

ESTRATEGIA "APRENDER EN CASA"

Materia	EDUCACIÓN ARTÍSTICA, GUÍA #7
Docente	CARLOS FERNANDO SIERRA OLARTE
Ciclo/grado	CUARTO/GRADO OCTAVO (8º)
Fecha(s) de desarrollo	Actividad #1 semana 13 al 17 de julio Actividad #2 semana 21 al 24 de julio Actividad #3 semana 27 al 31 de julio
Competencias	

Competencia cognitiva, competencia socio emocional, competencia práctica.

Contenidos

Reconocimiento manejo de Textura, manejo de la línea, gimnasia mental.

Instrucciones / links / Actividades

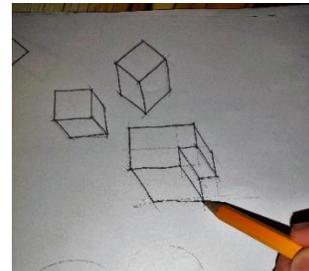
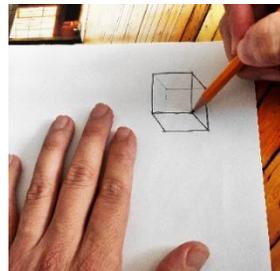
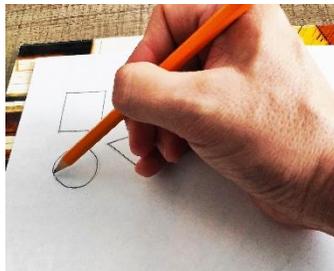
Para el presente taller de la **estrategia "aprender en casa"** se desarrollarán los siguientes puntos por semana.

1. SEMANA del 13 al 17 de JULIO.

La imagen

Sabemos que la imagen es una *representación* visual de un objeto físico o imaginario. Y esta puede *representar* bidimensional o tridimensional el objeto.

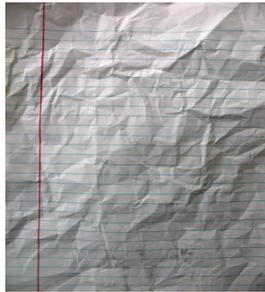
Por ejemplo, cuando dibujamos unas figuras geométricas, su *representación* es bidimensional. Por el contrario, cuando dibujamos un volumen, su *representación* es tridimensional.



Solo sí es posible, puedes ver el dibujo a *pulso* de un cubo en el siguiente link
<https://www.youtube.com/watch?v=plRfI75cB3g>



La imagen nos proporciona otras características del objeto, a parte de su tamaño y forma, como por ejemplo su textura. La textura es una experiencia táctil, es decir una impresión sensorial que recibimos a través de nuestra piel. ¿Entonces cómo es posible "ver" la textura en una imagen? Hemos visto texturas que nos transmiten una sensación de aspereza (un papel lija). Otras por el contrario transmiten una sensación de suavidad (algodón). Lo que hacemos es recordar cómo se siente tal o cual objeto y asociamos la sensación con la imagen que tenemos de este. Al dibujar una textura, creamos una ilusión. Y ya que al *representar* un objeto intentamos darle la mayor cantidad de características para que sea reconocible, la textura juega un papel principal en la forma que nos acercamos a *representar* esa realidad del objeto.



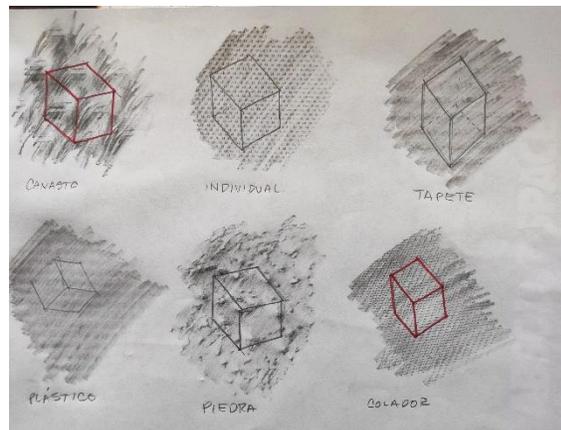
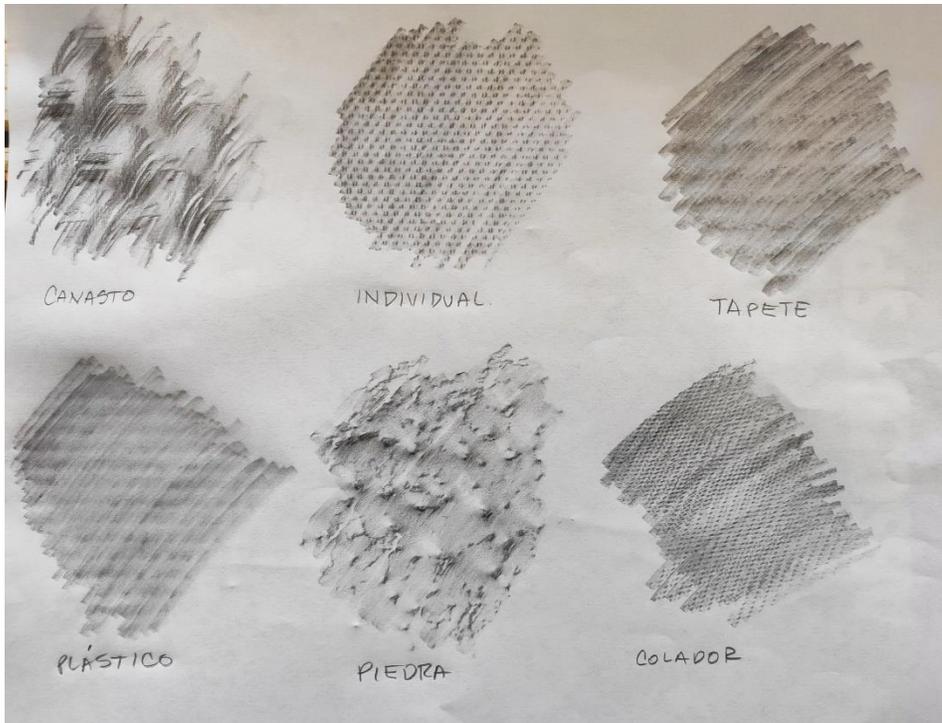
Actividad:

