

Área o asignatura	Docente	Estudiante	Grado	Grupo	Fecha de entrega	Periodo
Artes plásticas	Andrés González		6	6.1 a 6.5	Semana 10 del periodo 4	4

¿Qué es un refuerzo?	Estrategias de aprendizaje
<p>Es una actividad que desarrolla el estudiante adicional y de manera complementaria para alcanzar una o varias competencias evaluadas con desempeño bajo.</p> <p><b>Actividades de autoaprendizaje:</b></p> <p>Plan de mejoramiento ANUAL y Periodo 4. Artes plásticas, grado 6.</p> <p>Leer muy bien los documentos (teoría) de cada uno de los 4 periodos, investigar y practicar según las actividades realizadas en cada semana de cada periodo.</p> <p>Que se encuentra en la plataforma escolar oficial de la institución. Moodle. Aula virtual, en la página oficial de la institución.</p>	<p>Realizar actividades de autoaprendizaje sobre los siguientes temas:</p> <p>Conceptos de arte: estructuras básicas de la forma Teoría del color: Colores cálidos y fríos conceptos de arte: Plano y volumen. Conceptos de arte: Perspectiva cónica paralela (un punto de fuga)</p>

Competencia	Actividades	Entregables	Evaluación 100%
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Identifica en los diferentes elementos de la naturaleza, las formas geométricas, o estructuras básicas dando proporción a sus dibujos.</li> <li>✓ Se interesa por realizar correctamente trabajos propuestos con los colores cálidos y fríos identificándolos en el círculo cromático. Y aplicando la mezcla de colores en sus trabajos artísticos.</li> <li>✓ Muestra interés para realizar los ejercicios propuestos en clase sobre plano y volumen.</li> <li>✓ Sabe y aplica los conceptos básicos de la perspectiva cónica paralela en los ejercicios propuestos en clase.</li> </ul>	<p>Leer muy bien los documentos (teoría) de cada uno de los 4 periodos, investigar y practicar según las actividades realizadas en cada semana de cada periodo.</p> <p><b>Que se encuentra en la plataforma escolar oficial de la institución. Moodle. Aula virtual, en la página oficial de la institución.</b></p>	<p><b>No.</b></p> <p><b>Asesoría para la evaluación o sustentación del plan de mejoramiento, según lo estipulado por la institución en la última semana del periodo 4</b></p>	<p>Actividad evaluativa para desarrollar en clase.</p> <p>debe llevar la bitácora y todos los implementos básicos para dibujar y pintar. Regla de 30 cm. Borrador, lápiz colores y sacapuntas</p> <p><b>Recuerde que la nota máxima de un plan de mejoramiento es 3.0. y todos los trabajos deben cumplir con las especificaciones dadas en la sustentación gráfica. (papel, uso de los diferentes materiales, tamaños, uso de formato...)</b></p>

## GRADO. 6.

### TALLER N° 1. Periodo 1.

Conceptos de arte.

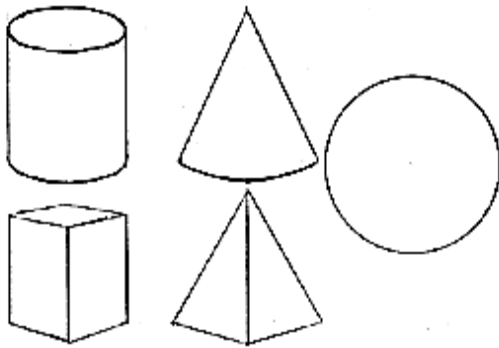
#### Estructuras básicas de las formas

#### ESTRUCTURAS BÁSICAS DE LAS FORMAS.

Hay un proverbio chino que dice: **"Un viaje de mil pasos empieza con un paso."**

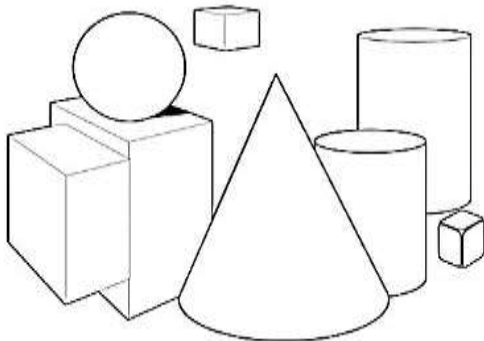
Los esquemas de composición más simples y prácticos son los que menos complicación ofrecen en su representación, o sea, la mínima expresión de las formas o su reducción a esquemas geométricos.

