



Institución Educativa
RAFAEL GARCÍA HERREROS
"Abriendo Caminos Hacia La Excelencia"

Nit: 811039001-9 – Dane: 105001020052
 Establecimiento oficial autorizado definitivamente por Resolución N°. 9932 de Noviembre 16 de 2006.
 para los niveles de; Preescolar, primaria, Básica Secundaria) y Media Académica

GUÍA DE APRENDIZAJE SEMANA 21

NOMBRE DEL ESTUDIANTE:

FECHA DE ENTREGA:	FECHA DE RECIBO:	GRADO: OCTAVO	ÁREAS QUE SE INTEGRAN: ARTISTICA
--------------------------	-------------------------	--------------------------------	--

NOMBRE DEL DOCENTE: Duvan gallego

CORREO ELECTRÓNICO: Duvan.gallego@ierafaelgarciaherreros.edu.co

Tema Dibujo

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: Mantener una actitud de búsqueda personal y colectiva, integrando la percepción, la imaginación, la sensibilidad, la indagación y la reflexión de realizar o disfrutar de diferentes producciones artísticas.

COMPETENCIAS

ARTISTICA: Sensibilidad, apreciación estética y comunicación.

EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

- Representa gráficamente los elementos del color y su expresividad.

INTRODUCCIÓN:

A lo largo de esta guía te invito a explorar, percibir y relacionarte con los espacios que te rodean. Encontrarás diferentes ejercicios por medio de los cuales podrás descubrir y desarrollar tus posibilidades expresivas y creativas.

Espero que disfrutes con las actividades que te propongo y que desarrolles otras nuevas ideas y creaciones, que te permitan relacionar el arte con tu vida, comunicarte y afianzar tu manera particular de percibir el mundo.

Todos los dibujos realízalos en hojas anexas y grápalas al final de la guía

1° EXPLORACIÓN

Actividad de sensibilidad

1. visita algunos de los lugares de tu entorno, observa atentamente los colores de estos lugares. Realiza bocetos de estos espacios, inspirados en lo percibes y analizas.
2. Escribe un texto donde argumentes como fue ese recorrido como te sentiste observando y construyendo tu obra.
3. Dibuja un mapa del recorrido de hiciste por tu barrio.

2° ESTRUCTURACIÓN

Actividad de conceptualización

Materiales para el dibujo a mano alzada

Se necesitan sólo tres objetos para hacer dibujos a mano libre: un lápiz, un borrador y una hoja de papel. Con frecuencia se usa papel cuadriculado para hacer los croquis. Para bosquejar o esquematizar con un lapicero, un lápiz o portaminas siempre se debe usar una puntilla suave, de grado F o HB.



Institución Educativa
RAFAEL GARCÍA HERREROS
"Abriendo Caminos Hacia La Excelencia"

Nit: 811039001-9 – Dane: 105001020052

Establecimiento oficial autorizado definitivamente por Resolución N°. 9932 de Noviembre 16 de 2006.
para los niveles de; Preescolar, primaria, Básica Secundaria) y Media Académica

Líneas trazadas a mano alzada

Una apropiada línea recta hecha a pulso no debe ser tan rígida como una reglada o de trazo con instrumento figura (a). La efectividad de una línea de dibujo constructivo está en su uniformidad exacta. En el bosquejado no se debe intentar imitar el trazo de esas líneas. Lo importante es bosquejar la línea en la dirección correcta y no como se muestra en la figura(b). Una línea aceptable trazada a mano libre tiene las cualidades de libertad y variedad. Continúa en el camino correcto, como se muestra en la figura (c) y (d). Una línea larga no se debe dibujar con un solo trazo, sino en varios tramos de principio a fin, desplazando la posición de la mano después de cada tramo.

Trazo de líneas rectas

El lápiz o portaminas se debe sostener naturalmente, a casi una pulgada y media (4 cm) de la punta. Para trazar líneas horizontales [figura a)], se deben marcar primero los puntos inicial y final. Después se debe deslizar el lápiz hacia atrás y hacia adelante entre los puntos, casi sin tocar el papel, hasta que se establezca con claridad la dirección correcta. Por último, se debe trazar la línea firmemente con un movimiento ligero y libre de la muñeca y el brazo. No se pierda de vista el punto hacia el cual se dibuja, y no a la punta del lápiz. Esto es como en el juego de golf, donde se debe observar bien la pelota, y no el palo de golpeo. Se deben trazar las líneas verticales hacia abajo ("hacia el estómago"), con un movimiento libre de los dedos y la muñeca, como muestra la figura (b). Si una línea inclinada debe ser casi vertical, su trazo deberá ser hacia abajo, como se ilustra en la figura (c) y (d). Si la línea debe ser casi horizontal, debe dibujarse con movimientos hacia la derecha (e). Las líneas inclinadas se pueden trazar como líneas horizontales o como verticales colocando el papel en la posición necesaria (f) y (g).





