



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FE Y ALEGRÍA AURES

GUIA ARTÍSTICA TERCER PERIODO.

IDENTIFICACIÓN

DOCENTE	Luz Adriana Londoño V. Email: luz.londonovahos@medellin.edu.co			GRADO	6-4
TIPO DE GUIA:	REPASO		INFORMATIVA	X	EJERCITACIÓN
DURACIÓN	OCHO SEMANAS				
COMPETENCIAS.	Sensibilidad. Apreciación estética. Comunicación.				
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	Origen de la música La música de la antigüedad El sonido y el ruido Cualidades del sonido El pentagrama El acento El compás.				
INDICADOR DE LOGRO	Comprende el sentido estético de los de los lenguajes artísticos desarrollados por el hombre a través de la historia. Conoce la diferencia entre sonido y ruido dentro de un contexto Realiza ejercicios rítmicos a través de la utilización de herramientas simples tomadas de su entorno.				
CONCEPTOS CLAVES:	Música y sonido.				

ACTIVIDAD

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

ACLARACIÓN: los ejercicios que se proponen en esta guía pueden ser realizados y presentados de la siguiente manera:

1. EN EL CUADERNO DE LA ASIGNATURA O EN HOJAS INDEPENDIENTES: de manera ordenada y con letra clara, puedes desarrollar cada uno de los puntos propuestos. Al finalizarlos, tomas fotografía a cada una de las hojas en las que desarrollaste los ejercicios y las envías al correo Pídele a un adulto que te ayude a tomar y enviar las imágenes (debe ser claras). Recuerda marcar el correo así:

Asunto: Nombre del estudiante – Grado 6-4, DESARROLLO DE LA GUÍA– ARTÍSTICA TERCER PERIODO.

PROFUNDIZACIÓN

Qué es el pentagrama

El pentagrama (del griego: penta: cinco, grama: escribir) es el lugar donde se escriben las notas y todos los demás signos musicales. Tiene cinco líneas y cuatro espacios, que se enumeran de abajo hacia arriba. Las líneas son horizontales, rectas y equidistantes.

Notas musicales

Las notas musicales son los símbolos y nombres que reciben los sonidos de la escala diatónica, que son 7:

Do, Re, Mi, Fa, Sol, La Si


El origen de estos nombres deriva del latín, de un acróstico del himno a San Juan Bautista, y fue principalmente contribución de Guido de Arezzo, el utilizar estos nombres.


Claves

La función de la clave es asociar las notas musicales con las líneas o espacios del pentagrama. Una clave asocia una nota en concreto con una línea del pentagrama, de manera que a las notas siguientes les corresponderán los espacios y líneas adyacentes.

Existen tres símbolos distintos para representar a las distintas claves, la clave de sol, la clave de fa y la clave de do, que llevan el nombre de la nota que designan a una línea de los pentagramas, de la siguiente manera:

La clave de Sol, en esta posición indica que Sol se ubica en la segunda línea del pentagrama. Recuerda que dijimos que las líneas se numeran de abajo hacia arriba

 **La clave de Fa**, en esta posición indica de Fa se ubica en la cuarta línea (en medio de los dos puntos).

 **La clave de Do**, en esta posición indica que Do se ubica en la tercera línea. En el dibujo vemos las notas ordenadas de Do a Si en clave de Sol.



Sonido y ruido.

El sonido es una sensación, en el órgano del oído, producida por el movimiento ondulatorio de un medio elástico (normalmente el aire), debido a rapidísimos cambios de presión, generados por el movimiento vibratorio de un cuerpo sonoro.

El ruido se considera a todo sonido molesto o no deseado.

Música

Definiciones

1. Arte de combinar los sonidos en una secuencia temporal atendiendo a las leyes de la armonía, la melodía y el ritmo, o de producirlos con instrumentos musicales.

"estudia música desde muy joven; se dedica a la música en cuerpo y alma"

2. Conjunto de sonidos sucesivos combinados según este arte, que por lo general producen un efecto estético o expresivo y resultan agradables al oído.

"ponerle música a un texto; compuso la música de muchas películas; me gusta escuchar música mientras leo; los vecinos se quejan porque pone la música demasiado alta"

ACTIVIDAD INTRODUCTORIA:

1. Realiza un dibujo libre donde expresas qué es para ti la música.

ACTIVIDADES

2. Realiza la copia de la teoría de esta guía junto con sus dibujos y envía su evidencia.

3. Pinta el dibujo del anexo 1 con los colores que más te gustan.

4. Recorta y pega papel (puede ser de revistas o de periódico) y llena el dibujo del anexo 2.

5. Pinta en escala de grises (solo blanco, negro y gris) el dibujo del anexo 3.

6. Realiza un dibujo libre donde esta alguna nota musical.

7. Busca en la sopa de letras que aparece acá 12 instrumentos musicales, además debes Realizar (Inventar) una sopa de letras de mínimo 20 palabras que elijas acerca de la teoría de esta tercera guía.

Envía también tu **autoevaluación** después de realizar todas tus actividades.

PROCESO EVALUATIVO.

La solución de las actividades contenidas en este documento, se valora en el área de artística y se asignará una calificación al compromiso y responsabilidad académica.

PAUTAS DE ENTREGA:

La solución de las actividades propuestas en la guía puede ser realizada en un documento electrónico, cuaderno u hojas independientes. Al finalizar, le tomas fotografías a cada una de las hojas en las que desarrollaste los ejercicios o el documento electrónico y lo envías al correo -Pídele a un adulto que te ayude a tomar y enviar las imágenes (debe ser claras y enumeradas). Recuerda marcar el asunto del mensaje así:

Asunto: Nombre del estudiante – Grado 6º4- DESARROLLO DE LA GUÍA 3 – ARTÍSTICA

-La solución de las actividades propuestas debe contener el nombre completo y el grupo correspondiente.

FECHAS DE ENTREGA

El plazo máximo de entrega es el día 3 de septiembre de 2021 (Semana 28)

PLATAFORMA DE ENTREGA: Correo electrónico: : luz.londonovahos@medellin.edu.co

Según horario entregado desde coordinación.

ANEXOS: Dibujos.

ANEXO 1

