



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: NOVENO	ÁREAS QUE SE INTEGRAN: ARTISTICA
--------------------------	-------------------------	--------------------------------	--------------------------------------------

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

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

Tema	Isométricos
-------------	-------------

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:	Identificar, reconocer y aplicar dibujos geométricos 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. Desarrolla un lenguaje expresivo a través de la experimentación con el gesto y la expresión plástica.

INTRODUCCIÓN:

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

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

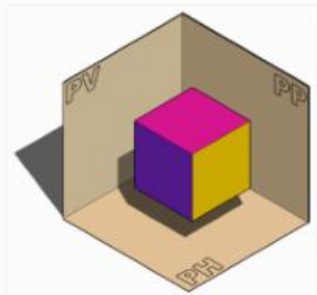
1. Observa formas geométricas que tengas a tu alrededor y dibújalas.
2. Como se pueden convertir las figuras geométricas es formas cotidianas en tu casa.
3. Cual crees que es la importancia de dibujar en 3D

2° ESTRUCTURACIÓN

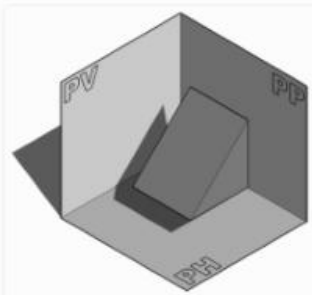
Actividad de conceptualización

Tipos de Planos

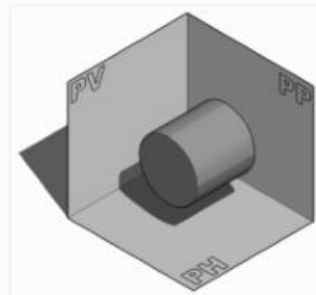
Las piezas que representan los distintos tipos de planos son:



Pieza 1. Planos paralelos



Pieza 2. Plano oblicuo



Pieza 3. Plano curvo



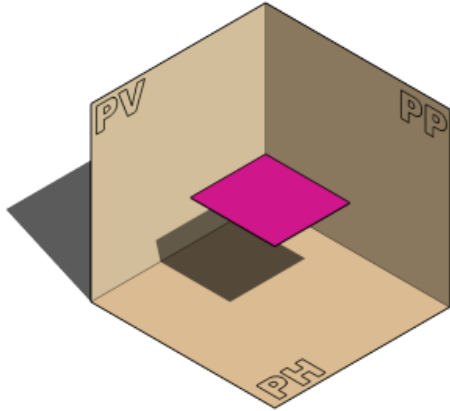
Institución Educativa
RAFAEL GARCÍA HERREROS
"Abriendo Caminos Hacia La Excelencia"

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

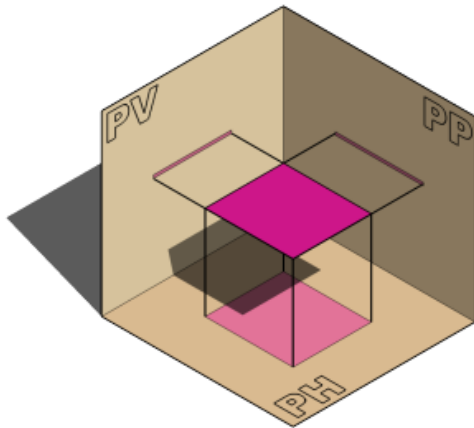
En este apartado veremos la representación de los planos paralelos y perpendiculares a los planos de proyección (cubo). Más adelante se pueden ver las piezas con **planos oblicuos** (cuña) y con **planos curvos** (cilindro).

OBTENER LAS PROYECCIONES. PROCEDIMIENTO



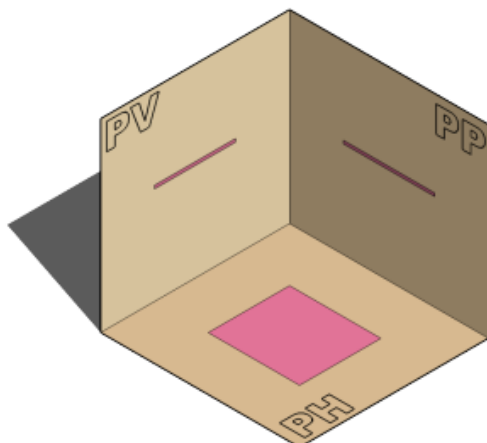
Nos encontramos con un plano como el de la figura, que es paralelo al plano horizontal (PH). Además, este plano es perpendicular a los planos vertical (PV) y plano de perfil (PP).

