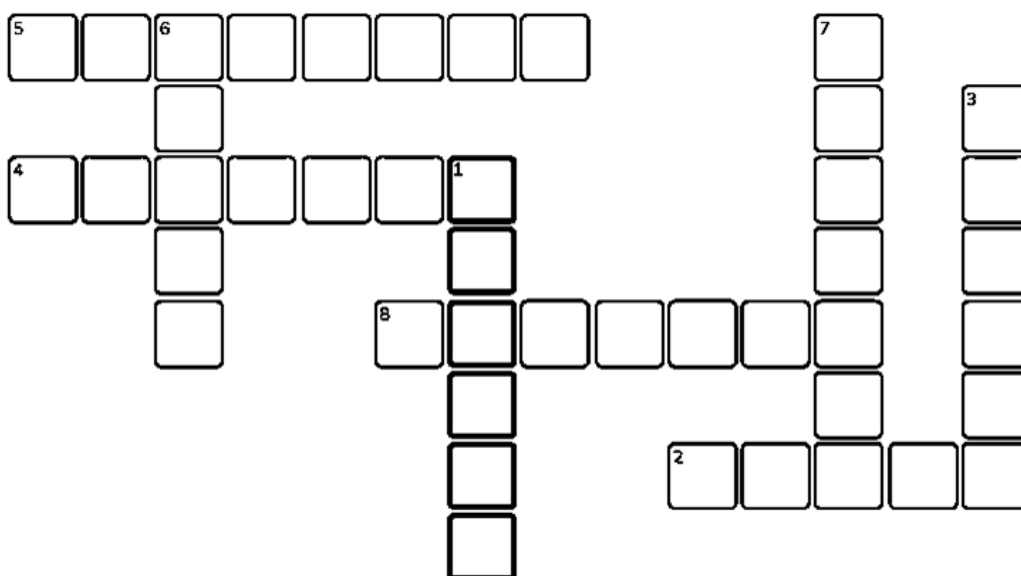


Tema: La pintura (Análisis e intencionalidad del pintor, imagen dibujo y fotografía, pintores destacados, técnicas de pintura) Normas de acentuación. La clasificación de los mitos. **Plan lector:** El misterio del mayordomo **Autor:** Norma Huidobro

TEMA 1: LOS TEXTOS ARGUMENTATIVOS



- Resolver el siguiente crucigrama reconociendo los elementos de la comunicación en el arte y algunos de los pintores más influyentes de la historia.



HORIZONTALES

- Pintora mexicana famosa por comunicar sus emociones y vivencias a través de sus autorretratos.
- Ideas, sentimientos o experiencias que la pintura intenta transmitir al público.
- Persona que observa, analiza e interpreta la pintura.
- Pintor español que transformó el código del arte con el cubismo y la reconstrucción de formas.

VERTICALES

- Artista o pintor que crea la obra y transmite un mensaje.
- Conjunto de lenguajes, colores, símbolos y técnicas que utiliza el pintor para crear su obra.
- El lienzo o medio a través del cual viaja la obra de arte.
- Pintor neerlandés célebre por el uso expresivo del color en obras como La noche estrellada.

- Ingresa al enlace del video sugerido y haz una infografía al respaldo de la hoja, donde expliques cómo se relacionan el arte y la comunicación.

<https://youtu.be/OKUmokSej4s?si=twRC1nIXP5ZxjhmQ>

3. Observa con atención la infografía. Al respaldo de la hoja, en un párrafo de 3 a 4 líneas, explica con tus propias palabras qué significa "leer" una obra de arte y por qué una pintura es una forma de comunicación especial. Cuando el receptor observa una obra como *La dama del armiño*, ¿cuáles son las 4 preguntas guía que debe hacerse para descubrir su mensaje?

LEER LAS OBRAS DE ARTE

INCLUSO ANTES DE QUE SE INVENTARA LA ESCRITURA, EL HOMBRE APRENDIÓ A CREAR IMÁGENES. A TRAVÉS DE ELLAS HA CONTADO ACONTECIMIENTOS, EXPRESADO SENTIMIENTOS Y PENSAMIENTOS.

