

**IE.D. MONSEÑOR AGUSTÍN GUTIÉRREZ, GUIA DE TRABAJO
EDUCACIÓN ARTÍSTICA, GRADO SEXTO
LA PANTOMIMA**

ASIGNATURA	Artística	CURSO	Sexto
DOCENTE	Orlando Correa / Pedro Leiva.	PERIODO	Primero
FECHA DE INICIO	01 de Febrero 2021	FECHA DE TERMINACIÓN	17 de Abril de 2021
COMPETENCIA	Competencia General: Reconoce el tiempo y el ritmo en el estímulo sonoro y lo expresa mediante el movimiento corporal o la expresión gráfica en el producto escénico.		
	Competencia Específica: Representa ideas y sentimientos por medio de movimientos corporales estéticos basado en técnicas específicas.		
DESEMPEÑOS	PARA APRENDER	Memoriza e interpreta secuencias rítmico motrices bajo un patrón de tiempo determinado.	
	PARA HACER	Desarrolla juegos escénicos sincronizados y coordinados con su grupo familiar.	
	PARA SER	Amplía sus conocimientos de cultura general enriqueciendo su intelecto y ampliando su visión de la diversidad cultural.	
	PARA CONVIVIR	Aprovecha los tiempos de trabajo en casa, compartiendo los saberes con padres de familia o acompañantes, utilizándolos como un elemento para el fortalecimiento de la integración familiar.	

PRESENTACIÓN

El presente módulo está diseñado de manera organizada y clara con conocimientos pertinentes destinados a incentivar y potenciar las competencias comunicativas, cognitivas e integradoras y el aprendizaje autónomo de los estudiantes del grado sexto de la **IE.D MONSEÑOR AGUSTÍN GUTIÉRREZ**. Este módulo procura una práctica de la expresión corporal con el interés de mejorar y afianzar las posibilidades motrices del estudiante a partir de la narrativa, la imaginación y la creatividad, además, sugiere un espacio de integración familiar.

TRABAJO A REALIZAR

- Construya un momento escénico que incluya la participación del grupo familiar en un ejercicio lúdico que sirva de integración, recreación y el aprovechamiento del tiempo libre. (se sugieren algunas temáticas, sin embargo, si desea crear un momento escénico de temática libre lo puede desarrollar). Si lo prefiere simplemente realice algunos dibujos expresando el contenido de los momentos escénicos sugeridos empleando técnicas de luz y sombra, escanear y enviar al correo.
- Realice su video o composición gráfica y envíe el archivo a los correos institucionales del área ramonorlandocidemag@gmail.com pedrorafaellidemag@gmail.com o al WhatsApp 3126044669.
- Esté pendiente de su correo electrónico en caso que se requieran correcciones.

PREGUNTAS FRECUENTES

¿Composición gráfica y momento escénico, se deben hacer ambas?

No necesariamente, la familia optará por la actividad que más se le facilite, lo importante es que se de un momento de recreación e integración familiar, (situación que no se evidenciaría en la composición grafica), pero, hay libertad de elección.

¿Como debe ser el video?

El video debe durar máximo dos minutos, además de la historia que se interpreta debe contener elementos de las artes plásticas que complementen la historia; máscaras, maquillaje y vestuario de mimo, disfraces improvisados con materiales reciclables, escenarios (si las posibilidades lo permiten) y musicalización.

¿Como debe ser la composición grafica?

La composición grafica debe realizarse con base en la elección de alguna de las temáticas sugeridas. Utilizando la técnica de luz y sombra (lápiz mirado 2, 6B o lápiz carboncillo) realizar dibujos que reflejen y recreen la secuencia de la escena seleccionada (estos pueden ir acompañados de texto).

Ejemplo:

1.



2.



3.



4.



¿Cómo deben ser las máscaras?

Para empezar, se trata de un trabajo lúdico que se basa en la creatividad, el juego y la improvisación, en ese sentido el maquillaje de Mimo, las máscaras y parafernalia que se utilice para tal fin, también deben ser improvisadas, pero estéticamente agradables, para mejorar el momento escénico. Para su elaboración acude a material reutilizable como: bolsas de plástico, de papel, cajas de cartón, cubetas de huevo, retazos de tela, pinturas, maquillaje, etc.

Ejemplo:



¿Por qué pantomima?

La pantomima es una representación que se realiza mediante gestos y figuras, sin la intervención de palabras. El término proviene de un vocablo griego que significa “que todo imita”. La pantomima es un arte escénico que apela a la mímica como forma de expresión artística. Se conoce como mímica, por otra parte, a la comunicación a través de gestos o ademanes. La persona que se dedica a la pantomima como arte recibe el nombre del mimo. La clave en la actuación de los mimos está en la renuncia al uso del lenguaje oral durante las actuaciones; algunos mimos, incluso, rechazan cualquier tipo de sonido.

Charles Chaplin (1889–1977), Buster Keaton (1895–1966) y Marcel Marceau (1923–2007) son algunos de los artistas que, a lo largo de sus carreras, han demostrado su talento para la pantomima.