En este caso, la proyección sobre el plano horizontal será igual en dimensiones y forma al plano original.



Mientras que las proyecciones sobre los planos vertical y de perfil, serán equivalentes a una línea de igual tamaño al plano que proyectamos.

Las proyecciones que nos encontraríamos serían de esta forma:



Nos quedamos con las proyecciones

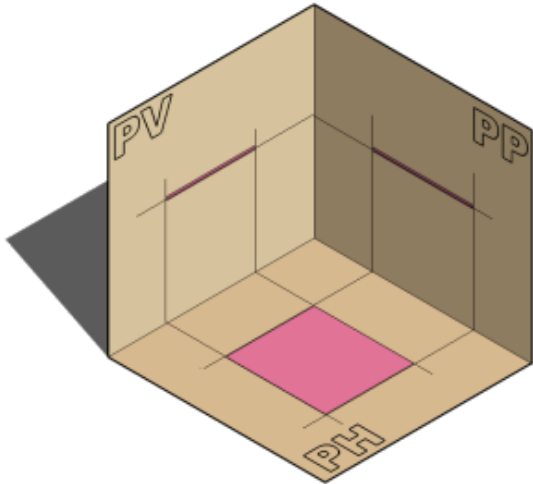
Según se dijo en el apartado de **Proyecciones**, trabajaremos con las proyecciones de los planos de las piezas a trabajar, por lo que tendremos que quitar el plano original y quedarnos con sus proyecciones.



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

Según esto, nos quedarán la siguientes proyecciones (imagen derecha):



Correspondencia entre vistas

Después de que quitemos el plano original, y cuando trabajemos con las proyecciones, se debe mantener la correspondencia entre vistas, es decir que exista la misma relación entre las proyecciones.

3° PRÁCTICA

Actividad de comunicación

1. Elabora cada uno de los modelos y aplícalos a una figura real de tu cotidianidad.

4° TRANSFERENCIA

Realiza un dibujo en perspectiva de tu habitación.

5° VALORACIÓN

AUTOEVALUACIÓN ESTUDIANTE			HETEROEVALUACIÓN FAMILIA		
	SI	NO		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 22

NOMBRE DEL ESTUDIANTE:

FECHA DE ENTREGA:

FECHA DE RECIBO:

GRADO: NOVENO

ÁREAS QUE SE INTEGRAN: ARTISTICA

NOMBRE DEL DOCENTE:

Duvan gallego



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

CORREO ELECTRÓNICO:	duvan.gallego@ierafaelgarciaherreros.edu.co
TEMA:	Figura humana
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
COMPETENCIAS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
ARTÍSTICA: Sensibilidad, apreciación estética y comunicación.	<ul style="list-style-type: none">• Representa gráficamente los elementos del color y su expresividad.• Diseña proyectos integrados a medios artísticos, aplicando sus conocimientos de artes visuales
INTRODUCCIÓN: <p>En esta guía te presentare algunas manifestaciones artísticas, como es el dibujo de la figura humana que tanto ha llamado la atención de los artistas de todos los tiempos.</p> <p>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.</p> <p>Todos los dibujos realízalos en hojas anexas y grápalas al final de la guía.</p>	

1° EXPLORACIÓN

Actividad de sensibilidad

1.observa atentamente las diferentes expresiones y movimientos que se generan con el cuerpo.

