



INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ

Código: GPP-FR-20

GUÍA DE AUTOAPRENDIZAJE: PLAN DE MEJORAMIENTO DE PERIODO

Versión: 01

Página 1 de 6

Área o asignatura	Docente	Estudiante	Grado	Grupo	Fecha de entrega	Periodo
Artes plásticas	Andrés González		7	7.1 a 7.6	Semana 10 del periodo 4	4

<p>¿Qué es un refuerzo?</p> <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>Estrategias de aprendizaje</p> <p>Realizar actividades de autoaprendizaje sobre los siguientes temas:</p> <p>Conceptos de arte: Estructura básica de la forma Teoría del color: acromía, monocromía y policromía. conceptos de arte: volumen, luz y sombra. conceptos de arte: Perspectiva con 2 puntos de fuga.</p>
<p>Actividades de autoaprendizaje:</p> <p>Plan de mejoramiento ANUAL y Periodo 4. Artes plásticas, grado 7.</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>	

Competencia	Actividades	Entregables	Evaluación 100%
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identifica en los diferentes elementos de la naturaleza, las formas geométricas, o estructuras básicas dando proporción a sus dibujos. ✓ Se interesa por realizar correctamente trabajos propuestos a partir de la acromía, monocromía y policromía. Aplicando en sus trabajos artísticos. ✓ Realiza gamas de degradados, para producir efectos de volumen, luz, sombra, profundidad y textura en los ejercicios propuestos. 	<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>No.</p> <p>Asesoría para la evaluación o sustentación del plan de mejoramiento, según lo estipulado por la institución en la última semana del periodo 4</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>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</p>

✓ Sabe y aplica los conceptos básicos de la perspectiva con dos puntos de fuga en los trabajos propuestos			de los diferentes materiales, tamaños, uso de formato...)
---	--	--	---

Taller # 1 ARTISTICA. Grado 7. Periodo 1

Conceptos de arte: CÁNONES DEL RETRATO

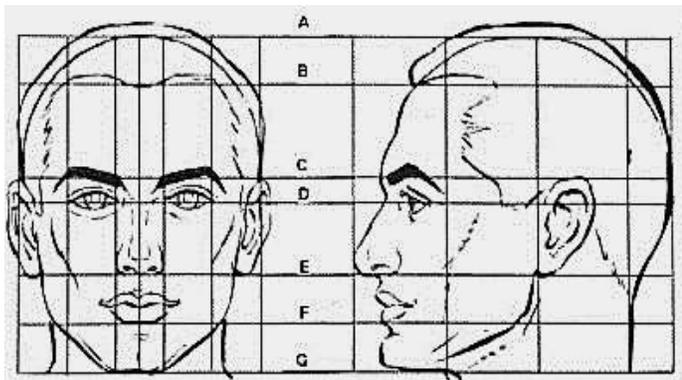
Profesor: Andrés González.

CÁNONES DEL RETRATO

La palabra cánon es sinónima de regla o precepto. En consecuencia, establecer un cánon para la cabeza humana significará fijar todas las condiciones que deben cumplirse para que una cabeza de hombre o mujer esté dentro de unas normas de corrección naturalmente, un canon tiene siempre el valor de lo genérico, pero no esperemos que se cumpla con exactitud en todos los casos. El cánon de proporciones para la cabeza humana, por ejemplo, nos ofrece una guía muy fiable para dibujar rostros imaginarios y arquetípicos o para orientar los primeros trazos de un retrato. Pero está claro que en muchos casos no podremos aplicarlo matemáticamente.

El cánon que actualmente aplicamos (no siempre ha sido el mismo) se fundamenta en la distancia que separa la parte superior del cráneo (sin el cabello) del punto más bajo de la barbilla, distancia que es igual a tres veces y media la altura de la frente, que es el módulo o unidad del canon. Por sucesivas subdivisiones determinaremos todas las proporciones. Observe que una cabeza adulta, vista de frente, tiene una altura de tres módulos y medio y una anchura de dos y medio.

El primer módulo cubre la altura de la frente hasta el nivel



de la base de las cejas y el segundo señala la base de la nariz. Está claro que el entrecejo, la nariz y la boca están sobre el eje vertical del cánon, mientras que los ojos se sitúan sobre el eje horizontal. En este canon hay muchos datos a observar y, naturalmente, a memorizar.

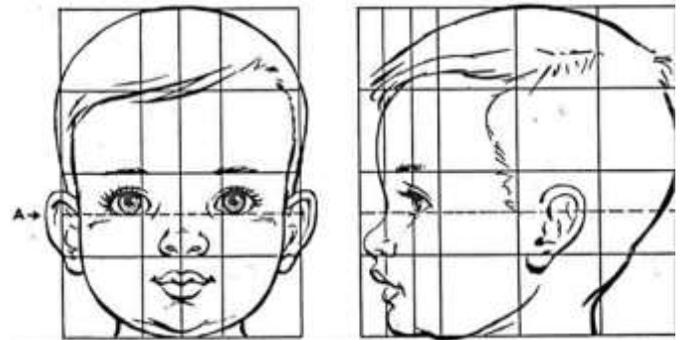
CANÓN DE LA CABEZA DE NIÑO: de 2 a 5 años

En el cráneo infantil ocurren rápidos cambios desde el nacimiento hasta el primer o segundo año. En la infancia el cráneo adopta su forma definitiva. La forma original se debe a presiones prenatales y al grado de dureza del hueso. Después del nacimiento los huesos tienden a ajustarse a las condiciones que les son impuestas, el crecimiento del cerebro. Los tipos raciales de cráneo son heredados, pero el tipo individual se debe muchas veces a la casualidad.