De la misma forma, tampoco hay que pasar por alto que existe lo que se conoce como baile pantomímico. La danza y el teatro son los artes que se enmarcan y unen en aquel que a lo largo de la historia ha tenido obras cumbres tales como, por ejemplo, “La esclava siria”, del año 1841 y que se representó en Barcelona.

Por ello, lo que se busca con este ejercicio lúdico es mejorar las funciones motrices básicas como desplazarse, saltar, girar, correr, recepcionar, luego es importante el desarrollo de este mediante la pantomima sincronizada en grupo, no sobra decir que no deben emplearse palabras.

¿Qué es musicalizar?

Es buscar una pieza musical instrumental que tenga relación con la temática escogida, esta servirá para ambientar el momento escénico y lo hará mucho más estético y ameno.

MOMENTOS ESCÉNICOS SUGERIDOS

Paseando al perro (2 personas)

Aparece una chica o un chico paseando a su perro. De pronto la correa se tensa Y la chicas obligada a tirar de ella, sin detener la marcha. el animal se detiene a hacer sus necesidades. La chica suelta la correa, saca del bolsillo una bolsa y recoge los excrementos. El perro aprovecha para escapar la chica corre tras él, alrededor de un banco Y después de varios intentos consigue al fin agarrar la correa.

De nuevo pasear tranquilamente, cuando aparece un chico o chica con su perra. Al cruzarse, los dos animales sienten simpatía pero ninguno de los chicos tiene tiempo para los juegos de sus mascotas. Los chicos se ven obligados a tirar de ellas, hasta que agotados suelta las correas Y los deja libres para que jueguen mientras se sientan en un banco mirando con resignación lo que sucede.

Arriba las manos (6 personas)

En un parque público una pareja de novios pasea, Sean muy enamorados. Van tomados de la mano cambiar con cara de felicidad. Observan un banco y deciden sentarse. Están completamente pendientes uno del otro, ajenos a lo que sucede a su alrededor.

De pronto, aparecen dos ladrones: uno entra por la parte izquierda y el otro por la derecha. Se aproxima a la pareja de enamorados por detrás, muy lentamente, haciendo el paso del tigre. Cuando están cerca, de ellos, sacan sendas pistolas de los bolsillos, apuntan y los amenazan. Los novios asustados se ponen de pie levantar las manos. Apremiado por los ladrones, primero, sacan de sus bolsillos todo el dinero que llevan, a continuación se quita sus relojes y anillos. Todo se lo van dando a los delincuentes, que al mismo tiempo lo introducen en una bolsa.

Pero, cuando estos, sonrientes ladrones, están dispuestos a marcharse con el botín, aparece la policía desatando una persecución alrededor de la silla que incluye: caídas y bolillazos al aire, hasta que finalmente los detienen Y devuelven todo lo robado a la pareja de novios.

El comilón (6 personas)

Un grupo de personas va a un restaurante. Lllaman a la puerta y les abre atentamente un camarero, que les invita a pasar y les conduce a una mesa. Una vez sentados, el camarero les entrega la carta. Primero le señalan la bebida que quieren. El camarero toma nota en una libreta y se acerca a la barra, donde otro camarero le proporciona una botella en una bandeja, el camarero dirigiéndose a la mesa sirve las bebidas. A continuación, los comensales eligen los platos. El camarero entrega la orden a su compañero de la barra, que a su vez se la entrega a los de la cocina.

Mientras la comida se prepara, el camarero limpia las mesas y coloca los cubiertos en ellas; su compañero limpia la barra y coloca los vasos y botellas en las estanterías; los comensales charlan animadamente.

Al cabo de unos segundos, el camarero sirve el primer plato, que es una sopa. Todos los comensales comen despacio guardando las formas, excepto uno que lo hace con rapidez y glotonería. Mientras toma la sopa abre la boca exageradamente y se limpia con la manga de la camisa. En un momento dado deja la cuchara en la mesa, toma el plato a dos manos y bebe la sopa.

Te sirve el segundo plato, que es un pollo en salsa y el glotón sigue comportándose de la misma manera: aunque comienza comiendo el pollo con el cuchillo y el tenedor, a los pocos segundos, no coge con la mano y lo engulle con voracidad. Pide al camarero que lo observa extrañado, que le sirva más pollo. Mientras espera manifiesta signos de gran satisfacción.

Al acabar el postre se lleva la mano al estómago mostrando síntomas de malestar **(inventar el final)**.

El obrero (4 personas)

Dos chicas pasean por la calle, hablan animadamente, una de ellas señala la otra un vestido que exhiben en una vitrina, se acercan a este y lo contemplan, hacen signos de que les quedaría muy bien, pero se dan cuenta que es demasiado costoso.

Continúan andando, pasan por delante de una obra de construcción, y uno de los obreros le lanza un par de piropos mientras los demás ven la escena. Las chicas vuelven sus cabezas hacia él y ... **(inventar el final)**