ESTRATEGIA "APRENDER EN CASA"

Materia *EDUCACIÓN ARTÍSTICA, GUÍA #**7***

Docente *CARLOS FERNANDO SIERRA OLARTE*

Ciclo/grado QUINTO/GRADO **DÉCIMO (10º)**

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 Lenguaje Gráfico y Audiovisual II, composición visual, gimnasia mental.

Instrucciones / links / Actividades

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

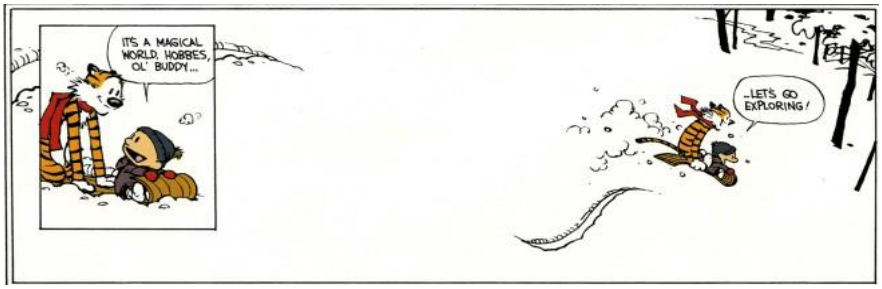
1. **SEMANA del 13 al 17 de JULIO.**

La imagen

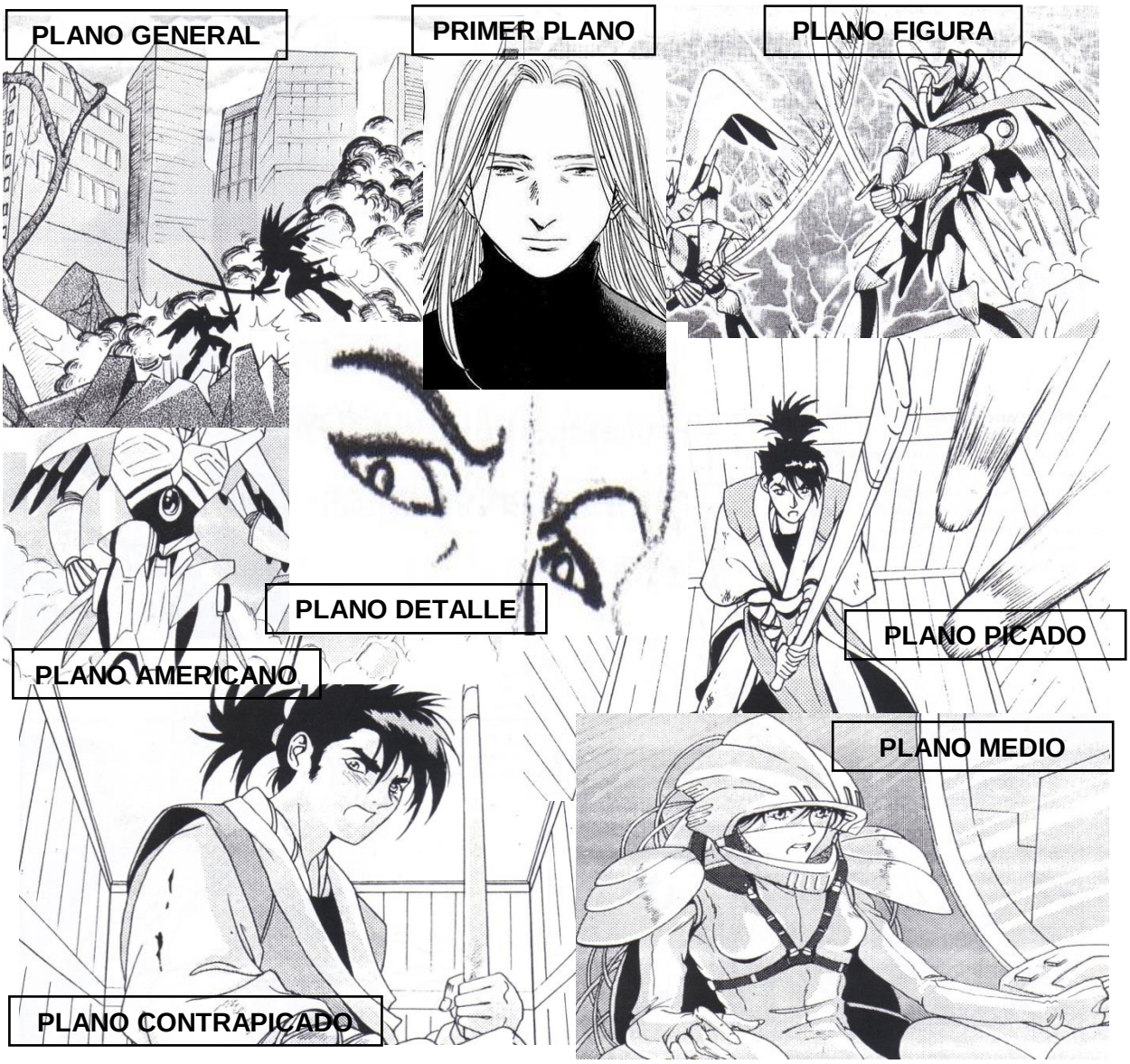
Sabemos que la imagen es una *representación* visual de un objeto físico o imaginario. Y esta puede *representar* bidimensional o tridimensional el objeto.
Por ejemplo, cuando dibujamos unas figuras geométricas, su *representación* es bidimensional. Por el contrario, cuando dibujamos un volumen, su *representación* es tridimensional.