Hacemos esto reduciendo una figura complicada a formas básicas como círculos, rectángulos, conos, etc. Simplificamos nuestro sujeto a formas muy simples que sean manejables.



Todo lo que nos rodea, ya sea creado por la naturaleza o hecho por el hombre, tiene una estructura básica geométrica.

Son cuerpos geométricos aquellos que tienen tres dimensiones profundidad, alto y ancho.



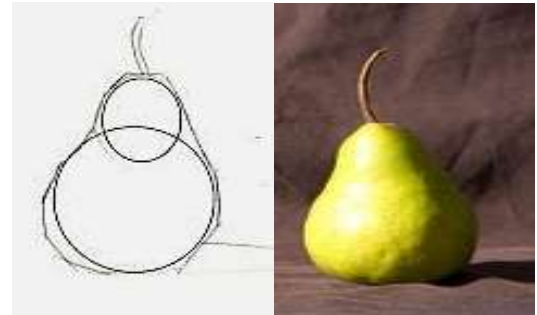
Es muy importante resaltar que todo lo que existe en nuestro planeta Tierra, cualquier elemento del reino mineral, vegetal o animal, así como cualquier cosa creada por el ser humano se puede descomponer en las figuras básicas primas, pirámide, cilindro, cono y esfera.

Andrés González



Cuando nos encontramos con dibujo y no sabemos por dónde empezar, dividimos el dibujo en partes más pequeñas. Y esas partes las dividimos en partes más pequeñas. Hasta que las partes que tengamos sean fáciles de manejar.

Como dice el conocido refrán, **"Divide y vencerás."**



De este modo resulta fácil situar los diferentes elementos esquematizados en el cuadro y establecer las diferentes proporciones existentes entre los diferentes objetos del modelo.

Todos los elementos de la naturaleza se pueden llegar a esquematizar dentro de formas simples que abarquen la totalidad de su contenido, pudiéndose posteriormente presentar un desarrollo más avanzado de las formas.

# ISNTITUCIÓN EDUCATIVA LA PAZ

## Taller # 2. ARTÍSTICA. Grado 6. Conceptos de arte. Plano y volumen

Andrés González

### PLANO Y VOLUMEN

En nuestra realidad, todas las cosas, objetos y seres ocupan un lugar en el espacio y, por lo tanto, poseen tres dimensiones. Aún aquellos que, por sus características, son tan delgados en una de sus dimensiones que parecieran tener solo dos. Baste el ejemplo de una hoja de papel. La proporción estándar de una hoja tamaño carta es de 21.59 cm de ancho por 27.94 cm de alto. Su grosor es tan pequeño, que nadie lo toma en cuenta, sin embargo, ¡lo tiene...! entre 60 y 100 micras de profundidad (una micra es la millonésima parte de un metro).

Por tanto, podemos conjeturar que no existe cuerpos tangibles que puedan ser bidimensionales (o sea, con sólo dos dimensiones).

### IMAGEN

Una imagen es una representación visual, que manifiesta, imita o sugiere la apariencia visual de un cuerpo (real o imaginario).

Por supuesto, debemos hacer un distinguo entre la imagen y el soporte de la imagen. El papel fotográfico, la tela de una pintura, la pared sobre la que se realiza un mural, son los soportes, y ellos, son cuerpos que ocupan un lugar en el espacio. Por tanto, poseen tres dimensiones.