UNA OBRA DE ARTE ES UNA IMAGEN PARTICULAR:

- ★ ES CREADA POR UNA PERSONA CONCRETA (**ARTISTA, AUTOR**) CUYO NOMBRE, APELLIDO, NACIONALIDAD Y ÉPOCA SE CONOCEN.
- ★ SE REALIZA EN UN MOMENTO PRECISO, EN UNA ÉPOCA HISTÓRICA (**AÑO**)
- ★ ESTÁ PENSADA Y HECHA DE UNA MANERA ESPECÍFICA, CON DETERMINADOS COLORES, DISTINTOS MATERIALES Y SU PROPIA **TÉCNICA** (ÓLEO, PINTURA, ESCULTURA, ...)
- ★ PUEDE PERTENECER A UNA **CORRIENTE ARTÍSTICA**: UN GRUPO DE OBRAS QUE SE PUEDEN AGRUPAR POR ESTILO, IDEAS, TÉCNICA, SUJETOS EN UNA ÉPOCA PRECISA (IMPRESIONISMO, SURREALISMO, RENACIMIENTO ...)
- ★ SE RECONOCE Y SE TRANSMITE EN EL TIEMPO POR SU ORIGINALIDAD, SU CAPACIDAD DE EMOCIONAR Y DE COMUNICAR EN MANERA CREATIVA

PARA LEER UNA OBRA DE ARTE:

1. HAY QUE INVESTIGAR LOS DATOS

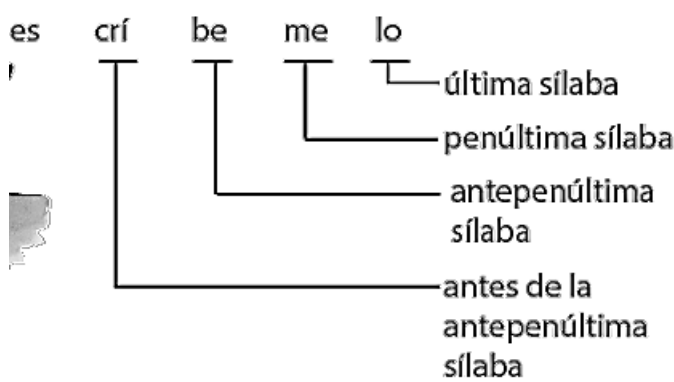
- ★ EL TÍTULO
- ★ EL ARTISTA
- ★ MOMENTO HISTÓRICO (AÑO, ÉPOCA EN QUE SE HIZO, Y SU CULTURA)
- ★ TÉCNICA UTILIZADA

2. HAY QUE PREGUNTARSE:

- ¿QUE COSA VEO?
- ¿COMO SE HIZO?
- ¿PORQUÉ SE HIZO ASÍ?
- ¿QUE COSA NOS CUENTA?
- ¿CUAL ES SU HISTORIA Y SU MENSAJE?

- ★ DAMA DEL ARMIÑO
- ★ LEONARDO DA VINCI
- ★ 1488-1490
- ★ (ALTO RENACIMIENTO)
- ★ ÓLEO SOBRE TABLA

TEMA 2: LA ACENTUACIÓN



4. Tilda adecuadamente las siguientes palabras y luego escribe en el círculo la inicial

(A)

a las agudas;

(G)

a las graves;

(E)

a las esdrújulas

(S)

