (tristeza, amor, alegría, enojo). Anoten todos los que se les ocurran. Doblen los papeles y júntenlos en una bolsa.

En parejas tomarán un papel. Cada uno de ustedes representará el sentimiento que le toque sólo con un gesto y se quedará posando como si fuera una fotografía, donde dos personajes estén involucrados, según el papel que hayan tomado. No se vale hablar ni moverse.



Mientras tanto, el resto del grupo tratará de adivinar. Una vez que alguien diga la emoción o sentimiento de que se trate, pasa la siguiente pareja.

En caso de que nadie logre identificar lo que se representa, se puede cambiar de gesto.

Para crear sus personajes, los actores observan detenidamente a las personas, así identifican los gestos y movimientos con los que cada uno expresa sus ideas, emociones y sentimientos.



Integro lo aprendido

Comenten en grupo: ¿qué canciones conocen en las que aparezcan muchos personajes?

Elijan una y cántenla. Si no conocen ninguna, les sugerimos *Caminito de la escuela*, *La orquesta de animales* o *El baile de los muñecos*.

Mientras cantan, identifiquen a todos los personajes que aparecen y, luego, anótenlos en el pizarrón.

Cada uno elija el personaje que más le agrada y dibújelo en su cuaderno.



En parejas, compartan sus dibujos y comenten acerca de los sentimientos y las emociones de su personaje.

Ahora, hagan un círculo y vuelvan a cantar. Cuando la

canción mencione su personaje pasen al centro a representarlo.

¿Qué ejes corporales utilizaste para moverte como tu personaje?

Cada día nosotros también somos personajes de muchas historias.



Para la próxima clase...

Necesitarás papel blanco o cartoncillo, pinturas y lápices de colores.

Autoevaluación

Es tiempo de que revises lo que has aprendido en este bloque.

1. En tu cuaderno, haz un dibujo en el que se noten los objetos de distintos tamaños.
2. Encierra en un círculo la imagen correcta.
Utilizo planos y ejes corporales para:



3. Una canción puede ir más rápido o más lento cambiando el:

Pulso

Volumen

Timbre

4. Reconozco las emociones que expresan mis compañeros por medio de:







Bloaque 5

Lección 19 ¡A trabajar en dos dimensiones!

Aquí aprenderás a expresar tus ideas y sentimientos, empleando todos los elementos bidimensionales que has visto.

Lo que conozco

Nombra algunos elementos plásticos que recuerdes. ¿Qué es la bidimensionalidad?

Comenten entre todos lo que recuerden al respecto. Para ayudarse observen la imagen.

¿Qué objetos están más cerca? ¿Cuáles más lejos? ¿Hay puntos?

Junto con su maestro buscarán un espacio en el patio de la escuela o quizá un lugar más lejano, como un parque.



Vincent van Gogh pintando girasoles, 1888, Paul Gauguin (1848-1903), óleo sobre tela, 73 x 91 cm.



Un dato interesante

Algunos artistas solían salir y pintar al aire libre. Caminando buscaban un paisaje, o una jardinera con flores o una caída de agua que les gustara; luego, elegían el punto de vista, es decir, desde qué lugar les parecía más interesante. Y se ponían a trabajar, exactamente como tú lo harás hoy.



José María Velasco, *La Alameda de México* (1866), óleo sobre tela, 70 x 97 cm.



Cada uno de ustedes podrá elegir qué quiere dibujar y dónde quiere ubicarse.

Dibuja y colorea el paisaje con la técnica que desees. Aunque estés en una ciudad, ¡también es un paisaje!

Presta mucha atención a los objetos que tienes más cerca o más lejos. Al dibujar en planos obtienes una ilusión de profundidad.

Cuando tu maestro lo indique regresa al salón.

Inventa un título para tu obra. Todos juntos pueden organizar una exposición de sus trabajos.

Trabajar al aire libre no sólo es divertido, además nos ayuda a percibir los diferentes planos en que se ubican los objetos que vemos en un espacio.



Para la próxima clase...

Necesitarás un reproductor de sonido para todos y música, de preferencia, instrumental.

Lección 20 El cuerpo mágico

Aquí aprenderás a recrear con tu cuerpo situaciones sobre el entorno natural y social.

Lo que conozco

¿Cómo cuentas una historia sin usar palabras?

Con tu cuerpo puedes hacer magia al crear situaciones y ambientes en un espacio cotidiano; por ejemplo, para convertir tu salón en un bosque, y a tu cuerpo en el de un animal o en una planta, sólo necesitas tu imaginación.

- Divídanse en equipos e inventen una breve historia, la cual van a representar bailando.
- Piensen en los personajes y en el lugar donde se desarrollará su historia; puede ser un bosque, una ciudad, ¡o el lugar que ustedes quieran!
- Utilicen todos los elementos que han aprendido en danza.