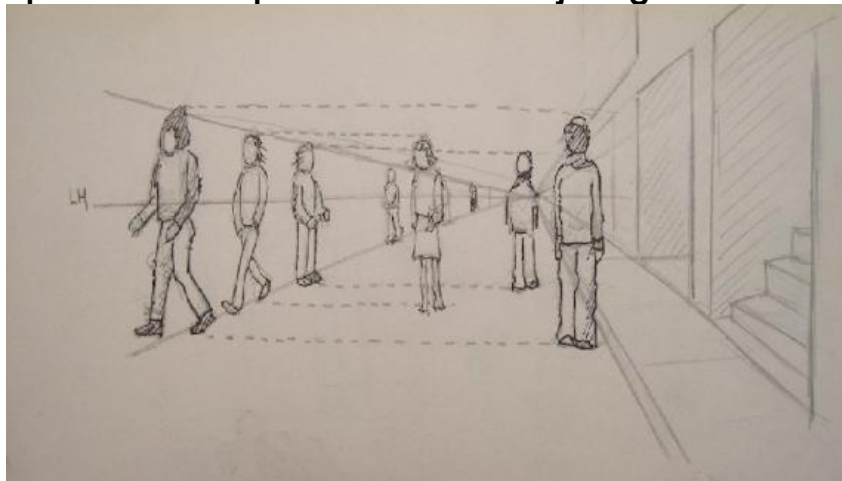
Porque crees que es tan llamativo dibujar el cuerpo.

El alma es la forma de un cuerpo organizado, dice Aristóteles. Pero el cuerpo es precisamente lo que dibuja esta forma, la forma de la forma, la forma del alma. (Jean-Luc Nancy)

2.Realiza una pintura donde expreses lo que entiendes sobre la frase anterior.

2° ESTRUCTURACIÓN

Aspectos Más Importantes Para Dibujar Figuras Humanas





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

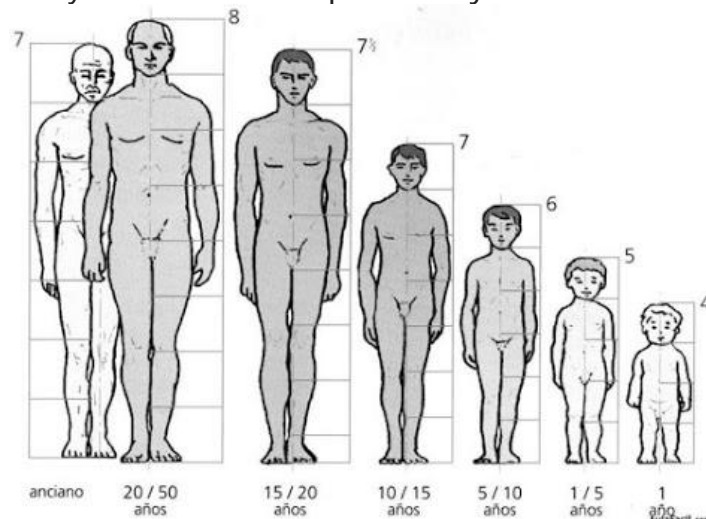
Cuando vayas a realizar un dibujo artístico que contenga figuras humanas toma en cuenta que algunos factores como la edad, el sexo y la raza van a marcar los puntos clave para que expresen sus dimensiones reales.

Además de eso, podría decir que el aspecto más importante será la observación, tu capacidad de concentrarte en cada detalle que contiene la figura humana te permitirá plasmarla de la forma más perfecta.

Para ello se requiere de mucha practica y destreza, si ejercitas mucho tu observación en algún momento no muy lejano será posible para ti recrear la figura humana sin contar con algún modelo en físico, bastará entonces los datos y percepciones que hayas guardado en tu mente.

Para que la estructura de la figura humana sea lo más correcta posible es necesario que comiences haciendo un boceto general, comenzar plasmando la silueta completa, dividir las extremidades y las demás partes, por ejemplo, tronco, extremidades y cabeza, a partir de ahí ya podrás proceder a concentrarte en los detalles.

Las figuras se usan en arquitectura para mostrar la escala y función de un entorno. Deben ser dibujadas de tal manera que no confundan ni oscurezcan el intento de diseño. Las figuras humanas arquitectónicas deben ser agregadas a un dibujo para darle vida y subrayar el contexto. Si se agregan figuras a un bosquejo, ya sea dibujadas a mano o con CAD, sirven mejor si están en consonancia con el nivel de detalles y el estilo del dibujo. A pesar de que las figuras pueden ser algo difíciles de dibujar al principio, hay formas de sacar las proporciones correctas y otros métodos para dibujarlas.



