

PLAN DE MEJORAMIENTO 😊 PERIODO 3 & FINAL

ÁREA / ASIGNATURA	ARTES			GRADO	ONCE
DOCENTE	JT. SANDRA PATRICIA CASTILLO RODRIGUEZ			CURSOS	JT. 1101 1102 1103
SEDE	A	JORNADA	TARDE	PERIODO	3 & FINAL

Las
clases
de
artes

tienen como objetivo llevar un proceso de creación artístico, por lo que en el Instituto Técnico Industrial Piloto IED, el área de educación artística cuenta con tres núcleos temáticos, en donde se promueve el Identificar y vivenciar la cultura, tradición y patrimonio, generando espacios de experimentación desde los distintos lenguajes artísticos (plásticos, escénicos, musicales o visuales) como medios de expresión, en donde el estudiante explora las posibilidades creativas desde la conciencia corporal y el trabajo con el otro. El Grado once trabajará el arte contemporáneo inspirado en la historia del arte

DESEMPEÑOS

Escénico Creativo (Hacer): el estudiante se prepara para la producción escénica colectiva de un performance de arte contemporáneo inspirado en la historia del arte contemporáneo.

Cultura Patrimonio (Saber): el estudiante apropia la cultura, patrimonio y tradición de la historia del arte, al investigar y apropiar las distintas épocas históricas del hombre.

Sensible (Ser): el estudiante reconoce, identifica y experimenta diversos lenguajes artísticos en la producción de una obra de arte contemporáneo.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Para el plan de mejoramiento del tercer periodo y final 2023, los estudiantes deben ponerse al día en las actividades que no hayan entregado, con el objetivo de nivelarse con sus compañeros en la experiencia de producción escénica del CARNAVAL ITIPISTA 2023, realizado el 3 de noviembre.

El carnaval está ligado a los tres núcleos temáticos que determinan el hilo conductor de la producción artística 2023. En donde el estudiante trabaja el componente SENSIBLE, CULTURA Y PATRIMONIO y ESCÉNICO CREATIVO desde una propuesta performática que nace del trabajo de creación colectiva.

SENSIBLE (SER)

Es importante que los estudiantes aprendan a llevar procesos creativos que muestran su capacidad de apropiar los conocimientos que adquieren, durante el año se han realizado actividades que apuntan a la creación de una línea del tiempo escénica que contenga la historia del arte durante las distintas épocas de la historia.

Los estudiantes deben crear y componer una pieza audiovisual que refleje los conocimientos adquiridos de historia del arte en las distintas épocas de la historia, para la ejecución de este el estudiante debe seguir los siguientes pasos.



1. Investiga la historia de la época antigua (arte rupestre)
2. Hacer una escena inspirada en la época antigua.
3. Investigar las distintas civilizaciones antiguas
4. Crea una escena inspirada en las distintas civilizaciones antiguas.
5. Investiga la historia de la época medieval (arte barroco, gótico, bizantino, románico, entre otros)
6. Crea una escena que integre y muestre las distintas formas de arte medieval.
7. Investiga la historia de la época moderna y las vanguardias artísticas (surrealismo, futurismo, realismo, abstractismo entre otras)
8. Crea una escena que explique las distintas vanguardias artísticas modernas.
9. Une las escenas en una pieza audiovisual que muestre tú interpretación de la historia, personalidad y estética, haz algo que te guste y quieras conservar para siempre.

CULTURA PATRIMONIO (SABER)

El carnaval es una de las expresiones tradicionales más representativas de nosotros como colombianos, pero detrás de estos grandes eventos hay un trabajo de compromiso y colaboración en equipo. Cada curso trabajo por equipos de creación enfocados a desarrollar las habilidades y destrezas artísticas que se complementaron para la conformación y producción del CARNAVAL ITIPISTA 2023. Por esta razón es importante que aprendas la importancia de este proceso de creación.

Investiga:

10. ¿Qué es un carnaval?
11. ¿Cuáles son los elementos de un carnaval?
12. ¿Qué tipos de carnaval existen en Colombia?
13. ¿Funciones del carnaval en la cultura y tradición colombiana?
14. ¿Cuál es el impacto en una comunidad en la conformación y ejecución de un carnaval?
15. ¿Qué carnavales son típicos de Colombia?
16. Realiza un cómic que explique las partes de un carnaval, inspirado en un carnaval de Colombia que te llame la atención.

ESCÉNICO CREATIVO (HACER)

Los estudiantes llevaron un proceso de creación durante el año 2023 que tuvo como resultado el CARNAVAL ITIPISTA 2023, del que todos deberían haber sido parte, de lo contrario el estudiante debe tener la experiencia en la conformación y producción de un carnaval que cumpla con los elementos básicos de un carnaval.

Si fuiste parte del carnaval, video en donde muestres tú participación, que incluya tú presencia en la coreografía y producto final decorativo para el carnaval dependiendo del grupo del que hayas hecho parte (maquillaje, mural, pendón o carroza). Si fuiste monitor de un curso durante el carnaval puedes presentar la evidencia de este proceso con el registro que le realizaste al curso.



Si no participaste del carnaval, realiza un video del carnaval, pídele ayuda a tú familia, amigos o comunidad para crear tú propia versión del carnaval, que contenga los siguientes elementos:

- Coreografía
- Maquillaje de carnaval inspirado en un animal colombiano.
- Mural en tela con un animal representativo de Colombia acompañado de una frase o poema colombiano.
- Carroza o vehículo caracterizado con el animal representativo de Colombia, que brinde sonido a la presentación de la coreografía ante un público en un espacio público.

NOTA IMPORTANTE

Cada componente (Sensible (Ser), Cultura Patrimonio (Saber) y Escénico Creativo (Hacer)) es importante y representa una unida en la nota de recuperación. Los estudiantes deben presentar: video de historia del arte, investigación y su versión de carnaval para una nota de 3, la calidad de su trabajo puede generar una nota máxima de 4.

Enviar video de historia del arte, trabajo de investigación y vídeo del carnaval al correo ventas@galeriacontemporanea.com en el asunto importante poner curso y nombre completo (110 ... CASTILLO R.... SANDRA)