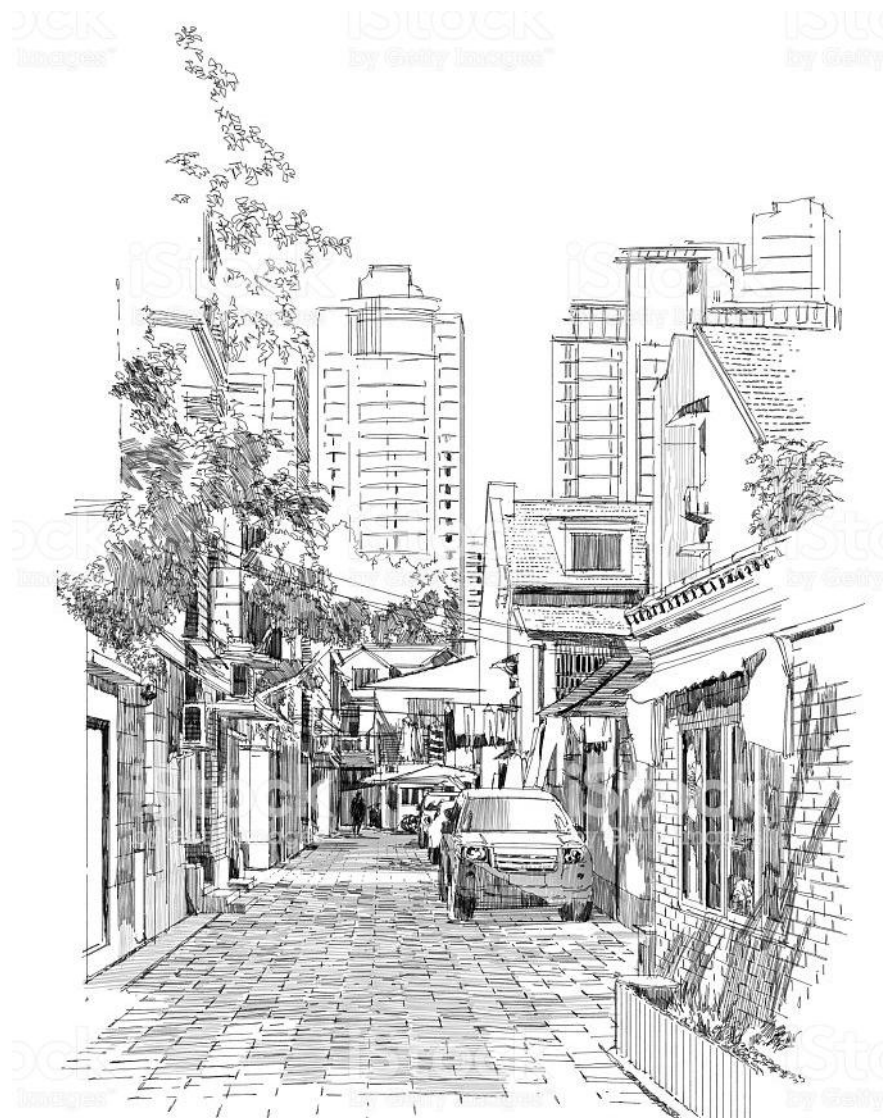
Institución Educativa
RAFAEL GARCÍA HERREROS
"Abriendo Caminos Hacia La Excelencia"

Nit: 811039001-9 – Dane: 105001020052
 Establecimiento oficial autorizado definitivamente por Resolución N°. 9932 de Noviembre 16 de 2006.
 para los niveles de; Preescolar, primaria, Básica Secundaria) y Media Académica

3° PRÁCTICA

Actividad de comunicación

1. Realiza el dibujo del modelo a mano alzada, empleando luz y sombra.



4° TRANSFERENCIA

Realiza un dibujo de tu barrio empleando diferentes tipos de líneas

Escribe una reflexión acerca de tu dibujo

5° VALORACIÓN

AUTOEVALUACIÓN ESTUDIANTE	SI	NO	HETEROEVALUACIÓN FAMILIA	SI	NO
¿Logré cumplir con el objetivo de aprendizaje?			¿Verificamos la realización de las actividades?		
¿Realicé todas las actividades?			¿Acompañamos al estudiante en el desarrollo de la guía?		
¿Estuve motivado?			¿El estudiante demostró responsabilidad?		
¿Aprendí algo nuevo?			¿Ayudamos a corregir los errores?		
¿Corregí mis errores?			¿La comunicación con el estudiante fue asertiva?		

RECURSOS COMPLEMENTARIOS



Institución Educativa
RAFAEL GARCÍA HERREROS
"Abriendo Caminos Hacia La Excelencia"

Nit: 811039001-9 – Dane: 105001020052

Establecimiento oficial autorizado definitivamente por Resolución N°. 9932 de Noviembre 16 de 2006.
para los niveles de; Preescolar, primaria, Básica Secundaria) y Media Académica

GUÍA DE APRENDIZAJE SEMANA 22

NOMBRE DEL ESTUDIANTE:

FECHA DE ENTREGA:	FECHA DE RECIBO:	GRADO: OCTAVO	ÁREAS QUE SE INTEGRAN: ARTISTICA
--------------------------	-------------------------	--------------------------------	--

NOMBRE DEL DOCENTE:	Duvan gallego
----------------------------	---------------

CORREO ELECTRÓNICO:	duvan.gallego@ierafaelgarciaherreros.edu.co
----------------------------	--

TEMA:	Sombra
--------------	--------

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:	Utilizar los conocimientos artísticos en la observación y el análisis de situaciones y objetos de la realidad cotidiana y de diferentes manifestaciones del mundo del arte y la cultura, para comprenderlos mejor y formar un gusto propio.
----------------------------------	---

COMPETENCIAS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
---------------------	----------------------------------

ARTISTICA: Sensibilidad, apreciación estética y comunicación.	<ul style="list-style-type: none">• Representa gráficamente los elementos del color y su expresividad.• Valora la riqueza de las manifestaciones culturales propias y de los otros, contribuyendo a su preservación, cuidado y conservación.
--	---

INTRODUCCIÓN:

En esta guía te presentare algunas manifestaciones artísticas, para invitarte a que conozcas diferentes formas en las que los artistas aplican la idea de volumen en su pintura

Espero que disfrutes con las actividades que te propongo y que desarrolles otras nuevas ideas y creaciones, que te permitan relacionar el arte con tu vida, comunicarte y afianzar tu manera particular de percibir el mundo.