¿Cómo podrías representar algún animal haciendo una maroma?, ¿cómo te convertirías en una planta utilizando los puntos de apoyo?

¿Qué pasaría si llueve y hace mucho viento en el lugar de la historia?, ¿cómo cambiaría esto la energía de tu cuerpo?, ¿tendrían que moverse rápido o lento?

- Incorporen la música que trajeron de casa y presenten sus historias.

Poco a poco te darás cuenta de que puedes usar las experiencias que has tenido en danza para expresar ideas con tu cuerpo.



Consulta en:

Si quieres saber más sobre cómo contar una historia con los movimientos de tu cuerpo busca esta página:

<<http://a.gob.mx/#/actividades>>

Haz clic en “nace una tortuga y baila”.



Para la próxima clase...

Necesitarás globos o cualquier material elástico, tijeras de punta roma, ligas o cinta adhesiva y un cilindro de cualquier tamaño, como un bote de plástico o cartón.

Lección 21 ¡Manos al sonido!

Aquí aprenderás a identificar y a construir algunos instrumentos de percusión.

Lo que conozco

¿Cuál es tu instrumento musical favorito?

Los instrumentos de percusión son los que suenan cuando son golpeados. **Percutir** significa golpear.

Con ellos se pueden hacer ritmos o marcar el pulso.

Existen varios instrumentos de percusión: los que tienen un parche o membrana (como los tambores) y los que no la necesitan (como el triángulo).

Ahora construye tu propio tambor.

1. Corta la parte delgada del globo.
2. Estira el globo, a partir del corte, hasta que dé el ancho de la boca del bote o vaso donde lo vayas a colocar.
3. Sujétalo con ligas o con cinta adhesiva.
4. Si quieres puedes decorarlo con pintura y recortes.

Una vez que tengas tu tambor prueba con los ritmos y los juegos que hiciste en la lección “Aplausos con ritmo”.

Recuerda que también puedes hacer cambios de pulso y de intensidad.



A los instrumentos con membrana se les conoce —como **membranófonos**— porque producen sonidos cuando la membrana se percute.



Pon atención en las percusiones que aparezcan en la música que escuchas y trata de imitarlas con el instrumento que acabas de construir.



Un dato interesante

Los instrumentos de percusión que no usan membrana, como el triángulo, las maracas, el güiro o la campana, se llaman *idiófonos*.



Lección 22 ¿Quién es quién?

Aquí aprenderás a representar las emociones de un personaje utilizando la expresión corporal y verbal.

Lo que conozco:

¿Qué personajes has inventado en tus juegos?, ¿cómo los interpretaste?

En el teatro es importante que la interpretación de los actores se apegue lo más posible al personaje que les corresponde; antes de comenzar los ensayos hay que describir al personaje:

para que el actor lo represente y al público le parezca creíble.

Éste es el juego:

- En grupo, anoten en el pizarrón o en alguna hoja diez o más personajes. Den a cada uno un nombre y una profesión u oficio; por ejemplo: el señor Juan, carpintero; la señora Lucía, abogada.