Figuras humanas en bosquejos

En los bosquejos las figuras se representan en forma difusa, bien estilizadas con poquísimos detalles. Con un poco de práctica se pueden desarrollar unas cuantas figuras básicas. La precisión de las figuras en este caso no importa porque las proporciones y el lenguaje del cuerpo lo dicen todo. Por eso el estilo de dibujo debe ser relajado.

3° PRÁCTICA

Actividad de comunicación

1. Realiza un boceto de uno de los miembros de tu familia, obsérvalo muy bien y

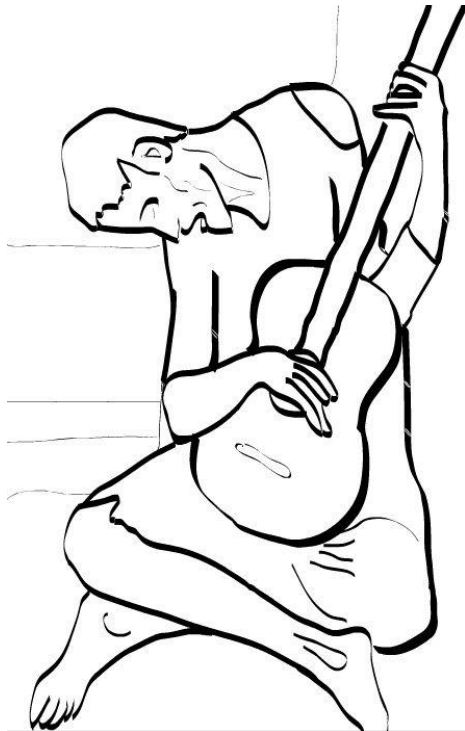


Institución Educativa
RAFAEL GARCÍA HERREROS
“Abriendo Caminos Hacia La Excelencia”

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

luego trata de plasmar sus formas en el papel.

2. Aplícale luz y sombra al siguiente modelo tratando de darle mucha expresividad.



4° TRANSFERENCIA

Escribe una reflexión acerca del cuerpo y el arte

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?		

RECURSOS COMPLEMENTARIOS

GUÍA DE APRENDIZAJE SEMANA 23

NOMBRE DEL ESTUDIANTE:

FECHA DE ENTREGA:

FECHA DE RECIBO:

GRADO: NOVENO

ÁREAS QUE SE INTEGRAN: ARTISTICA

NOMBRE DEL DOCENTE:

Duvan gallego

CORREO ELECTRÓNICO:

Duvan.gallego@ierafaelgarciaherreros.edu.co

TEMA:

Figura humana



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

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
----------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

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. • Diseña proyectos integrados a medios artísticos, aplicando sus conocimientos de artes visuales

INTRODUCCIÓN:
 En esta guía te propongo un ejercicio de observación del cuerpo 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

1. Piensa en alguna situación que hayas vivido recientemente que sea importante para ti.
2. Escribe como fue la experiencia de dibujar figura humana.
3. Ahora vas a dibujar partes del cuerpo. Piensa cuál sería el mejor material para hacerlo: lápiz y papel, vinilo u otros que se te ocurran y que tengas a la mano.

2° ESTRUCTURACIÓN

Actividad de conceptualización.

ESTUDIO DE LAS PROPORCIONES EL LA FIGURA HUMANA

CANON: Es la regla o sistema que determina y relaciona las proporciones y dimensiones de la figura humana, partiendo de una medida básica, llamada a su vez el MÓDULO. Éste es igual a la altura de la cabeza.

Existen 3 cánones para determinar las proporciones de la figura humana

EL CANON DE LAS 7 ½ CABEZAS

Utilizado para figuras corrientes, de la vida común.

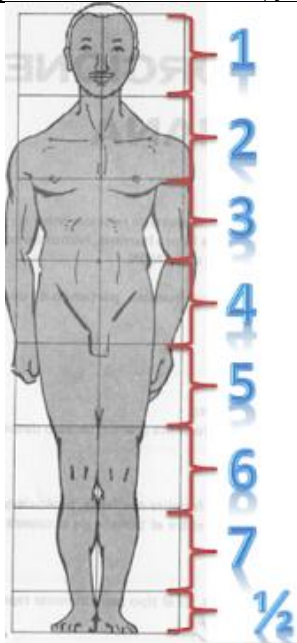
Figura mas bien baja de estatura 1.65 a 1.70 m. de altura

Cabeza ligeramente grande, algo desproporcionada en relación con el cuerpo, los muslos y las piernas.