Todos los dibujos realízalos en hojas anexas y grápalas al final de la guía.

1° EXPLORACIÓN

Actividad de sensibilidad

1. observen atentamente las diferentes formas geométricas que están a tu alrededor y trata de dibujarlas conservando todos sus detalles.

2. Escribe un párrafo diario en el cual puedas contar que sucede al realizar esta observación y que aprendiste de la vivencia.

3. Realiza una pintura donde expreses todo tu sentir.

2° ESTRUCTURACIÓN

Actividad de conceptualización

EL SOMBREADO POR RAYADO

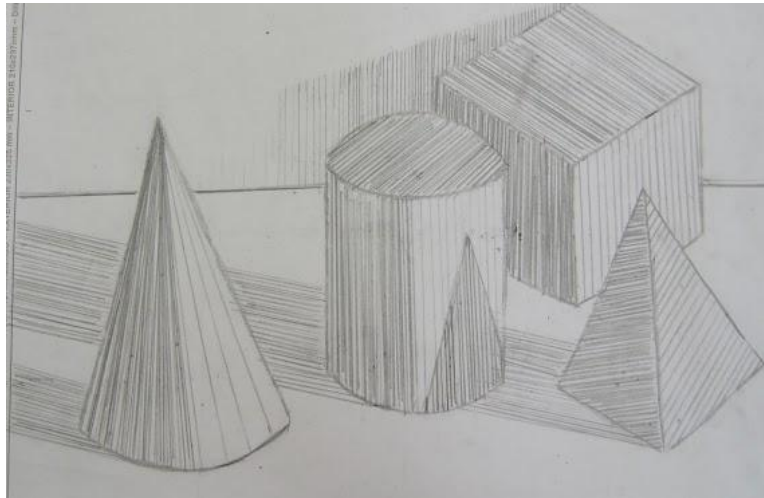
Hay diferentes maneras de sombrear con líneas, básicamente con esta técnica trazaremos líneas y la impresión de iluminación se genera por la cercanía entre estas, a mayor desfase mayor luz, a menor desfase se produce efecto de baja iluminación.



Institución Educativa
RAFAEL GARCÍA HERREROS
"Abriendo Caminos Hacia La Excelencia"

Nit: 811039001-9 – Dane: 105001020052

Establecimiento oficial autorizado definitivamente por Resolución N°. 9932 de Noviembre 16 de 2006.
para los niveles de; Preescolar, primaria, Básica Secundaria) y Media Académica



El principal objetivo de todos los dibujantes es representar el volumen y la profundidad de la realidad es decir la tridimensionalidad. Esto se consigue con el claroscuro que es la reproducción mediante técnicas gráficas de las zonas de luz y sombra que se producen al iluminar un objeto. Esto en dibujo se realiza con diferentes materiales, en color o blanco y negro, como el grafito, el carbón, la sanguina, el rotulador etc. y generalmente con dos técnicas, el sombreado a manchas y el sombreado a trazos.



3º PRÁCTICA



Institución Educativa
RAFAEL GARCÍA HERREROS
"Abriendo Caminos Hacia La Excelencia"

Nit: 811039001-9 – Dane: 105001020052

Establecimiento oficial autorizado definitivamente por Resolución N°. 9932 de Noviembre 16 de 2006.
 para los niveles de; Preescolar, primaria, Básica Secundaria) y Media Académica

Actividad de comunicación

1. Aplícale la técnica de sombreado a este modelo.
2. Realiza tu propia propuesta de dibujo aplicando correctamente el sombreado.



4° TRANSFERENCIA

Escribe una reflexión acerca de la relación que establecemos con los otros y por qué debemos respetar la diferencia de los demás.

Elabora un mapa mental del tema estudiado.

5° VALORACIÓN

AUTOEVALUACIÓN ESTUDIANTE	SI	NO	HETEROEVALUACIÓN FAMILIA	SI	NO
¿Logré cumplir con el objetivo de aprendizaje?			¿Verificamos la realización de las actividades?		
¿Realicé todas las actividades?			¿Acompañamos al estudiante en el desarrollo de la guía?		
¿Estuve motivado?			¿El estudiante demostró responsabilidad?		
¿Aprendí algo nuevo?			¿Ayudamos a corregir los errores?		
¿Corregí mis errores?			¿La comunicación con el estudiante fue asertiva?		