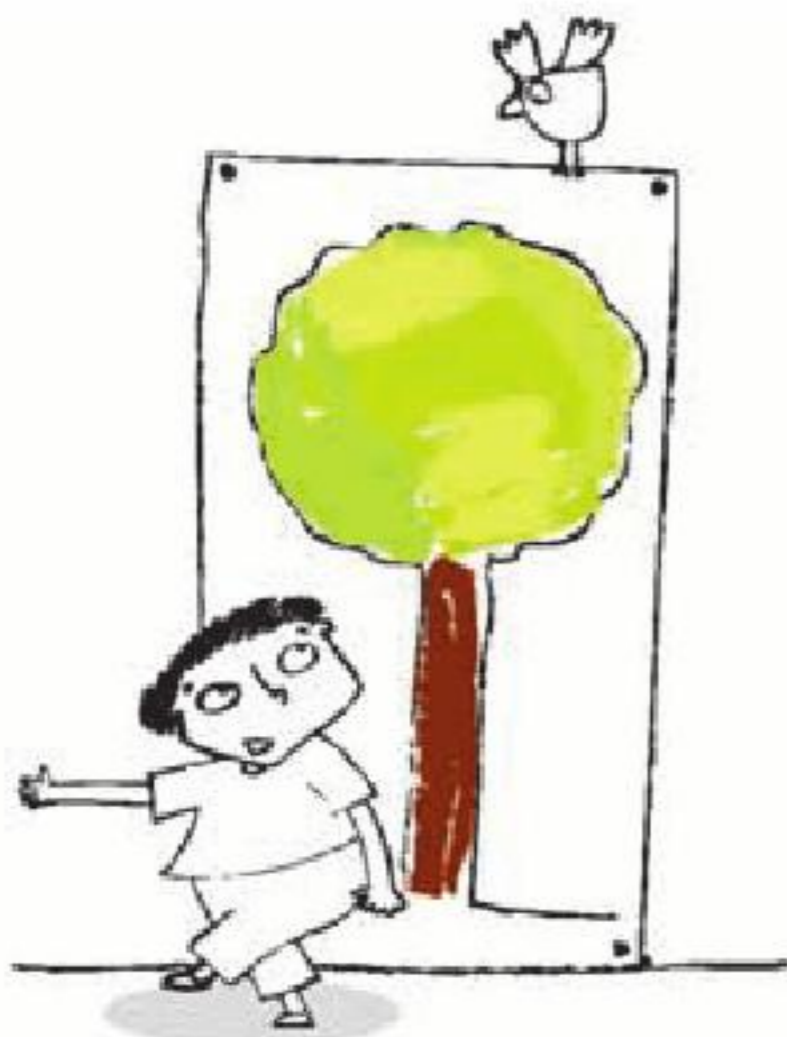
Glosario

Interpretar. Jugar a ser un personaje que participa en una historia.



Qué plantón, de Guillermo Méndez y Marina del Campo, director: Guillermo Méndez, 2009.

Qué plantón de Guillermo Méndez
y Marina del Campo, director:
Guillermo Méndez, 2009.



- Ahora, sepárense en equipos y elijan dos o tres personajes.
- Imaginen cómo representarlos. Deben trabajar todas las características físicas, así como la forma de ser del personaje; por ejemplo: el señor Juan es carpintero: “es una persona muy atenta, seria y responsable. Es alto y fuerte, su voz es ronca y siempre hace gestos con la nariz, camina dando pasos muy largos y vive en un lugar donde hace mucho frío”.
- Luego, decidan quiénes interpretarán frente a sus compañeros a los personajes que crearon.
- En un espacio elegido como escenario pasen los tres o cuatro personajes de cada equipo y representen una pequeña escena.
- Mantengan conversaciones cortas en las que incluyan el manejo del cuerpo y los gestos faciales.



Una vez que todos hayan terminado, comenten:

¿Qué fue lo que les pareció más difícil al realizar esta actividad?

¿Qué sintieron al representar a otra persona? ¿Qué nuevos personajes les gustaría interpretar?

La próxima vez que quieras inventar un personaje ya sabrás cómo hacerlo.



Para la próxima clase...

Necesitarás los instrumentos que construiste en tu clase de música.

Integro lo aprendido

¿Qué líneas podrías hacer con tu cuerpo?



- Divídanse en parejas. Uno de ustedes dará una señal con el tambor y el otro trazará una línea recta en el espacio, con una parte del cuerpo (una rodilla, el codo) hasta llegar a una posición.
 - Cambiarán de posición sólo cuando su compañero les dé una señal con el instrumento que elaboraron. Primero intenten hacerlo despacio.
- ¿Qué pasaría si el compañero da dos señales con el instrumento?
 - Una vez que se entiendan entre ustedes y que hayan explorado muchas posibilidades de movimientos rectos, podrán desplazarse por el salón.
 - Quien guía deberá utilizar el tambor para dirigir la velocidad y los cambios de movimiento del otro. Un golpe significa un movimiento recto; dos

golpes, dos movimientos y así sucesivamente.

- Tengan cuidado de no chocar con los otros compañeros.
- Finalmente, cambien actividades: quien tocaba el tambor hará movimientos y el que hacía movimientos dirigirá con el tambor.

¿Qué posibilidades de movimientos encontraron? ¿Cómo se sintieron? ¿Cómo lograron guiarse entre ustedes?

Los diferentes lenguajes artísticos te permiten escuchar y comunicarte de muchas maneras y sin necesidad de utilizar las palabras.



Autoevaluación

Es tiempo de que revises lo que has aprendido en este bloque.

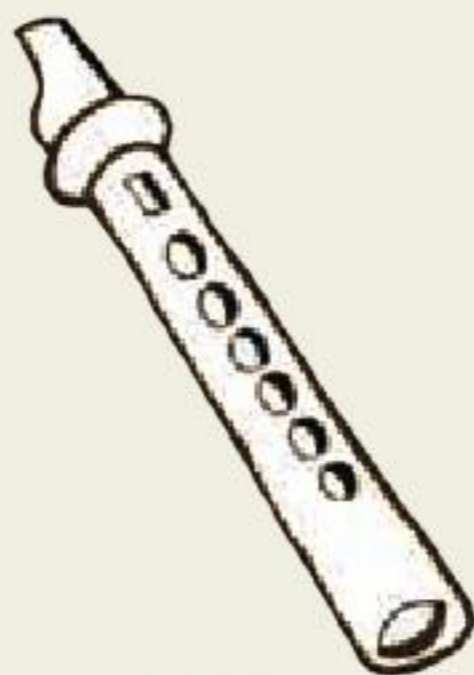
1. En tu cuaderno haz una creación bidimensional empleando los elementos plásticos que ya conoces.
2. En mis juegos me gusta representar historias de la siguiente manera:



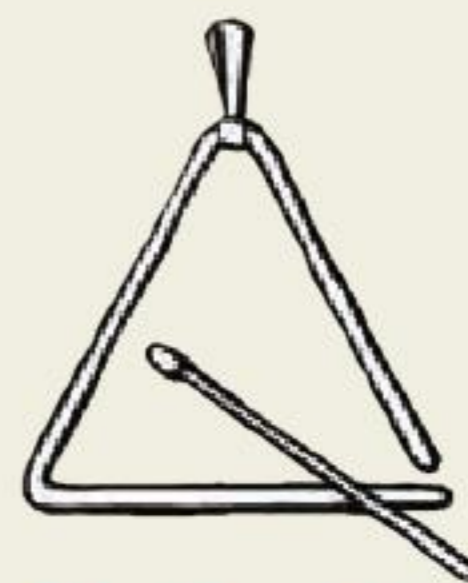
3. Colorea los instrumentos de percusión.



Tambor



Flauta



Triángulo

4. Represento los sentimientos de los personajes de la siguiente manera:



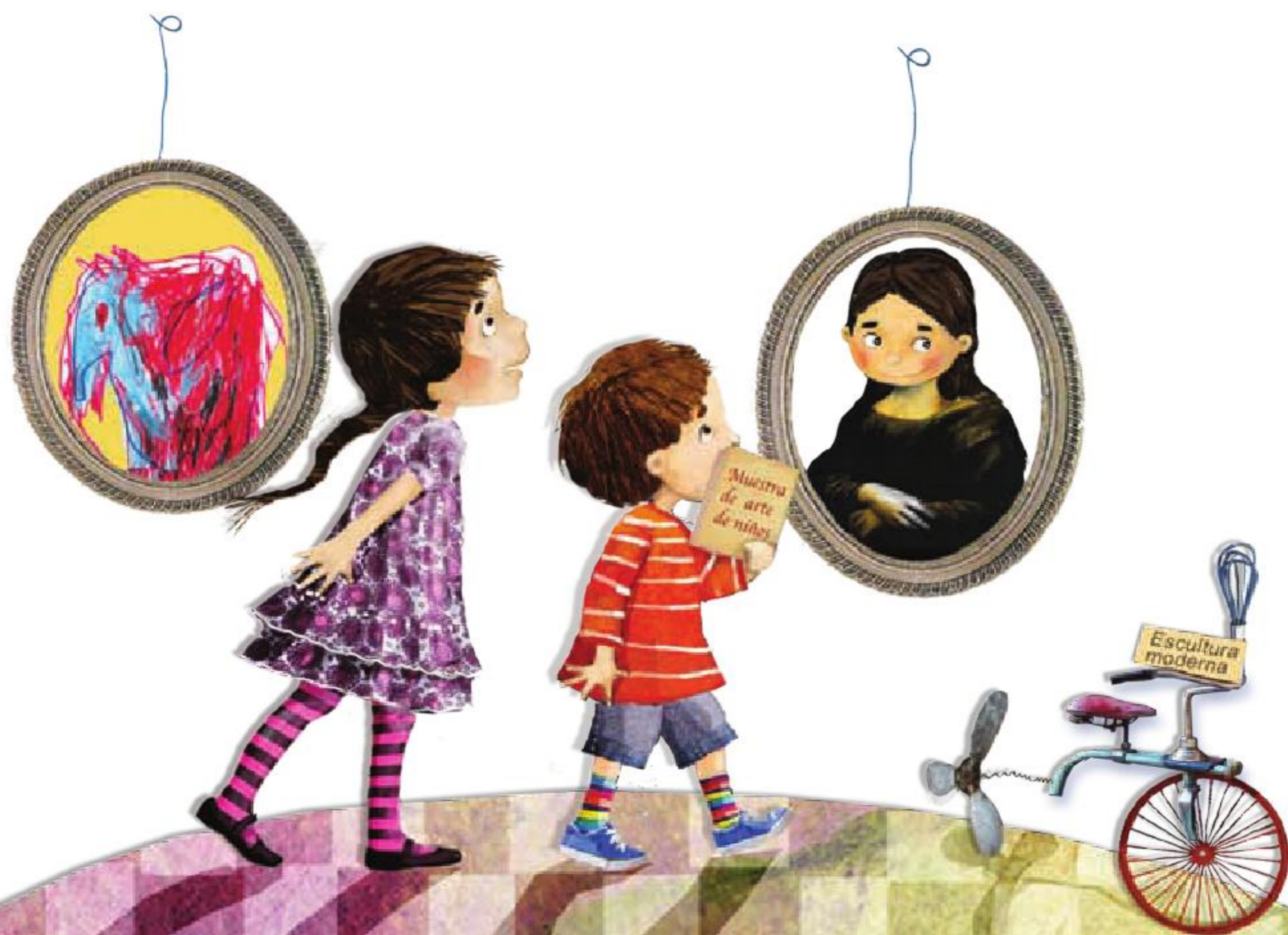
Lección 23 Proyecto final

El ciclo escolar se acerca a su fin. A lo largo de un año has aprendido, jugado, experimentado y creado. Ahora realizarás un proyecto final, en el cual aplicarás algunos de los aprendizajes que adquiriste durante el curso.

El tema será “el museo” y lo desarrollarás, en grupo, como una clase pública en la que podrán invitar a sus familiares.

Tendrán que organizarse muy bien para escoger cuáles serán las partes del museo. Guíense por las siguientes recomendaciones:

- Organicen todos los dibujos que hicieron y utilícenlos para exponerlos en el salón, el patio o donde vayan a dar la clase. Los dibujos pueden servir para el escenario.