a las sobresdrújulas

- coctel

☐

- Peru

☐

- pideselo

☐

- trebol

☐

- sabado

☐

- informacion

☐

- higado

☐

- logica

☐

- anis

☐

- viajare

☐

- angel

☐

- llovio

☐

- menu

☐

- intencion

☐

- exito

☐

- numero

☐

- digaselo

☐

- palido

☐

- cespel

☐

- fortisimo

☐

- marmol

☐

- detras

☐

- ortografico

☐

- jovenes

☐

- silaba

☐

- cometelo

☐

- grafico

☐

- lindisima

☐

- America

☐

- fabula

☐

- Ivan

☐

- pulsera

☐

- estatua

☐

- compraselo

☐

- dinamicas

☐

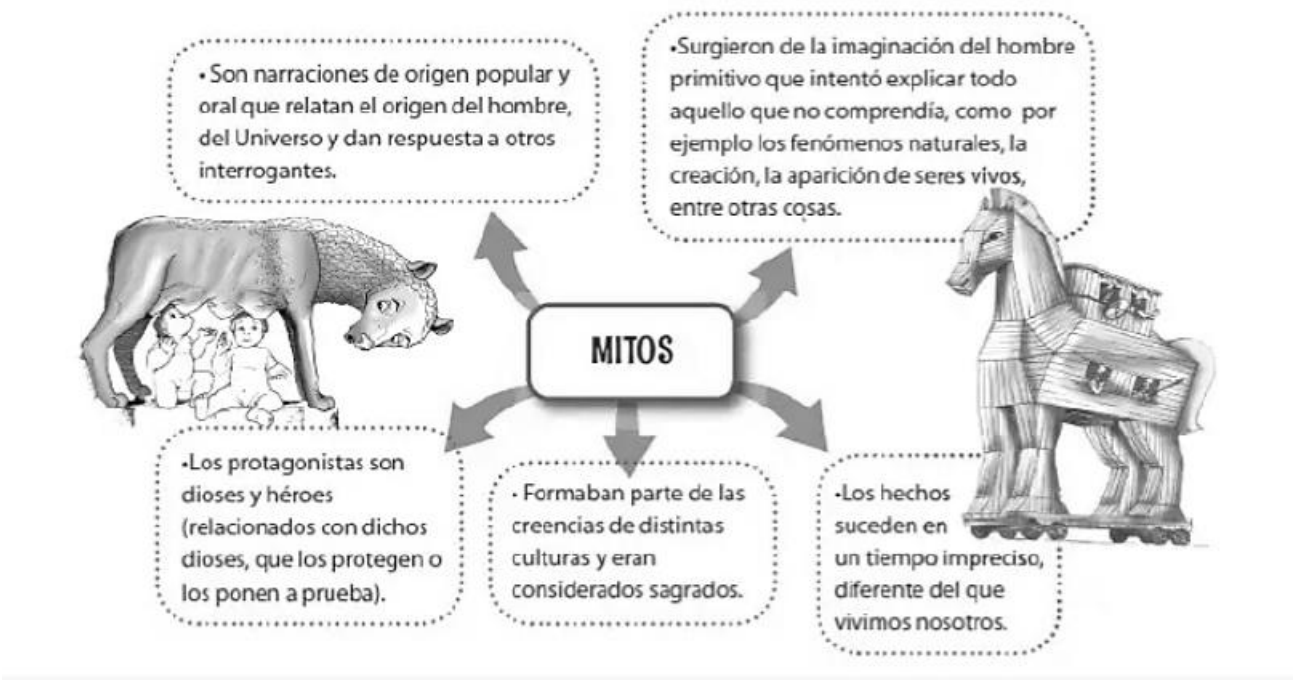
- abrigate

☐

5. Lee las siguientes oraciones. En ellas se ha omitido la tilde. De acuerdo a las reglas de uso grafícales sobre la vocal correspondiente.

- 1. La luz ambar del semáforo no funciono.
- 2. El sabado proximo viajare a Apurimac.
- 3. En el zoológico habia un ridículo chimpancé.
- 4. El calculo que hizo estuvo erróneo.
- 5. Algun dia sere medico.
- 6. El acróbata hacia agiles movimientos.
- 7. Los lapices que vendian eran pesimos.
- 8. Desde aquí veras un magnifico espectáculo.
- 9. Mi tio me regalo un album fotografico.
- 10.Llevo dieciseis paginas leidas.

TEMA 3: LA CLASIFICACIÓN DE LOS MITOS



6. Unir las frases o palabras con los personajes a que se refieren.

Señor del mundo		Mitad hombre y mitad serpiente		Hija de Zeus	
Valiente					Furioso
Tridente					Olivo
Fundador					Rey
Poseidón		Kekrops	Atenea	Zeus	
Diosa de la sabiduría		Dios de los mares		Hermano de Zeus	

7. Realizar la lectura del mito “El caballo de Troya” y realizar las siguientes actividades al respaldo de la hoja. En el cuadro completar los hechos que faltan.

- Buscar en el diccionario las siguientes palabras: acicalas - gallardía - fondearon - asedio - promontorio - batida - urdido.
- Respondan: ¿Cuál es el motivo por el que griegos y troyanos se enfrentan en una cruenta guerra? ¿Quién trama el plan que llevará a Troya a la ruina? ¿En qué consiste la trampa?