Institución Educativa
RAFAEL GARCÍA HERREROS
“Abriendo Caminos Hacia La Excelencia”

Nit: 811039001-9 – Dane: 105001020052
 Establecimiento oficial autorizado definitivamente por Resolución N°. 9932 de Noviembre 16 de 2006.
 para los niveles de; Preescolar, primaria, Básica Secundaria) y Media Académica

RECURSOS COMPLEMENTARIOS

GUÍA DE APRENDIZAJE SEMANA 23

NOMBRE DEL ESTUDIANTE:

FECHA DE ENTREGA:	FECHA DE RECIBO:	GRADO: OCTAVO	ÁREAS QUE SE INTEGRAN: ARTISTICA
--------------------------	-------------------------	-------------------------	--

NOMBRE DEL DOCENTE:	Duvan gallego
----------------------------	---------------

CORREO ELECTRÓNICO:	Duvan.gallego@ierafaelgarciaherreros.edu.co
----------------------------	---

TEMA:	Diseño
--------------	--------

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:	Identificar y reconocer dibujos en elementos del entorno, utilizando con destreza los instrumentos específicos para representarlos en sus propias producciones artísticas
----------------------------------	---

COMPETENCIAS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
ARTISTICA: Sensibilidad, apreciación estética y comunicación.	<ul style="list-style-type: none"> Representa gráficamente los elementos del color y su expresividad. Valora la riqueza de las manifestaciones culturales propias y de los otros, contribuyendo a su preservación, cuidado y conservación.

INTRODUCCIÓN:
 En esta guía te propongo un ejercicio de diseño y publicidad como forma de expresión y comunicación.
 Espero que disfrutes con las actividades que te propongo y que desarrolles otras nuevas ideas y creaciones, que te permitan relacionar el arte con tu vida, comunicarte y afianzar tu manera particular de percibir el mundo.
 Realiza las actividades en hojas anexas y grápalas.

1° EXPLORACIÓN

Actividad de sensibilidad

- Piensa en alguna situación que hayas vivido recientemente que sea importante para ti, desde allí diseña un logotipo.
- Ahora vas a representar estas emociones. Piensa cuál sería el mejor material para hacerlo: lápiz y papel, vinilo, hojas secas, trapos, materiales reciclables u otros que se te ocurran y que tengas a la mano.

2° ESTRUCTURACIÓN

Actividad de conceptualización.

¿QUE ES UN LOGOTIPO?

Un logotipo (también conocido como logo) es un diseño gráfico conformado



Institución Educativa
RAFAEL GARCÍA HERREROS
“Abriendo Caminos Hacia La Excelencia”

Nit: 811039001-9 – Dane: 105001020052

Establecimiento oficial autorizado definitivamente por Resolución N°. 9932 de Noviembre 16 de 2006.
para los niveles de; Preescolar, primaria, Básica Secundaria) y Media Académica

generalmente por letras, símbolos y/o signos, que tiene como finalidad representar e identificar una marca o empresa, así como distinguirla de las demás marcas o empresas competidoras. Además de representar y permitir identificar una marca o empresa, y distinguirla de las demás marcas o empresas competidoras, un logotipo permite también transmitir el concepto, el estilo, la personalidad, la esencia o alguna característica importante o diferenciadora de la marca o empresa, y así relacionar esta en la mente del consumidor. Pero además, con el tiempo, un logotipo puede impactar y quedar grabado en la mente del consumidor, y así hacer que cuando este decida adquirir el tipo de producto que representa, existan más posibilidades de que elija su marca antes que las marcas competidoras



¿QUE ES UN COLLAGE?

Un collage es una composición creativa que permite elaborar obras fantásticas a partir de formas ya existentes; es decir, prefabricadas. Así como en la realización de una pintura se parte de materiales básicos como acuarelas, témperas, lápices de color, etc., en el collage los elementos son tomados de otras obras que, combinados entre sí, dan lugar a una nueva composición artística. La técnica del collage nos permite crear imágenes inusuales: desde la distancia se ven como creaciones similares al impresionismo; en cambio, cuando nos acercamos observamos que están creadas a partir de fragmentos de páginas de revistas o de otros materiales reciclados.



3° PRÁCTICA

Actividad de comunicación

1. Crear un logotipo que represente un juego inventado utilizando la técnica del collage o recortes de periódicos
2. Realiza un collage con los materiales que puedas encontrar en casa.

4° TRANSFERENCIA



Institución Educativa
RAFAEL GARCÍA HERREROS
“Abriendo Caminos Hacia La Excelencia”

Nit: 811039001-9 – Dane: 105001020052
 Establecimiento oficial autorizado definitivamente por Resolución N°. 9932 de Noviembre 16 de 2006.
 para los niveles de; Preescolar, primaria, Básica Secundaria) y Media Académica

Analiza:

- ¿Qué técnica te resultó más llamativa o interesante de trabajar?
- ¿Cuál te resultó difícil o más complicada de trabajar?
- Compara tus trabajos
- ¿Qué diferencias ves con relación al uso de la misma técnica?
- ¿Qué te hace pensar esto?

5° VALORACIÓN

AUTOEVALUACIÓN ESTUDIANTE	SI	NO	HETEROEVALUACIÓN FAMILIA	SI	NO
¿Logré cumplir con el objetivo de aprendizaje?			¿Verificamos la realización de las actividades?		
¿Realicé todas las actividades?			¿Acompañamos al estudiante en el desarrollo de la guía?		
¿Estuve motivado?			¿El estudiante demostró responsabilidad?		
¿Aprendí algo nuevo?			¿Ayudamos a corregir los errores?		
¿Corregí mis errores?			¿La comunicación con el estudiante fue asertiva?		