- Revisen las actividades musicales y de expresión corporal que realizaron y organicense para presentarlas en equipos.
- Pidan a su maestro que les ayude a explicar el ritmo visual, el pulso y el movimiento. Revisen las lecciones del bloque 2.



- Elijan a un maestro de ceremonias, a tres compañeros que expongan cada parte del museo y a uno que hará el recorrido el día de la clase pública.
- Por último, su clase puede desarrollarse de la siguiente manera:

1. Bienvenida y presentación.
2. Presentación de actividades musicales y de expresión corporal.

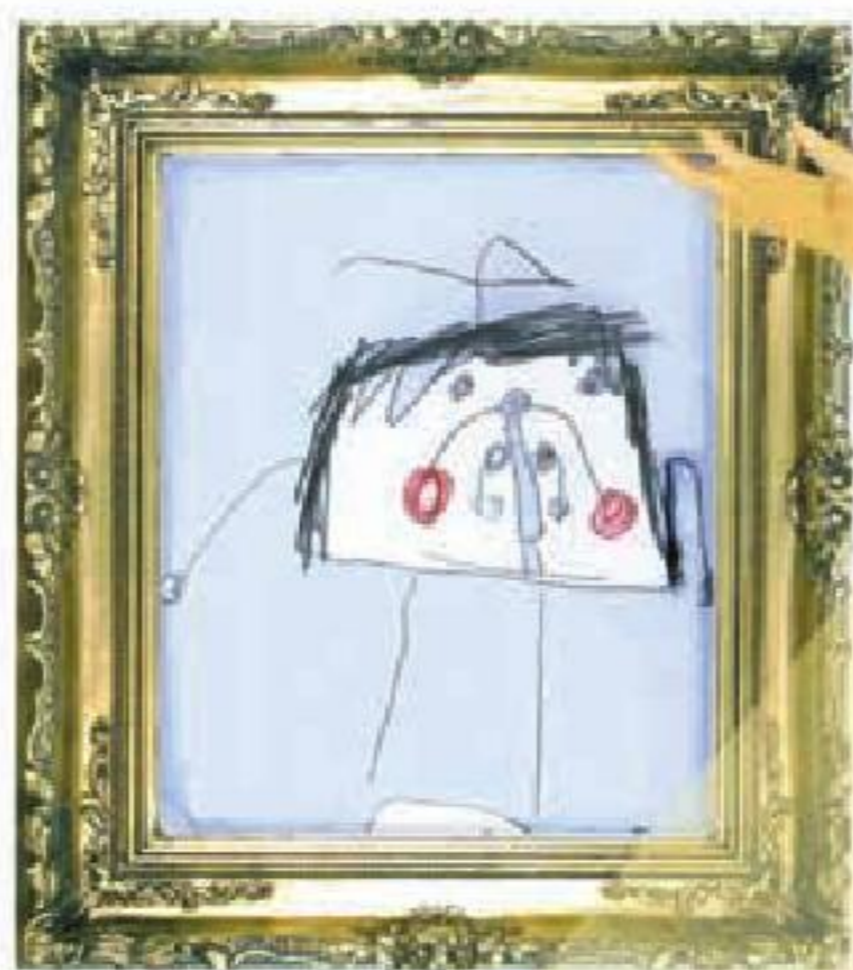
3. Recorrido en el museo.
4. Agradecimiento y despedida.

Recuerden invitar a la comunidad para presenciar su museo.



Un dato interesante

Una de las funciones de un museo es resguardar las obras, piezas artísticas o bienes preciados de una cultura.