Es importante reconocer el lugar de la imagen cuando contamos historias en cualquier formato (cuento visual o verbal, historieta, comic, video, etc). La imagen, ya sea creada mentalmente mientras nos cuentan una historia, o la que observamos en la viñetas en una historieta, hace que dicho relato cobre vida.

Una forma de organizar visualmente al crear o contar una historia es utilizar una herramienta para esbozar (hacer un borrador, ensayo, etc.) las ideas que tenemos al respecto; hablamos de un ***storyboard***.



Reconocemos casi sin querer, que un comic, una historieta, un video (entre otras formas visuales) se hace más interesante a medida que las imágenes que se muestran no están en una sola posición siempre (por ejemplo como geroglífico egipcio), casi estática. Nos llama la atención cuando vemos aun personaje desde diferentes perspectivas, vistas. Es así como aparecen los planos según el encuadre (lo que abarca el dibujo), la angulación (perspectiva). A continuación tenemos unos ejemplos:



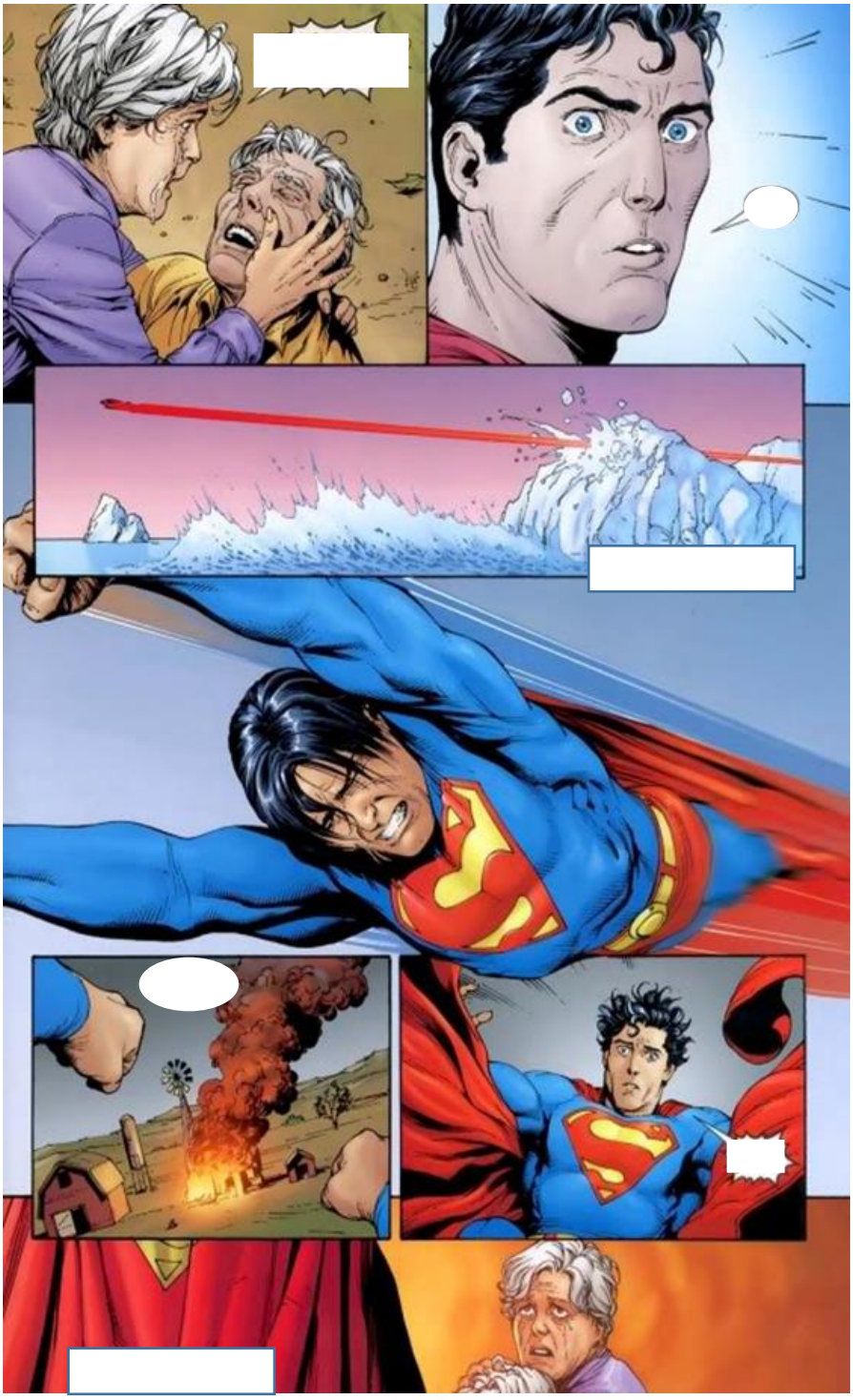
Actividad:

El estudiante **debe dibujar según los planos anteriores, uno (1) o los dos (2) títeres realizados anteriormente**, en una hoja (blanca o del cuaderno de ARTES).

Solo sí es posible, puedes ver para ampliar la información anterior, el siguiente link https://www.youtube.com/watch?v=IWkTu8UMr10

2. SEMANA del 21 al 24 de JULIO.

El estudiante **debe completar los diálogos del comic de forma creativa** y escribir a que plano corresponde cada viñeta. **Sí no es posible** imprimir se puede responder en el cuaderno de Artes.



3. **SEMANA del 27 al 31 de JULIO.**

El estudiante **debe colorear la imagen del perro de forma creativa** y escribir que a que tipo de plano corresponde. **Sí no es posible** imprimir se puede dibujar o calcar en el cuaderno de artes.

Referencias

Tareas Fáciles M. (2016, junio 28). Encuadre o plano (para la caricatura, cómic...).

[Archivo de video]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=IWkTu8UMr10.