RECURSOS COMPLEMENTARIOS

GUÍA DE APRENDIZAJE SEMANA 24

NOMBRE DEL ESTUDIANTE:

FECHA DE ENTREGA:	FECHA DE RECIBO:	GRADO: OCTAVO	ÁREAS QUE SE INTEGRAN: ARTISTICA
--------------------------	-------------------------	-------------------------	--

NOMBRE DEL DOCENTE:	Duvan gallego
----------------------------	---------------

CORREO ELECTRÓNICO:	Duvan.gallego@ierafaelgarciaherreros.edu.co
----------------------------	---

TEMA:	Bitácora
--------------	----------

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:	Identificar y reconocer dibujos en elementos del entorno, utilizando con destreza los instrumentos específicos para representarlos en sus propias producciones artísticas.
----------------------------------	--

COMPETENCIAS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
ARTISTICA: Sensibilidad, apreciación estética y comunicación.	<ul style="list-style-type: none"> • Representa gráficamente los elementos del color y su expresividad. • Valora la riqueza de las manifestaciones culturales propias y de los otros, contribuyendo a su preservación, cuidado y conservación.

INTRODUCCIÓN:

En esta guía te mostrare algunos elementos de como los artistas plasmas en su bitácora sus ideas, sentimientos y proyectos que luego ejecutan en una obra.

Espero que disfrutes con las actividades que te propongo y que desarrolles otras nuevas ideas y creaciones.

Realiza las actividades en hojas anexas.



Institución Educativa
RAFAEL GARCÍA HERREROS
"Abriendo Caminos Hacia La Excelencia"

Nit: 811039001-9 – Dane: 105001020052
Establecimiento oficial autorizado definitivamente por Resolución N°. 9932 de Noviembre 16 de 2006.
para los niveles de; Preescolar, primaria, Básica Secundaria) y Media Académica

1° EXPLORACIÓN

Actividad de sensibilidad

1. Analiza las imágenes que puedes identificar y leer en tu entorno y luego represéntalos en un dibujo.
2. Una vez tengas la representación, piensa en alguna secuencia de imágenes que acompañe tu emoción y expresión.
3. escribe acerca de esta experiencia de trabajo.

2° ESTRUCTURACIÓN

Actividad de conceptualización.

El diario bitácora es un diario personal, en que puedes escribir y dibujar cómo te sientes, a partir de lo que te sucede en lo personal, el entorno de amistades, familiar o escolar. Ayuda a pensar en ti mismo, mirarte, tratar de entender y tratar de entender a los demás. Es utilizado por muchos escritores y creadores y puede convertirse, en un futuro, en parte de una autobiografía.



El concepto también puede encontrarse ligado a ciertos [proyectos](#) laborales o de investigación y representa un cuaderno donde se reportan los avances y resultados de un determinado estudio o trabajo; el mismo incluye hipótesis, observaciones, ideas, datos, obstáculos que puedan surgir en el transcurso de la investigación. Suele utilizarse sobre todo para proyectos escolares, [planificación](#) de las materias y contenido educativo.

Se encuentra organizado de [forma cronológica](#), de tal modo que a medida que se van consiguiendo avances en el proyecto, los resultados se plasman en el cuaderno para poder tener un claro seguimiento de toda la labor realizada. En una bitácora de este tipo deberán registrarse todas las condiciones en las que se ha desarrollado el proyecto.

3° PRÁCTICA

¿Cómo hacer el diario bitácora?

En la bitácora de Educación Artística o, si no la tienes, en hojas, construye 5 escritos, cada uno acompañado con un dibujo, tienes la posibilidad de escoger algunos de los temas que más llame tu atención.



Institución Educativa
RAFAEL GARCÍA HERREROS
"Abriendo Caminos Hacia La Excelencia"

Nit: 811039001-9 – Dane: 105001020052
 Establecimiento oficial autorizado definitivamente por Resolución N°. 9932 de Noviembre 16 de 2006.
 para los niveles de; Preescolar, primaria, Básica Secundaria) y Media Académica

4° TRANSFERENCIA

Realiza un mapa de ideas (sólo con dibujos y palabras clave) donde expliques que es la bitácora y para que sirve.

Escribe una reflexión acerca de lo aprendido y como puedes relacionarlo con tu vida cotidiana.

5° VALORACIÓN

AUTOEVALUACIÓN ESTUDIANTE	SI	NO	HETEROEVALUACIÓN FAMILIA	SI	NO
¿Logré cumplir con el objetivo de aprendizaje?			¿Verificamos la realización de las actividades?		
¿Realicé todas las actividades?			¿Acompañamos al estudiante en el desarrollo de la guía?		
¿Estuve motivado?			¿El estudiante demostró responsabilidad?		
¿Aprendí algo nuevo?			¿Ayudamos a corregir los errores?		
¿Corregí mis errores?			¿La comunicación con el estudiante fue asertiva?		

RECURSOS COMPLEMENTARIOS

GUÍA DE APRENDIZAJE SEMANA 25

NOMBRE DEL ESTUDIANTE:

FECHA DE ENTREGA:	FECHA DE RECIBO:	GRADO: OCTAVO	ÁREAS QUE SE INTEGRAN: ARTISTICA
--------------------------	-------------------------	-------------------------	--

NOMBRE DEL DOCENTE:	Duvan gallego
----------------------------	---------------

CORREO ELECTRÓNICO:	Duvan.gallego@ierafaelgarciaherreros.edu.co
----------------------------	---

TEMA:	Perspectiva
--------------	-------------

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:	Elaborar dibujos geométricos con elementos del entorno, utilizando con destreza los instrumentos específicos para representarlos en sus propias producciones artística
----------------------------------	--

COMPETENCIAS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
ARTISTICA: Sensibilidad, apreciación estética y comunicación.	<ul style="list-style-type: none"> • Escribe textos expositivos y textos narrativos breves. • Representa gráficamente los elementos del color y su expresividad. • Valora la riqueza de las manifestaciones culturales propias y de los otros, contribuyendo a su preservación, cuidado y conservación.