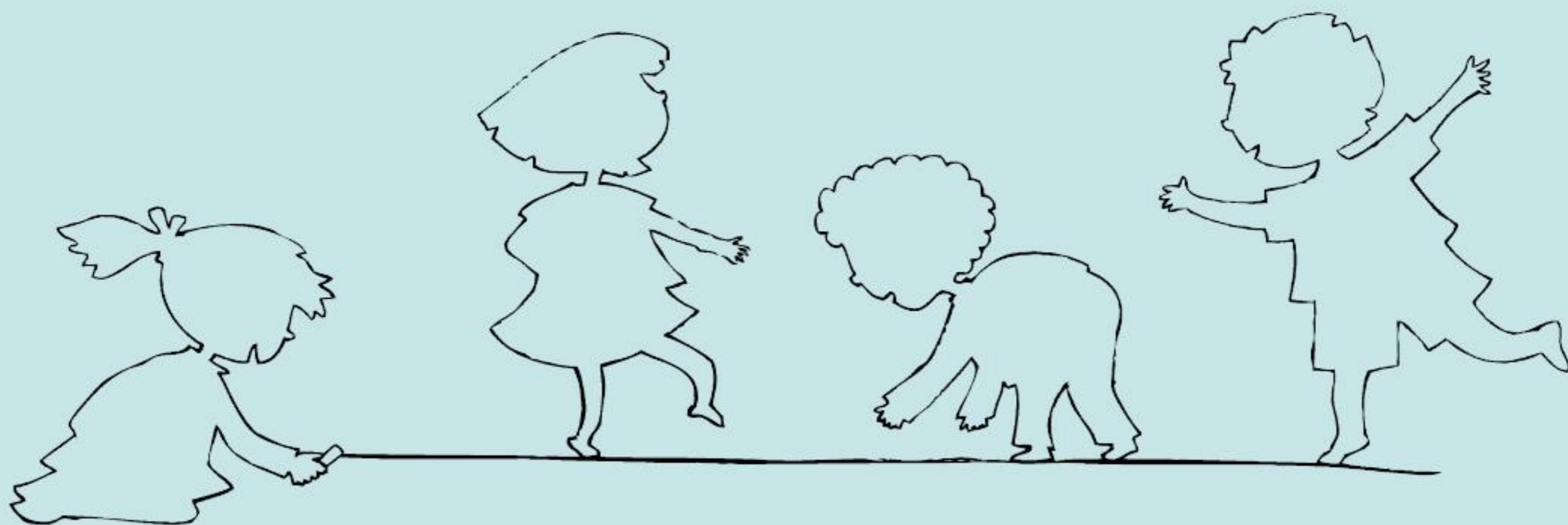


Bibliografía

84

BIBLIOGRAFÍA

- Abromont, Claude, *Teoría de la música, una guía*, Fondo de Cultura Económica, México, 2005.
- Akoschy, Judith, *Cotidiáfonos, instrumentos sonoros realizados con objetos cotidianos*, Buenos Aires, Ricordi Americana, SAEC, 1988.
- Ball, Phillip, *La invención de color*, México, Fondo de Cultura Económica, 2004.
- Barbosa, Ana Mae, A., *Imagem no ensino da arte*, Sao Paulo, Editora Perspectiva, 2002.
- Beljón, J. J., *Gramática del arte*, Madrid, Celeste Ediciones, 1993.
- Bronowski, J., *Arte e conhecimento: ver, imaginar, criar*, Sao Paulo, Martins Fontes, 1983.
- Calabrese, Omar, *El lenguaje del arte*, Barcelona, Paidós, 1985.
- Cañas, José, *Didáctica de la expresión dramática: una aproximación a la dinámica teatral en aula*, Barcelona, Octaedro, 1992.
- Cervera Borrás, Juan, *Historia crítica del teatro infantil español*, Madrid, Editora Nacional, 1982.
- Covarrubias, Javier, *El delito de la contaminación visual*, México, UAM Azcapotzalco, 1989.
- Dondis, Donis, *La sintaxis de la imagen*, Barcelona, Gustavo Gilli, 1976.
- Einser, Elliot W., *Educar la visión artística*, Barcelona, Paidós Ibérica, 1972.
- Hemsey de Gainza, Violeta, *Fundamentos, materiales y técnicas de la educación musical*, Buenos Aires, Ricordi Americana SAEC, 1977.
- Kandinsky, Wassily, *Punto y línea sobre el plano*, México, Colofón, 2007.
- Klee, Paul, *Bases para la estructuración del arte*, Buenos Aires, Ediciones Libertador, 2003.
- Lorente, Rosario, *Expresión musical en preescolar y ciclo preparatorio*, Madrid, Narcea, 1981.
- Monreal y Tejada, Luis y R. G. Hagggar, *Diccionario de términos de arte*, Barcelona, Juventud, 1999.
- Perkins, David, *La escuela inteligente*, México, SEP/Gedisa, 2001. (Biblioteca para la Actualización del Maestro).
- Portillo Casado, Jesús, *Abecedario del teatro*, Sevilla, Centro de Documentación de las Artes Escénicas de Andalucía, 1992.
- Saint-Onge, Michel, *Yo explico pero ellos... ¿aprenden?*, México, SEP/FCE, 2001 (Biblioteca para la Actualización del Maestro).
- Schafer, R. Murray, *Cuando las palabras cantan*, Toronto, Ricordi, 1970.
- Vallon, Claude, *Práctica del teatro para niños*, Barcelona, CEAC, 1981.
- Van Aerssen, Ignacio, *Observa, imagina...*, México, Artes de México, 2008.
- Vygotsky, Lev Sevinovich, *La imaginación y el arte en la infancia*, Madrid, Akal, 1998.