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



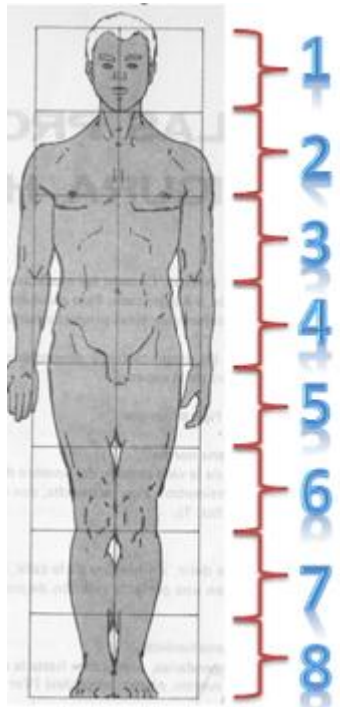
EL CANON DE LAS 8 CABEZAS

(Figura Humana Normal)

Utilizado para figuras comunes pero no corrientes, con cuerpo esbelto, atlético.

Figura mas bien alta de estatura 1.85 m. de altura

Perfecta relación de proporciones entre el tamaño de la cabeza y el cuerpo, entre éste y las extremidades.



EL CANON DE LAS 8 ½ CABEZAS

(Figura Humana Heroica)

Utilizado para figuras legendarias, idealizadas hasta la exageración.

Representado por el dibujante de historietas.

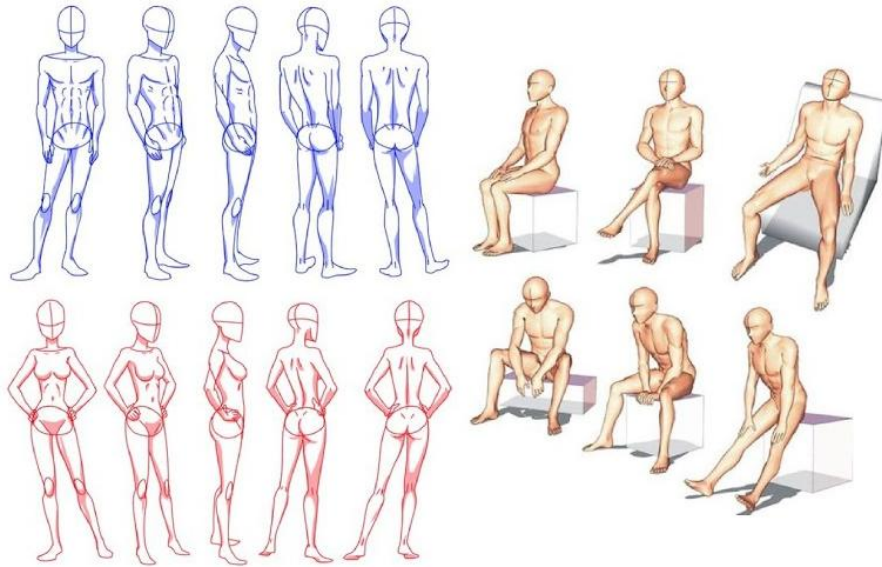
Cabeza pequeña en relación con el cuerpo, piernas delgadas.



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 un dibujo de una persona mayor y de un niño, luego compara sus proporciones y escribe acerca de esto.
2. A partir del modelo realiza un retrato y aplícale color al modelo



4° TRANSFERENCIA

Escribe una reflexión acerca de la actividad y que aprendiste.



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

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: NOVENO

ÁREAS QUE SE INTEGRAN:
ARTISTICA

NOMBRE DEL DOCENTE:

Duvan gallego

CORREO ELECTRÓNICO:

Duvan.gallego@ierafaelgarciaherreros.edu.co

TEMA:

Isométricos

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

Identificar, reconocer y aplicar dibujos geométricos 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.