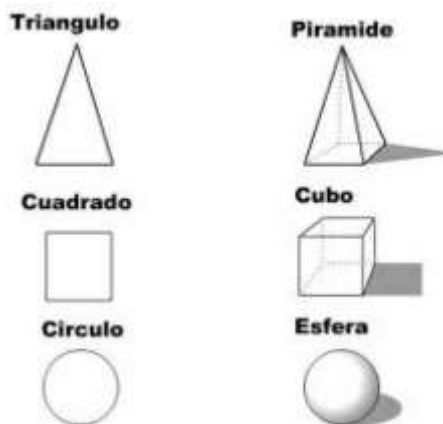
Pero, las personas, objetos y/o lugares que "vemos" en la fotografía, pintura o mural son sólo imágenes sin cuerpo. Ocupan un lugar, exclusivamente, sobre la cubierta de su respectivo soporte.

Como las imágenes se perciben exclusivamente con la vista, no necesitan, físicamente hablando, tener más de dos dimensiones para lograr su cometido de representación. Así pues, un dibujo, una pintura o una fotografía, en dos dimensiones físicas pueden representar tanto cuerpos bidimensionales, como cuerpos tridimensionales.

Las imágenes bidimensionales también reciben el nombre de "Planos", y los más comunes son: el círculo, el triángulo, el rectángulo, el rombo, etc.

Las representaciones de cuerpos con volumen, o sea, imágenes tridimensionales se les llama "Sólidos", y los más comunes son: El cono, el cubo, el prisma, el cilindro, etc.

Ejemplo:



**EL VOLUMEN** consiste en crear la sensación de que un elemento tiene profundidad. Basta con añadir una sombra o sobreponer dos elementos para que crear un volumen ilusorio. Esta facilidad se debe en gran parte a nuestra mente que tiende a crear imágenes en 3D.

**EL ESPACIO**, entendido aquí como espacialidad, consiste en dar profundidad a todo el diseño. Unos elementos se colocarán delante de otros.

El espacio puede entenderse también como algo mucho más complejo y esquivo de definir. Una hoja en blanco es solo vacío. Coloca varios elementos y activaras un nuevo espacio gobernado por la dualidad fondo/figura.

El diseño sobre papel es estático. Podemos crear la sensación de movimiento añadiendo vivacidad los elementos.

Cuando un pintor, un dibujante, un caricaturista o cualquier otro artista visual desean hacer la representación de cuerpos

bidimensionales utilizan los "Planos" para lograrlo.

Cuando su deseo es, por el contrario, representar cuerpos tridimensionales, entonces hacen uso de los "Sólidos".



## INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA PAZ

### GRADO. 6.

### TALLER N° 3. Periodo 3.

Teoría del color. **Colores Cálidos y fríos**

**Andrés González**

### COLORES CÁLIDOS Y COLORES FRÍOS

La temperatura del color es un concepto que utilizan los pintores para clasificar los colores en dos grupos: colores cálidos y colores fríos.

Esta separación de colores entre fríos y cálidos es útil, entre otras cosas, porque nos permite identificar a unos colores que producen una impresión de alejamiento, los fríos, y otros que al contrario producen una impresión de acercamiento, los cálidos. Lo cual se utiliza a menudo para dar una sensación de profundidad, sobre todo al pintar paisajes.

**Los colores fríos** son el rojo-violeta, el violeta. El azul-violeta, el azul, verde-azul y el verde.

**Los colores cálidos** son el verde-amarillo, el amarillo, el amarillo-naranja, el naranja, el rojo-naranja, y el rojo.

La frontera entre el grupo de colores cálidos y fríos son el verde y el rojo.

**El Círculo Cromático** es la representación práctica de todos los colores, en él vienen expresadas las combinaciones para formar nuevos colores a partir de los tres primarios.



En la parte superior del círculo se dispone el amarillo, es el color más alto, es decir, de mayor grado de claridad, y en la parte inferior se ubica el violeta que tiene mayor grado de oscuridad.

En el círculo cromático el complemento de un color está situado en el diámetro opuesto. Por ejemplo: el amarillo es el color complementario del violeta. Los colores complementarios tienen la propiedad de resaltar en forma notable cuando se coloca uno al lado del otro.

Los colores cálidos parecen que se adelantan en el plano, como si fuesen más cercanos. Debido a esto, se les llaman colores próximos porque producen la ilusión de adelantarse, sobresalir entre los otros y situarse en el primer plano.