Créditos iconográficos

Para la elaboración de este libro se utilizaron fotografías de las siguientes instituciones y personas:

p. 10: (arr.) *Ninfa con flauta* (detalle), 2007, Kent Wahlbeck (1950) óleo sobre tela, 84 x 66 cm, © Photo Stock (ab.) *El baile en el parque*, 1998, Richard H. Fox. (1960), acuarela y tinta sobre papel, © Photo Stock; **p. 12:** *Montañas rojas*, 2006, Kent Wahlbeck (1950), acrílico sobre láminas de acero, 27 x 22 cm, © Photo Stock; **p. 13:** *Gran interior*, Los Ángeles, 1988, David Hockney (1937), óleo, papel y tinta sobre lienzo, 182.8 x 304.8 cm, Museo de Arte Metropolitano, Nueva York, © Photo Stock; **p. 14:** *Madre e hijo*, 1929, Tina Modotti (1896-1942), © 35346 Conaculta-INAH-Sinafo-FN-México; **p. 15:** *Haciendo mundos*, 2009, Tomás Saraceno (1973), instalación con cuerdas elásticas, 53a Bienal de Venecia, 2009, © Photo Stock; **p. 16:** (izq.) *Caballo apocalíptico*, 2003, Anthony Heywood, escultura con objetos de reúso, 300 cm alto, © Other Images, (der.) ratas hechas con tubería de metal, “Es Baluard” Museo de Arte Moderno y Contemporáneo de Palma, Mallorca, España, © Photo Stock; **p. 18:** (arr.) barra de equilibrio © Glowimages, (ab.) Festival de las Artes de la familia, actividad para niños con discapacidad, © Photo Stock; **p. 21:** *Autorretrato desesperado*, 1841, Gustave Courbet (1819-1877), óleo sobre lienzo, 86 x 128 cm, © Other Images; **p. 22:** niños jugando en las calles de Cambodia, © Other Images; **p. 23:** *Patinando*, de la serie “Niños”, ca. 1955, Nacho López (1923-1986), Ciudad de México, negativo de película de seguridad en formato 35 milímetros © 381312 Conaculta-INAH-Sinafo-FN-México; **p. 24:** *Sobre la espiral*, Laurencia, Manuel Álvarez Bravo (1902-2002), fotografía tomada durante la década de 1950, Ciudad de México (material de archivo), © Colette Urbajtél/Asociación Manuel Álvarez Bravo, S.C.; **p. 28:** *Tren suburbano*, 2007, Luis Alberto Ruiz (1971), acuarela, 120 x 80 cm; **p. 29:** (arr. izq.) cascadas en la provincia de Shanxi, China, © Photo Stock, (arr. der.) decoración en la Gran Casa de Pezelao, Mitla, Oaxaca, México © Photo Stock, (ab.) dunas de arena, Maspalomas, Islas Canarias, España © Photo Stock; **p. 30:** Compañía Parsons Dance, 2009, Italia, © Photo Stock; **p. 31:** *Juegos infantiles*, 2009, Herminia Pavón (1937), acuarela, 35 x 56 cm (ganadora del premio Tlaloc, 2009); **p. 33:** metrónomo, © Latinstock; **p. 35:** mural en el mercado de las flores, San Ángel, Ciudad de México, © Other Images; **p. 42:** *Niños jugando a los dados*, ca. 1670-1675, Bartolomé Esteban Murillo (1617-1682), óleo sobre lienzo, 146 x 108.5 cm, Museo Nacional Bayerisches, Munich, © Latinstock; **p. 43:** (arr.) *La piñata*, 1953, Diego Rivera (1886-1957), temple sobre tela, 498 x 246 cm, Hospital Infantil de México