- Representa gráficamente los elementos del color y su expresividad

INTRODUCCIÓN:

En esta guía te retomaremos elementos que ya hemos abordado antes, las figuras geométricas y sus aplicaciones.

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

Realiza las actividades en hojas anexas.

1° EXPLORACIÓN

Actividad de sensibilidad

1. Analiza las formas y estructuras 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 formas que acompañen una nueva composición

2° ESTRUCTURACIÓN

Actividad de conceptualización.



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

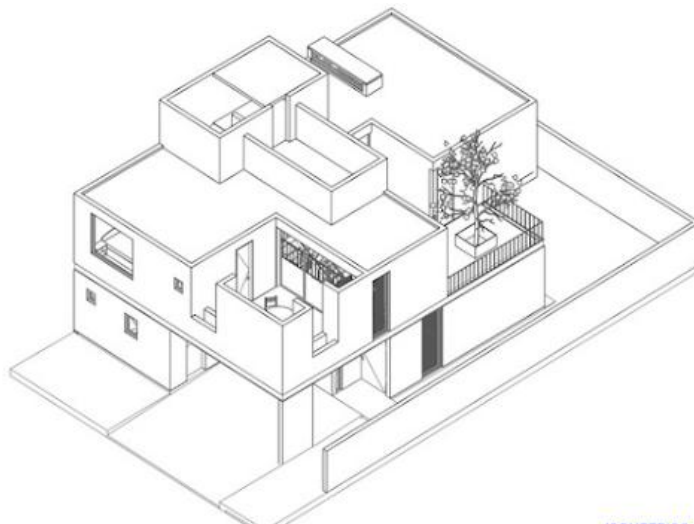
Perspectiva isométrica

Una proyección isométrica es un método de representación gráfica, más específicamente una axonométrica 1 cilíndrica 2 ortogonal. 3

Constituye en una representación visual de un objeto tridimensional que se reduce en dos dimensiones, en la que los tres ejes ortogonales principales, al proyectarse, forman ángulos de 120° , y las dimensiones paralelas a dichos ejes se miden en una misma escala.

El término isométrico proviene del idioma griego: "igual al tiempo", y al castellano "igual medida" ya que la escala de medición es la misma en los tres ejes principales (x, y, z).

La isometría es una de las formas de proyección utilizadas en dibujo técnico que tiene la ventaja de permitir la representación a escala, y la desventaja de no reflejar la disminución aparente de tamaño -proporcional a la distancia- que percibe el ojo humano.



3° PRÁCTICA

1. Reproduce el modelo en tu bitácora y aplícale color.
2. Partiendo de lo que conoces de tu barrio, dibuja tu cuadra empleando la perspectiva y los elementos del dibujo isométrico



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 claves) donde expliques de qué se trata el dibujo de tu entorno

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: NOVENO

ÁREAS QUE SE INTEGRAN: ARTISTICA

NOMBRE DEL DOCENTE:

Duvan gallego

CORREO ELECTRÓNICO:

Duvan.gallego@ierafaelgarciaherreros.edu.co



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

TEMA:	Stencil
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:	Conocer y explorar diversas técnicas pictóricas.
COMPETENCIAS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
ARTISTICA: Sensibilidad, apreciación estética y comunicación.	<ul style="list-style-type: none">Expresa ideas y sentimientos sobre sí mismo y sobre los demás.

INTRODUCCIÓN:
Para esta guía vas a experimentar con la técnica del stencil que es una técnica de estampación donde se dibuja sobre acetato y se recortan las formas que se necesiten para luego poder aplicar color con el molde.
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

A. Recolecta imágenes o ilustraciones que representen para ti un mito o una leyenda. Puedes encontrarlas en revistas, en libros, en postales, publicaciones o en fotografías.

B. De las imágenes que encuentres y de los que incluye esta guía.

¿cuáles conocías ya?

¿Qué temas abordan?

¿Cuáles son tus temas preferidos?

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

¿Qué es lo que menos te llama la atención?

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

- Analiza las diferencias y/o similitudes que encuentres entre las imágenes y lo que representan.

- ¿Consideras que los dibujos y trabajos que has realizado tienen algo en común?