INTRODUCCIÓN:

Para esta guía vas a observar el entorno y aplicar los conceptos de dibujo en perspectiva.



Institución Educativa
RAFAEL GARCÍA HERREROS
"Abriendo Caminos Hacia La Excelencia"

Nit: 811039001-9 – Dane: 105001020052

Establecimiento oficial autorizado definitivamente por Resolución N°. 9932 de Noviembre 16 de 2006.
para los niveles de; Preescolar, primaria, Básica Secundaria) y Media Académica

Además, vas a expresarte a través de formas y colores que surjan de tu imaginación.

Realiza tus actividades en hojas anexas y grápalas a tu guía.

1° EXPLORACIÓN

Actividad de sensibilidad

- Observa tu entorno y dibújalo en perspectiva.
- Busca imágenes de obras en perspectiva.
- Analiza las diferencias y/o similitudes que encuentres entre las imágenes y lo que dibujaste.
- ¿Consideras que los dibujos y trabajos que has realizado tienen algo en común con las imágenes que encontraste? ¿En qué se parecen?

2° ESTRUCTURACIÓN

Actividad de conceptualización

Perspectivas con puntos de fuga

Un punto de fuga, en un sistema de proyección cónica, es el lugar geométrico en el cual las proyecciones de las rectas paralelas a una dirección dada en el espacio, no paralelas al plano de proyección, convergen. Es un punto impropio, situado en el infinito. Existen tantos puntos de fuga como direcciones en el espacio. Un punto de fuga correspondiente a una dirección dada en el espacio queda definido mediante la intersección entre el plano de proyección y un rayo con dicha dirección trazado desde el origen (o punto de vista).

Un ejemplo intuitivo de punto de fuga es el lugar donde "veríamos confluir" los dos rieles de una vía rectilínea de tren dispuesta sobre un terreno plano infinito.



En una proyección dada, puede haber de uno a tres puntos de fuga para representar las tres direcciones ortogonales correspondientes a los tres ejes espaciales XYZ, según se mantengan paralelas al plano de proyección o se intersequen con él. Estos tres ejes se pueden imaginar como las aristas de un cubo.

En función de las direcciones de los ejes ortogonales respecto al plano de proyección, las perspectivas se denominan:

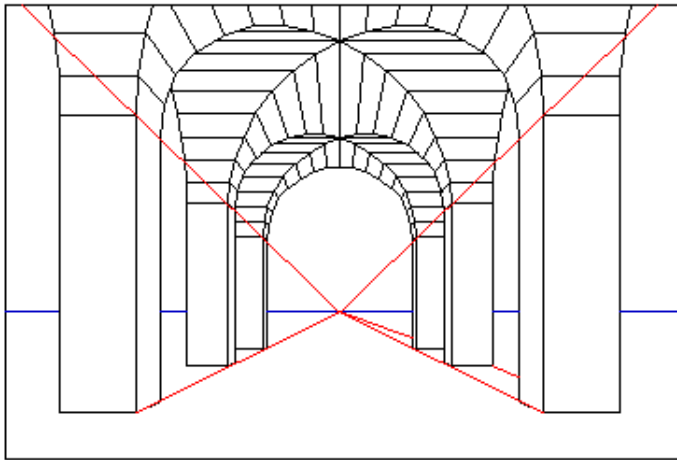
En el sistema de proyección cónica, las proyecciones de las rectas horizontales convergen siempre en la línea del horizonte; y solamente las proyecciones de las rectas paralelas al plano del cuadro no poseen un punto de fuga definido, pues también se proyectan realmente paralelas en el dibujo.



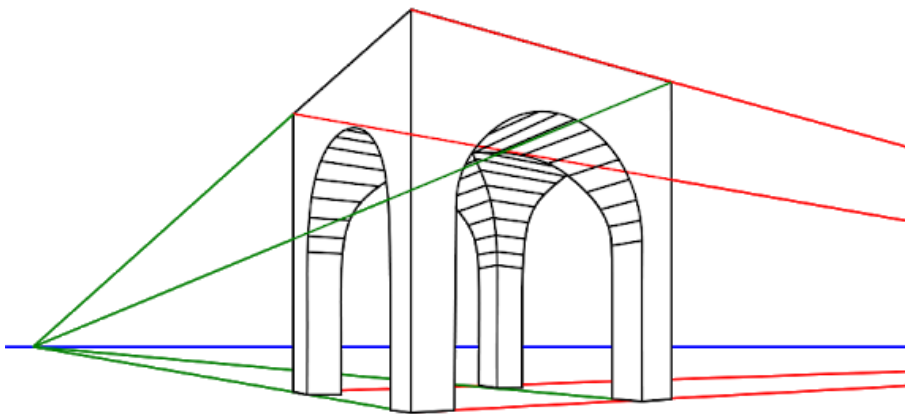
Institución Educativa
RAFAEL GARCÍA HERREROS
“Abriendo Caminos Hacia La Excelencia”

Nit: 811039001-9 – Dane: 105001020052

Establecimiento oficial autorizado definitivamente por Resolución N°. 9932 de Noviembre 16 de 2006.
 para los niveles de; Preescolar, primaria, Básica Secundaria) y Media Académica



Perspectiva frontal: Con un solo punto de fuga sobre el dibujo. Ocurre cuando una de las caras del cubo es paralela al plano de proyección, por tanto dos ejes del espacio son paralelos al plano de proyección. Las proyecciones de las rectas en esas direcciones se verán realmente paralelas en el dibujo.