“Federico Gómez”, D.R. © 2012 Banco de México “Fiduciario” en el Fideicomiso relativo a los Museos Diego Rivera y Frida Kahlo. Av. Cinco de Mayo núm. 2, col. Centro, Cuauhtémoc 06059, México, reproducción autorizada por el Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, 2013; (ab.) *A la orilla del mar*, 1905, Edward Henry Potthast (1857-1927), óleo sobre tela, 311 x 406 cm, Museo de Bellas Artes, Boston, © Other Images; **p. 44:** *Animal locomotion*, ca. 1887, Edward Muybridge (1830-1904), Biblioteca del Congreso de Estados Unidos; **p. 45:** (arr.) bailarina con vestido azul, © Photo Stock, (ab.) tabla gimnástica, Laos © Photo Stock; **p. 46:** escuela artística de la provincia de Sichuan, China, 2004, Festival Internacional Cervantino, Conjunto de Artes Escénicas de China, fotografías de Bernardo Cid Nieto; **p. 47:** (izq.), *Boceto para una bicicleta*, ca., 1490, Leonardo da Vinci (1452-1519) © Other Images, (der.) danzas folclóricas de Rajasthán, India, 2008, compañía Living Arts, Festival Internacional Cervantino, Guanajuato, fotografía de Bernardo Cid Nieto; **p. 51:** Alebrijes, © Latinstock; **p. 56:** iglesia de santa Prisca, ciudad de Taxco, Guerrero, © Photo Stock; **p. 57:** *Valle de México tomado cerca del Molino del Rey*, 1900, José María Velasco (1840-1912), óleo sobre tela, 104 x 158 cm, D.R. © Museo Nacional de Arte/Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, 2013; **p. 59:** Ballet Folklórico de Amalia Hernández, 2000, programa especial para el 29 Festival Internacional Cervantino, fotografía de Daniel González Moreno; **p. 60:** posiciones y posturas con modelo de madera, fotografías de Magali Gallegos Vázquez y Abraham Menes Núñez; **p. 62:** *Abstracción de velocidad + sonido*, 1915-1916, Giacomo Balla (1871-1958), óleo sobre tabla, 54.5 x 76.5 cm, colección de Peggy Guggenheim, Venecia, Italia, © Photo Stock; **p. 64:** Logan Murray leyendo poesía en Express Excess, Camden, Londres, © Other Images; **p. 70:** *Vincent van Gogh pintando girasoles*, 1888, Paul Gauguin (1848-1903), óleo sobre tela, 73 x 91 cm, Museo Nacional Van Gogh, Amsterdam, © Latinstock; **p. 71:** *La Alameda de México*, 1866, José María Velasco (1840-1912), óleo sobre tela, 70 x 97 cm, © D.R. Museo Nacional de Arte/Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, 2013; **p. 74:** vaso de cartón, © Other Images; **pp. 76 y 77:** *Qué plantón*, de Guillermo Méndez y Marina del Campo, director: Guillermo Méndez, Centro Cultural Telmex, 2009, Archivo INBA-CITRU, fotografías de Christa Cowrie; **p. 78:** antifaz, zapatillas de ballet, tela y diadema, © Other Images; **p. 79:** grupo de niños haciendo ejercicio, Latacunga, Ecuador, © Other Images.

Educación Artística. Segundo grado
se imprimió por encargo de la Comisión
Nacional de Libros de Texto Gratuitos
en los talleres de _____,
con domicilio en _____,
en el mes de _____ de 2013.
El tiraje fue de XXXX ejemplares.

¿Qué opinas de tu libro?

Tu opinión es importante para mejorar este libro de *Educación Artística. Segundo grado*. Marca con una ✓ las respuestas que expresen tu opinión.

1 ¿Te gustó tu libro?

Siempre Casi siempre A veces

2 ¿Te gustaron las imágenes?

Siempre Casi siempre A veces

3 ¿Las imágenes te ayudaron a entender las actividades?

Siempre Casi siempre A veces

4 ¿Te fue fácil conseguir los materiales?

Siempre Casi siempre A veces

5 ¿Las instrucciones de las actividades fueron claras?

Siempre Casi siempre A veces

6 ¿El Baúl del arte fue un elemento de apoyo para realizar las actividades?

Siempre Casi siempre A veces

Las actividades te ayudaron a:

- Expresar tu creatividad
- Trabajar en equipo
- Hacer las cosas por ti mismo

Si tienes sugerencias para el libro, escríbelas a continuación:

¡Gracias por tu participación!



Dirección General de Materiales e Informática Educativa
Dirección de Desarrollo e Innovación de Materiales Educativos
Versalles 49, tercer piso, Col. Juárez,
Delegación Cuauhtémoc, C.P. 06600,
México, D.F.

Doblar aquí

Datos generales

Entidad: _____

Escuela: _____

Turno: Matutino Vespertino Escuela de tiempo completo

Nombre del alumno: _____

Domicilio del alumno: _____

Grado: _____

Doblar aquí