El cráneo en el bebé es mucho más grande en proporción a la cara que en el adulto. La cara hasta las cejas ocupa un cuarto de toda la cabeza. Por eso los ojos están debajo del punto medio. Conviene para emplazar el rostro de bebé emplear los cuartos de punto. La nariz, los ángulos de la boca y el mentón coinciden casi exactamente con esos puntos.

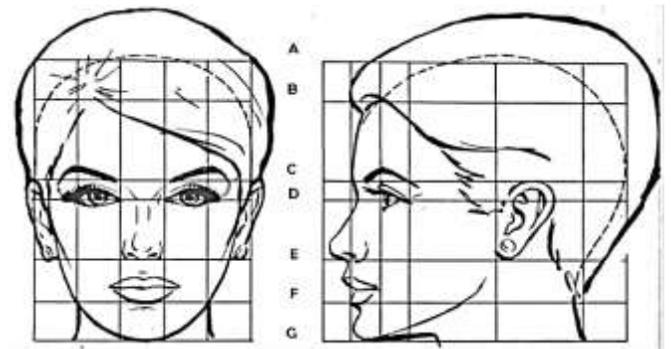
CANÓN DE UN MUJER ADULTA

En el cráneo de una mujer adulta se proporciona de acuerdo al del varón, puesto de que se diseña en los mismos cánones,



pero con una cara más delgada respecto al del hombre.

- A. Nivel superior del cráneo.
- B. Nacimiento del cabello.
- C. Nivel de las cejas.



- D. Situación de los ojos.
- E. Base de la nariz.
- F. Base del labio inferior.
- G. Límite inferior de la barbilla.

Taller # 2 ARTISTICA. Grado 7. Periodo 2

Conceptos de arte: Volumen luz y sombra. RETRATO.

Profesor: Andrés González.

medidas fueron bien realizadas.

La luz y la sombra en el rostro

Si queremos sombrear el rostro humano, será útil conocer algo de su anatomía, observar su estructura y construirlo a base de formas geométricas simples (cubos, cilindros, esferas...) que nos permitan identificar, sin mucha dificultad, los planos que están de cara a la luz, las áreas oscuras y las zonas que se ven afectadas por la luz que rebota desde otra superficie.

Los planos del rostro serán la guía



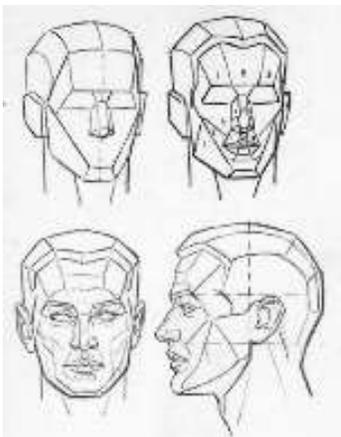
Los planos del rostro son las guías que tendremos para generar el volumen. Si sólo miramos un rostro y comenzamos a dibujarlo sin entender las zonas planas que tiene el rostro será muy difícil generar el volumen en nuestro retrato.

El conocimiento de los planos del rostro nos ayudará a entender de

mejor forma cómo actúa la luz y la sombra en nuestro dibujo. Al dibujar entendiendo que el rostro tiene planos comenzamos a mirar el retrato de una forma distinta.



Cuando comenzamos a generar los planos del rostro debemos hacerlo con de manera suave ya que estos trazos luego serán difuminados o borrados cuando comencemos a añadir los valores de las sombras.



Los planos nos ayudan no sólo a ver las sombras sino también a verificar si nuestras

Sombras más grandes

Comienza por las sombras más grandes. Los pómulos son un lugar donde encontramos varios planos. La frente es otro lugar que nos permite sacar un gran plano.

Planos Pequeños

Con el centro de su dibujo podrá generar una cruz la que le permitirá posicionar los demás elementos del dibujo.

Los planos cómo guía

Al generar planos en nuestro dibujo será mucho más natural realizar el proceso de sombreado de nuestro retrato. También nos ayudará en los efectos de luz y los bordes.



Algunas maneras en las que puedes posicionar la dirección de la luz en un dibujo son las siguientes:

Luz frontal: puede combinarse con cualquiera de las siguientes direcciones de la luz. Esta se sitúa frente al sujeto y genera sombras detrás de él.