Perspectiva oblicua: Con dos puntos de fuga. Ocurre cuando el cubo está parcialmente ladeado, y solo un eje espacial es paralelo al plano de proyección. Las rectas con esa dirección se proyectan realmente paralelas en el dibujo.

3 PRACTICA

Actividad de comunicación

Elabora una serie de bocetos en perspectiva y escribe acerca de cada uno de ellos luego incluye todo esto en tu bitácora.

4° TRANSFERENCIA

1. Escribe que aprendiste del tema, pero empleando la idea de caligrama.

5° VALORACIÓN

AUTOEVALUACIÓN ESTUDIANTE	SI	NO	HETEROEVALUACIÓN FAMILIA	SI	NO
¿Logré cumplir con el objetivo de aprendizaje?			¿Verificamos la realización de las actividades?		
¿Realicé todas las actividades?			¿Acompañamos al estudiante en el desarrollo de la guía?		
¿Estuve motivado?			¿El estudiante demostró responsabilidad?		
¿Aprendí algo nuevo?			¿Ayudamos a corregir los errores?		
¿Corregí mis errores?			¿La comunicación con el estudiante fue asertiva?		

RECURSOS COMPLEMENTARIOS



Institución Educativa
RAFAEL GARCÍA HERREROS
“Abriendo Caminos Hacia La Excelencia”

Nit: 811039001-9 – Dane: 105001020052
 Establecimiento oficial autorizado definitivamente por Resolución N°. 9932 de Noviembre 16 de 2006.
 para los niveles de; Preescolar, primaria, Básica Secundaria) y Media Académica

GUÍA DE APRENDIZAJE SEMANA 26

NOMBRE DEL ESTUDIANTE:

FECHA DE ENTREGA:

FECHA DE RECIBO:

GRADO: OCTAVO

ÁREAS QUE SE INTEGRAN:
ARTISTICA

NOMBRE DEL DOCENTE:

Duvan gallego

CORREO ELECTRÓNICO:

Duvan.gallego@ierrafaelgarciaherreros.edu.co

TEMA:

Artistas

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

Analizar las manifestaciones artísticas y sus elementos más significativos en el entorno para conseguir progresivamente una percepción sensible de la realidad y fomentar la identidad personal

COMPETENCIAS

EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

ARTISTICA: Sensibilidad, apreciación estética y comunicación.

- Representa sus ideas a partir del trazo y el color.
- Representa gráficamente los elementos del color y su expresividad.
- Valora la riqueza de las manifestaciones culturales propias y de los otros, contribuyendo a su preservación, cuidado y conservación.

INTRODUCCIÓN:

Para esta guía vas a trabajar los artistas y sus estilos, también el afiche como medio de comunicación y todo esto como te permite conocer un poco mas del mundo y como interactuamos en él, también te permitirá expresar tu sentir en estos tiempos de crisis.

Además, vas a expresarte a través de formas y colores que surjan de tu imaginación.

Realiza tus actividades en hojas anexas y grápalas a tu guía

1° EXPLORACIÓN

Actividad de sensibilidad

Recolecta imágenes de pinturas o ilustraciones. Puedes encontrarlas en revistas, en libros, en postales, publicaciones especializadas en arte, o en fotografías de artistas de tu región.

¿Qué temas abordan los distintos artistas?

¿Cuáles son tus temas preferidos?

¿Qué es lo que más te gusta de la obra de cada artista?

¿Qué es lo que menos te llama la atención?

¿Cómo crees que puedes reconocer la obra de un artista en particular?

2° ESTRUCTURACIÓN

Actividad de conceptualización

Los artistas y sus propuestas

Pablo Picasso nació en Málaga España. Desde niño fue reconocido su gran talento como pintor, el cual perfeccionó estudiando bellas artes en París. Es considerado un artista con mucha versatilidad, pues trabajó en múltiples técnicas y estilos como el expresionismo, el surrealismo, el naturalismo, entre otros. Sin embargo, el cubismo es el movimiento en el cual hizo aportes más significativos.



Institución Educativa
RAFAEL GARCÍA HERREROS
“Abriendo Caminos Hacia La Excelencia”

Nit: 811039001-9 – Dane: 105001020052

Establecimiento oficial autorizado definitivamente por Resolución N°. 9932 de Noviembre 16 de 2006.
para los niveles de; Preescolar, primaria, Básica Secundaria) y Media Académica

El cubismo buscaba expresar ideas, emociones y sentimientos por medio de formas geométricas sencillas como cilindros, cuadrados, triángulos y hexágonos, entre otras. En este movimiento las formas de los objetos se descomponen y sintetizan en lo más esencial de ellas mismas y parecen, en ocasiones, flotar en el espacio. Los artistas cubistas emplearon el collage y otras técnicas.

¿Te imaginas como se vería tu salón de clase pintado de acuerdo con los principios del cubismo?