Las preguntas ayudan	Los hechos principales	Estructura narrativa
¿Dónde pasó la historia? ¿A quiénes les ocurrió?		SITUACIÓN INICIAL
¿Qué complicó la historia?	<i>El rapto de Helena realizado por Paris</i>	COMPLICACIÓN
¿Qué consecuencias tuvo?	La guerra de Troya.	RESOLUCIÓN
¿Cómo terminó la historia?		SITUACIÓN FINAL

8. Busca a través de libros, internet, o consultando con tus padres, dos mitos que expliquen el mismo hecho. Por ejemplo, dos mitos que hablen sobre el origen del mundo, del hombre, de la lluvia, de los animales, entre otros. Lo ideal es que los mitos pertenezcan a culturas distintas. Luego, realiza la siguiente actividad con ellos:

- a. Léelos atentamente y realiza al respaldo de la hoja un resumen de su contenido en el que indiques además el tema o lo que se explica en cada uno.
- b. Haz una lista de sus personajes y lugares.
- c. Haz una lista de semejanzas y diferencias de la historia que presenta cada uno.

PREGUNTAS POR COMPETENCIA

RESPONDA LAS PREGUNTAS 9 Y 10 DE ACUERDO CON LA SIGUIENTE INFORMACIÓN.

Agitación del Océano. Mito de la India.



Un día algunos dioses de la India se reunieron en el monte Meru para discutir cómo harían para obtener el elixir de la inmortalidad que se hallaba escondido en las profundidades del océano. Ante la sugerencia del Dios Visnú, deciden agitarlo amarrando a Vasuki, la serpiente, al monte Nandara.

Los dioses buenos tomaron a Vasuki por un extremo y los dioses malvados lo hicieron

por el otro. Según tiraban, la montaña daba vueltas agitando el océano hasta que se hizo lechoso y se convirtió en manteca.

Los dioses continuaron batiendo esta mezcla y lentamente surgieron de ella catorce cosas preciosas: entre ellas, el sol, la luna, Lakshmi, que después sería la esposa de Visnú, y, finalmente, Danvantari, el médico, llevando consigo el elixir de la inmortalidad.

Todos los dioses querían probarlo a toda costa, pero Visnú engañó a los dioses malos para que no lo hicieran. Tan solo Rahu, un demonio astuto de varias cabezas, bebió un pequeño sorbo. Para impedir que alcanzara la inmortalidad, Visnú lo hirió de muerte, sin embargo, el demonio Rahu siguió siendo inmortal y en un descuido se comió al dios de la Luna, en un intento por hallar más elixir de la inmortalidad.

Desde ese día, y por haberse comido la luna, Rahu se convirtió en el encargado de provocar los eclipses lunares.

9. ¿Por qué fue necesario que los dioses "buenos" y los dioses "malvados" unieran sus fuerzas para agitar el océano?

- A. Porque agitar un océano entero requería una fuerza enorme que solo se lograba al tirar de ambos extremos de la serpiente.
- B. Porque los dioses buenos eran muy débiles para sostener a la serpiente Vasuki por sí solos.
- C. Porque los dioses malos conocían la ubicación exacta del elixir de la inmortalidad en el monte Meru.
- D. Porque el dios Visnú les prometió que todos compartirían el elixir de la inmortalidad por igual.

10. En el relato, Visnú engaña a los dioses malos para que no beban el elixir, pero Rahu logra tomar un sorbo. Al analizar la actitud del dios Visnú, ¿qué juicio o valoración se puede hacer sobre su decisión?

- A. Fue una acción justa e impecable, porque los dioses malos no trabajaron en la agitación del océano.
- B. Fue un grave error, ya que debió dejar que el demonio Rahu fuera el único en probar la bebida de la inmortalidad.
- C. Fue una estrategia tramposa que terminó desencadenando un problema peor: la creación de un demonio inmortal que devoró la luna.
- D. Fue una decisión correcta, porque las leyes del universo exigen que solo los demonios de varias cabezas puedan provocar eclipses.

LINKS DE ENLACE

<https://www.youtube.com/watch?v=sOeSa-oUcTU>

<https://colombiaaprende.edu.co/contenidos-para-aprender/compreension-de-los-mitos-y-sus-clases>

https://contenidosparaaprender.colombiaaprende.edu.co/G_5/L/SM/SM_L_G05_U04_L0

Señor padre de familia:

Firme este taller solo cuando compruebe que ha sido desarrollado totalmente.

Firma padre familia _____ Fecha _____