Los colores fríos son sedantes, suaves, estáticos, sombríos, tristes, húmedos. De este grupo de colores, los claros dan la sensación de frescura, soledad, y descanso. Los oscuros sugieren tristeza y melancolía.

Cualquier superficie pintada con algún color frío parecerá menor que otra idéntica pintada con un color cálido. Estos son los colores que usa el artista para sugerir la profundidad, el espacio, el aire y la perspectiva aérea.

## Taller ARTISTICA. Grado 6. Período 4

### Conceptos de arte: Perspectiva cónica paralela.

(Perspectiva con un punto de fuga).

Profesor: Andrés González.

### PERSPECTIVA

Se define como el arte de representar los objetos en la forma y la disposición con que se aparecen a la vista. También, como el conjunto de objetos que se visualizan desde el punto de vista del espectador.

Mediante esta técnica, los artistas proyectan la ilusión de un mundo tridimensional en una superficie de dos dimensiones. La perspectiva nos ayuda a crear una sensación de profundidad, de espacio que retrocede.

Las técnicas fundamentales utilizadas para obtener perspectivas son: controlar la variación entre los tamaños de los sujetos u objetos representados, superponiendo algunos de ellos, y colocando los que están pintados en el terreno que se representa, más abajo cuando están más cerca y más altos cuando están más lejos.

La perspectiva, entonces, es un sistema que permite representar tres dimensiones sobre una superficie plana de dos dimensiones; por lo tanto, es una simulación de lo visible de la naturaleza que permite figurar el efecto volumétrico de los objetos, colocados éstos, a su vez, en un ambiente de falsa profundidad.

1. Las dimensiones reales de los objetos se ven alteradas con la distancia.
2. Las líneas paralelas tienden a encontrarse en un punto.
3. Los objetos cercanos se ven más grandes que los que se encuentran lejos.

Los términos más utilizados en la perspectiva son:

1. Puntos de Fuga son puntos imaginarios ubicados sobre la línea de horizonte, lugar en el plano donde convergen las líneas de fuga.
2. Línea de Horizonte esta línea imaginaria se ubica siempre a la altura de los ojos del espectador. Varía según la posición del observador: si este se pone de pie, la línea de

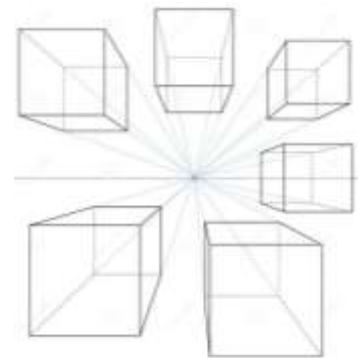
horizonte sube; si se pone de rodillas, la línea de horizonte baja también.

3. Línea de Referencia es la que divide verticalmente el campo visual en 4 cuadrantes y atraviesa el punto de fuga indicando la ubicación de los objetos, arriba, abajo, izquierda o derecha.
4. Líneas de Fuga son líneas imaginarias continuas que definen el límite de los objetos y que terminan siempre en un punto de fuga.
5. PV punto de vista o ubicación del espectador

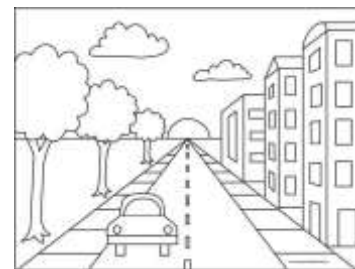
### PERSPECTIVA CON UN PUNTO DE FUGA

La perspectiva con un solo punto de fuga es utilizada cuando los objetos están de frente al observador. En este tipo de dibujo, las líneas horizontales y verticales se dibujarán horizontales y verticales respectivamente en el dibujo, las líneas que se alejan del observador tendrán una inclinación hacia lo que se llama "Punto de Fuga", que es el punto en el cual los objetos se vuelven tan pequeños que ya no pueden verse.

Ejemplo con un punto de fuga.



Ejemplo con un punto de fuga.





INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ

Código: GPP-FF

GUÍA DE AUTOAPRENDIZAJE: PLAN DE MEJORAMIENTO DE PERIODO

Versión: 01

Página 6 de