El estudiante debe realizar seis (6) capturas de texturas **diferentes** en su casa (prueba distintos materiales), en una hoja (blanca o del cuaderno de ARTES). Las seis (6) texturas obtenidas deberán ser de un tamaño similar y estar distribuidas proporcionalmente en la hoja. Al obtenerlas ten cuidado de no hacerlo tan fuerte (tan oscuro). Los siguientes son ejemplos de materiales para la captura de texturas.



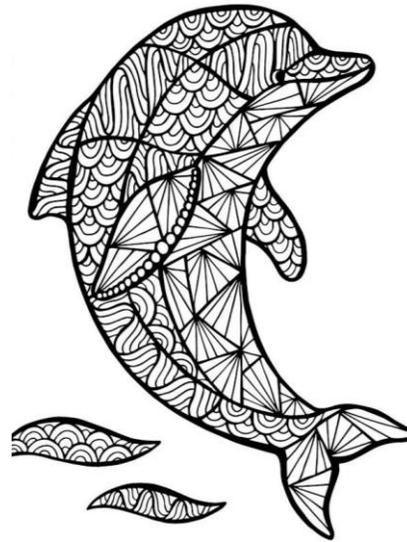
2. SEMANA del 21 al 24 de JULIO.

El estudiante debe dibujar en las seis (6) texturas realizadas en el punto anterior, a *pulso* (sin instrumentos), un cubo de tal manera que, se encuentre dentro del área de la textura obtenida. En el siguiente ejemplo los cubos dibujados están dentro de la textura. De ser necesario, realzar el cubo con rojo o marcador, si se necesitó hacer mucha fuerza al tomar la muestra o si la textura quedó muy oscura.

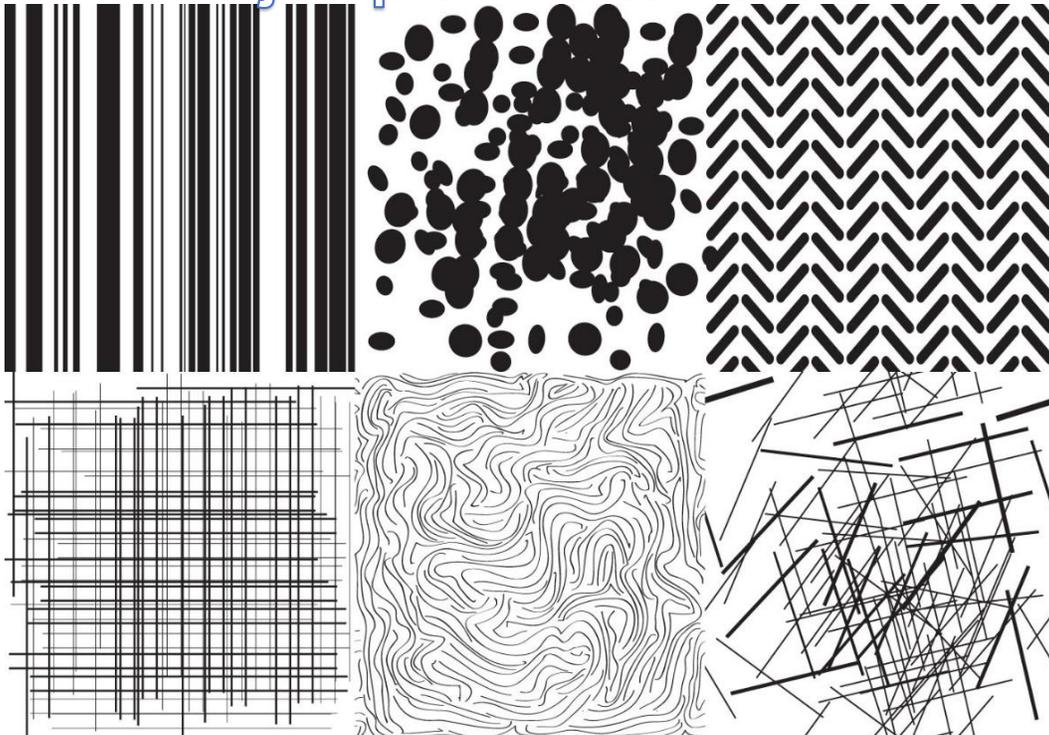


3. SEMANA del 27 al 31 de JULIO.

El estudiante **debe colorear el mandala del Oso Panda únicamente utilizando diferentes texturas**, aplicando al menos cuatro (4). Pueden ser en un solo color o multicolor como en los siguientes ejemplos. ***Sí no es posible*** imprimir el mandala del Oso Panda, se puede dibujar o calcar en el cuaderno de ARTES.



Ejemplos de texturas





Referencias

Dibu Clases. (2017, marzo 22). Cómo dibujar un Cubo paso a paso | Dibujo fácil de un Cubo.

[Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=plRf175cB3g>.