



**COLEGIO ANDINO  
DEUTSCHE SCHULE**

<b>Jahrgang 6</b>	<b>Temas</b>
<p data-bbox="237 373 920 411"><b>Área de aprendizaje 1: Artes plàsticas</b></p> <p data-bbox="237 456 1912 523">Crear espacialidad en las artes plàsticas por medio de diferentes mètodos: relaciòn de tamaños, sobreposiciones, sobrepsociòn, la perspectiva paralela.</p> <p data-bbox="237 564 1935 632">Conocer un mètodo de impresiòn, a partir de èsta crear efectos por medio del detalle de la imagen, posiciòn de los diferentes elementos, para</p> <p data-bbox="237 715 1912 782">Utilizar de forma selectiva las herramientas de la pintura, dibujo o una tècnica de impresiòn, con el fin de realzar efectos de la imagen, por ejemplo la colocaciòn y el recorte.</p> <p data-bbox="237 823 1912 890">Aprendizaje de las proporciones del cuerpo humano por medio de un esquema dado para a partir de ahi crear sus propias ideas</p> <p data-bbox="237 932 1301 963">Conocer del arte griego y romano y relaciònar con un imaginario actual.</p>	

**Competencias:**

Medios de dibujo para la representación del espacio.

Obras de la antigüedad griega y romana: arcaico, clásico y helenístico.

Términos del arte de la Antigüedad, por ejemplo, estatua, contrapposto, relieve, mosaico, pintura al fresco y al temple  
Función mágica y religiosa del arte, por ejemplo, mitología, culto a los dioses, culto sacrificial

**Área de aprendizaje 2: Arquitectura y diseño de productos**

Diseñar objetos de arcilla o modelos arquitectónicos a partir de materiales adecuados para explorar la relación específica entre material, artesanía y efecto.

Examinar edificios individuales de la antigüedad griega y romana y diferenciar entre funciones religiosas y seculares.

**Competencias:**

Identificar edificios sagrados y profanos de la antigüedad, por ejemplo, templo, basílica, ágora, foro, villa, casa atrio, Insulae.

Conocer criterios de la arquitectura: exterior e interior, material y construcción, rasgos estilísticos

**Área de aprendizaje 3: Interacción, puesta en escena y comunicación**

Diseñar escritos a partir de reglas elementales y diseñar mensajes sencillos o combinaciones texto-imagen para comprender la relación entre forma, carácter y significado de escritos y signos.

improvisar o escenificar y documentar fotográfica o cinematográficamente escenas teatrales breves y sencillas o imágenes fijas, utilizando el lenguaje corporal, el movimiento, los gestos y las expresiones faciales.

**Competencias:**

Combinaciones texto-imagen, por ejemplo, cuentos ilustrados, carteles, tabloneros de anuncios o presentaciones digitales.

Conceptos básicos de tipografía, por ejemplo, caligrafía, letras de imprenta, tamaño de letra

Medios fotográficos o cinematográficos elementales de diseño.