¿En qué se parecen?

2° ESTRUCTURACIÓN

Actividad de conceptualización

El stencil.

Stencil (en español lo encontraremos como "esténcil" o "estarcido") es la técnica de pintar con una plantilla.

Usado desde el arte rupestre (practicado en la roca de las cavernas), se ha impuesto a lo largo de la historia fundamentalmente para decoración (para decorar con patrones de diseño, con imágenes repetitivas).

En la plantilla se recorta el dibujo o el patrón de diseño (dejando un vacío equivalente a la imagen a obtener). La plantilla se apoya entonces contra otra superficie y se aplica pintura. Al retirarse la plantilla, queda sobre la superficie de abajo la imagen deseada (el resto de la pintura, lo que "sobra", queda en la plantilla).

El stencil, en la segunda mitad del siglo XX toma fuerza como técnica del graffiti. Y entonces se vuelve arte.

Graffiti viene de la palabra graffito, con la que se denominaba en el Imperio Romano a la inscripción satírica en un espacio público. Por extensión, se fue llamando graffiti a toda intervención pintada (texto o imagen, o ambos) que se realiza sobre paredes (y no sólo paredes) de espacios públicos y privados.

Algunos graffitis empezaron a ser tomados como arte, como parte del arte callejero (street art) ¿Y por qué dentro de ese tipo de arte la utilización del stencil fue ganando adeptos? Es simple: permite trabajar a gran velocidad, algo crucial cuando este arte



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

históricamente es considerado vandalismo, ya que invade el espacio público y la propiedad privada, generalmente "sin pedir permiso".

Dentro de los artistas que utilizan esta técnica tenemos a Banksy, tal vez hoy el artista gráfico más conocido del mundo (aunque, paradójicamente, hasta el día en que escribimos esta publicación permanece en el anonimato).

Asimismo, el considerado "padre" de todos los artistas del stencil es el francés Blek le Rat, de quien el propio Banksy ha dicho "Cada vez que pienso que pinté algo un poco original, me encuentro que Blek Le Rat lo hizo también, solamente que veinte años antes".



Para hacer tu stencil, puedes usar radiografías, cartón o acetato
 Para pintar sobre el stencil, puedes usar pincel o una esponja, dependiendo de la superficie que vayas a pintar, o como quieres el terminado de la decoración.

Lo primero es tener el diseño, luego calcarlo en tu acetato y recortar la silueta con bisturí, después aplicar color



3 PRACTICA

1. realiza un ejercicio donde diseñes tu plantilla y elabores tu propio estencil como tema el arte hoy.

4° TRANSFERENCIA

Actividad de comunicación

2. realiza un mapa conceptual de texto

5° VALORACIÓN

AUTOEVALUACIÓN ESTUDIANTE	SI	NO	HETEROEVALUACIÓN FAMILIA	SI	NO
¿Logré cumplir con el			¿Verificamos la realización de las		



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

objetivo de aprendizaje?			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 26

NOMBRE DEL ESTUDIANTE:

FECHA DE ENTREGA:

FECHA DE RECIBO:

GRADO: NOVENO

ÁREAS QUE SE INTEGRAN: ARTISTICA

NOMBRE DEL DOCENTE:

Duvan gallego

CORREO ELECTRÓNICO:

Duvan.gallego@ierrafaelgarciaherreros.edu.co

TEMA:

Artistas y estilos

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

Diseñar proyectos integrados a medios artísticos, aplicando sus conocimientos de artes visuales y tendencias desde el análisis de varios artistas.

COMPETENCIAS

EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

ARTISTICA: Sensibilidad, apreciación estética y comunicación.

- Representa sus ideas a partir del trazo y el color.

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 más 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



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

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.

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.

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.



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 PRACTICA

Actividad de comunicación

1. Realiza pinturas, dibujos y un estencil 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.

4° TRANSFERENCIA

Ejercitemos lo aprendido

2. Después de realizar estas pinturas o dibujos, analiza:

- ¿Cuál te gustó más? ¿Por qué?
- ¿Cuál te resultó especialmente difícil? ¿Por qué?
- ¿Qué te hace pensar este ejercicio?

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