Henry Matisse nació en Francia y aunque su vocación por la pintura llegó un poco tarde en su vida (pues dejó la jurisprudencia para dedicarse a la pintura) fue un artista que experimentó en infinidad de técnicas como el collage, trabajó con el gouache, con diversas técnicas gráficas y en escultura, entre otras. Matisse hizo uno de los aportes más significativos en el arte: creó nuevas formas de trabajar el color que no se encuentran en la naturaleza, generando así el movimiento llamado el fauvismo. El nombre de fauvismo viene de la palabra francesa “fauve”, que significa fiero o salvaje. Usaron esta palabra para significar que los artistas de este movimiento hacían un uso “salvaje” del color, al emplearlo de forma contrastada y de manera audaz.

El fauvismo proponía el uso subjetivo del color, la simplificación de las formas y libertad cromática, la utilización de colores puros y opuestos aplicados con densos empastes. Todos estos aportes inspiraron otros movimientos artísticos, como el expresionismo. La pintura de Matisse, Lujo, Calma y Voluptuosidad (1904-1905), es considerada la primera pintura fauvista.

Wassily Kandinsky Wassily Kandinsky fue un artista de origen ruso, a quien le encantaba experimentar con los colores y las formas; y reflexionar acerca de su significado. Aunque al inicio de su obra Kandinsky realizó varias representaciones realistas, poco a poco se fue interesando por realizar composiciones abstractas. En la mayoría de las obras vistas anteriormente, podemos identificar un referente real, el cual los artistas retoman y reelaboran en sus cuadros. Así hemos contemplado imágenes del rostro de ciertos personajes, paisajes, objetos, animales.

Sin embargo, el arte abstracto es un estilo de expresión en el que las líneas, los colores, las formas, las texturas y otros elementos del lenguaje visual, adquieren importancia y valor expresivo por sí mismos en la representación. De esta manera se crea un lenguaje donde se trabajan formas abstractas y geométricas, lo cual es diferente de la intención de imitar las características que vemos de las cosas. Lo anterior (la imitación), es un rasgo propio del arte figurativo. ¿Sabes que es el collage? Es una técnica que consiste mezclar papel recortado, con dibujo y objetos pegados para armar composiciones.

¿Sabías que... muchas culturas antiguas emplearon abstracciones para decorar cerámicas, muros y vasijas?

Nuestros indígenas precolombinos, emplearon formas abstractas, en diseños aplicados que se conocen como “grecas”.

EL AFICHE:

El afiche es un texto por medio del cual se difunde un mensaje con intención de promover un servicio o producto, o bien, para invitar a participar en algo o actuar de cierta forma. El objetivo es convencer al lector de algo determinado. Se caracteriza por que puede ser leído rápidamente capturando la atención del lector. Es capaz de cumplir varias funciones logrando, a través de él, interactuar y comunicarnos con el exterior.



Institución Educativa
RAFAEL GARCÍA HERREROS
“Abriendo Caminos Hacia La Excelencia”

Nit: 811039001-9 – Dane: 105001020052
 Establecimiento oficial autorizado definitivamente por Resolución N°. 9932 de Noviembre 16 de 2006.
 para los niveles de; Preescolar, primaria, Básica Secundaria) y Media Académica

CARACTERÍSTICAS DE UN AFICHE:

El afiche posee tres elementos importantes: Imagen y/o gráfica: todo afiche requiere de una imagen (ilustración, dibujo) que ayudará a enfatizar el propósito del afiche. El Slogan (frase breve), es fundamental ya que por medio de él se entrega el mensaje. Datos del producto promocionado o de la invitación que se hace.

¿COMO CREAR UN AFICHE?

Para crear un afiche debes considerar: Desde el punto de vista del slogan – Debes ser lo más directo posible, utilizando un lenguaje sencillo, para que sea fácil de recordar. – El texto debe ser breve. – Debes ser capaz de jerarquizar la información, es decir, organizarla por orden de importancia sintetizando las ideas. Desde el punto de vista gráfico, estético o de imagen – Utiliza un espacio de gran formato. – Busca formas gráficas y tipográficas atractivas, llamativas, por ejemplo; diferentes tipos letras. – Puedes utilizar técnicas manuales o de artes plásticas. – Articula imágenes con los textos seleccionados.

En general los afiches se utilizan en lugares abiertos hacia el exterior y puedes realizarlos para; invitar, informar o realizar alguna publicidad divertida.

3 PRACTICA

Actividad de comunicación

1. Realiza pinturas, dibujos y un afiche utilizando algunas de las tendencias y movimientos artísticos que hemos visto hasta ahora, ten en cuenta las siguientes sugerencias.

- Haz un dibujo o una pintura como lo haría Picasso, no pierdas de vista las formas geométricas y la diversidad de líneas.

4º TRANSFERENCIA

- Realiza una pintura. Busca un tema que te guste y aplica colores opuestos. Cuando usas los colores opuestos o complementarios, creas efectos muy contrastantes como lo hacían los pintores fauvistas.

5º VALORACIÓN

AUTOEVALUACIÓN ESTUDIANTE	SI	NO	HETEROEVALUACIÓN FAMILIA	SI	NO
¿Logré cumplir con el objetivo de aprendizaje?			¿Verificamos la realización de las actividades?		
¿Realicé todas las actividades?			¿Acompañamos al estudiante en el desarrollo de la guía?		
¿Estuve motivado?			¿El estudiante demostró responsabilidad?		
¿Aprendí algo nuevo?			¿Ayudamos a corregir los errores?		
¿Corregí mis errores?			¿La comunicación con el estudiante fue asertiva?		

RECURSOS COMPLEMENTARIOS