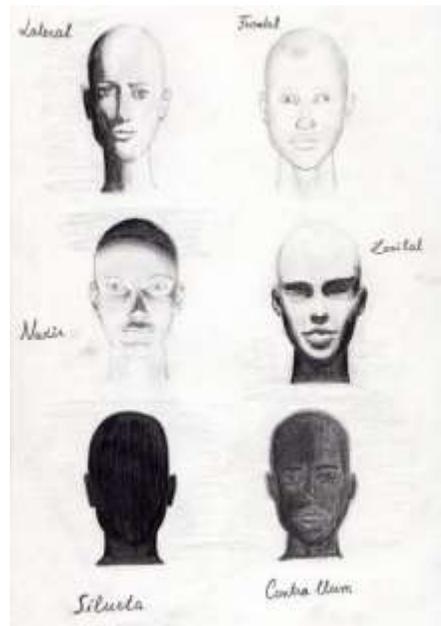
Luz lateral: proviene de la izquierda o la derecha del dibujo y las sombras se colocan del lado opuesto según sea el caso.

Luz diagonal: la fuente de iluminación proviene de una de las esquinas y las sombras se colocan siguiendo esa dirección, pero del lado opuesto.

Luz cenital: la iluminación se coloca por encima del sujeto, iluminando por completo y generando sombras

debajo de él.

Contraluz: la fuente de iluminación se sitúa detrás del sujeto, iluminándolo escasamente en los bordes y contrastando su figura con el fondo.



GRADO. 7.

TALLER N° 3. Periodo 3.

Teoría del color. Acromía, monocromía y policromía

Escalas de los colores

A la variación graduada de la luminosidad, el tono o la saturación de un color le llamamos escala, que puede ser cromática o acromática. Sí, por raro que parezca, existen colores sin color.

El blanco, el negro y el gris son colores acromáticos, es decir, colores sin color.

Desde el **punto de vista psicológico** los tres son colores, ya que originan en el observador determinadas sensaciones y reacciones.



Sin embargo, **desde el punto de vista físico**, la luz blanca no es un color, sino la suma de todos los colores. Si hablamos de colores pigmento, **el blanco sería un color primario**, ya que no puede obtenerse a partir de ninguna mezcla.

El color negro, por el contrario, es la ausencia absoluta de la luz. **Es considerado un color secundario**, ya que es posible obtenerlo a partir de la mezcla de otros, aunque no obtendríamos un negro puro.

El gris se produce por la mezcla de ambos colores acromáticos, por lo que sigue teniendo esta propiedad.

Escalas cromáticas y acromáticas

Las escalas de colores pueden ser cromáticas o acromáticas:

• **Escala Acromática:** Será siempre una escala de grises, una modulación continua del blanco al negro. La escala de grises se utiliza para establecer comparativamente tanto el valor de la luminosidad de los colores puros como el grado de claridad de las correspondientes gradaciones de este color puro.

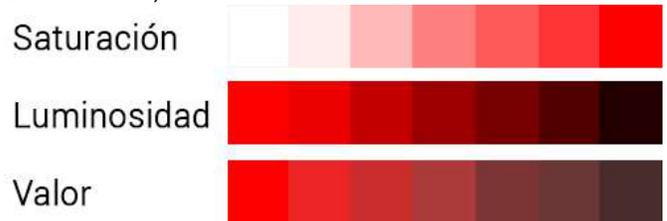


Gamas de colores

Las gamas de colores son las escalas formadas por gradaciones que realizan un paso regular de un color a otro. Por ejemplo, de un color puro hacia el blanco o hacia el negro, de una serie continua de colores cálidos a fríos o una sucesión de diversos colores. Pueden ser monocromas, cromáticas o policromas.

• **Escalas monocromas:** Se basan en un único color y se forman con todas sus variaciones, añadiendo blanco, negro o gris como mezcla de ambos.

Las escalas monocromas pueden formarse por saturación, luminosidad o valor:



Escala de Saturación, también llamada escala de blanco. Ésta se da cuando al blanco se le añade un cierto color hasta conseguir una saturación determinada.

Escala de Luminosidad, también llamada escala de negro. Es cuando al color saturado se le añade solo negro.

Escala de Valor se produce cuando al tono saturado se le mezclan, al mismo tiempo, el blanco y el negro, es decir, el gris.

• **Escalas Polícromas:** Son aquellas gamas de variaciones de dos o más colores. El mejor ejemplo de este tipo de escala es el arco iris.



Conceptos de arte: Perspectiva con dos puntos de fuga

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

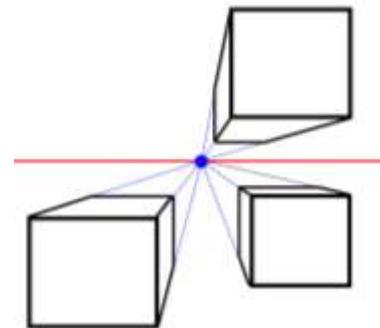
PERSPECTIVA CON UN PUNTO DE FUGA

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.

PERSPECTIVA CON DOS PUNTOS DE FUGA

La perspectiva de dos puntos o perspectiva con dos puntos de fuga se utiliza cuando las esquinas de los objetos están de frente al observador. Este es el método más utilizado para dibujar objetos isométricos.

Ejemplo con un punto de fuga.



Ejemplo con dos puntos de fuga.

