

IE LA SALLE DE CAMPOAMOR

Grados: 6

Área: Educación Artística y Educación Física

Áreas Transversales: Tecnología e informática,

Elabora: Flor Mosquera, Gloria Ledesma y Oswaldo Barrada

TALLER: # 1 CUARTO PERIODO

COMPETENCIAS: interpretativa, visual, estética y kinestésica

PROPÓSITO: Comprender los conceptos de los colores cálidos y fríos

TEMA: Dibujo básico y caricatura.

Fecha de entrega:

Dibujo basico 15 DE OCTUBRE

Caricatura MARTES 20 DE OCTUBRE HASTA LAS 4 P.M

METODOLOGÍA:

Los estudiantes a través de la información contenida en la guía desarrollaran las actividades planteadas en la misma.

CONCIENTIZACIÓN:

<https://www.youtube.com/watch?v=LPdltnluW08>

<https://www.youtube.com/watch?v=-PYL15HxLP0>

DA CLICK AQUÍ PARA VER EL VIDEO:

CONCEPTUALIZACIÓN:

Caricatura

Caricatura es una figura en la que se deforma el aspecto de una persona. La palabra caricatura es de origen italiano “*caricare*” que significa “*cargar*” o “*exagerar*”.

La caricatura nació en Bolonia a finales del siglo XVI, en la escuela de arte fundada por una familia de pintores, los Carracci. Los alumnos retrataban a los visitantes bajo la apariencia de animales u objetos inanimados.

La caricatura tiene como finalidad incitar cambios políticos y sociales ya que como se suele decir bajo la figura cómica se suele decir muchas verdades. Las caricaturas se difunden en periódicos, revistas e internet.

Actualmente, existen muchos caricaturistas reconocidos y otros de gran talento que se ubican en lugares públicos bien sea en plazas, centros comerciales, entre otros, con el fin de prestar sus servicios y, de esta manera, la familia puede obtener un retrato humorístico y, el caricaturista ganarse la vida debido a su gran talento.



© A M A R I L D G

Dibujo básico

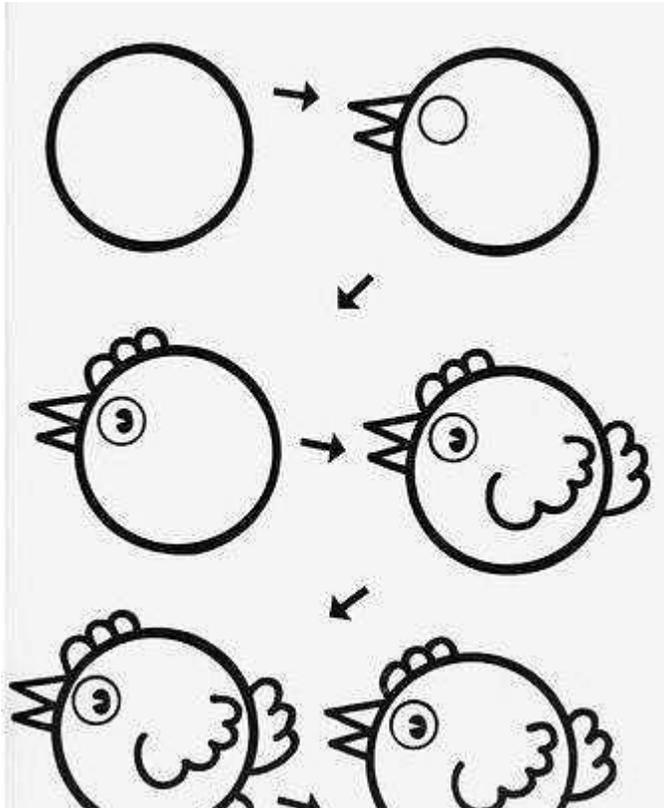
ELEMENTOS DEL DIBUJO: El dibujo es una actividad gráfica que permite al ser humano plasmar sus ideas o sentimientos por medio de un adecuado orden lineal y de volúmenes haciendo uso del claroscuro.

EL PUNTO: Es el elemento más sencillo y esencial, iniciación el punto como una huella dejada por un lápiz, crayón, plumón, pincel o cualquier otro material que estemos utilizando sobre una superficie o plano

LA LÍNEA: Esta se encarga de escribir una forma.

La línea puede ser recta, curva, horizontal, vertical, diagonal, quebrada y ondulada entre otras.

LA TEXTURA: Esta sensación es real cuando podemos tocarla y sentirla; sugerida cuando se trata de una “textura visual”, ya que apreciamos lo que parece y así la sentimos visualmente.



CONTEXTUALIZACIÓN:

Fecha de entrega jueves 15 de octubre

Dibujo basico 15 DE OCTUBRE

Caricatura MARTES 20 DE OCTUBRE HASTA LAS 4 P.M

Actividad de aplicación:

Después de observar el video y la definición, elabora los dibujos de la muestra dada en el libro taller.

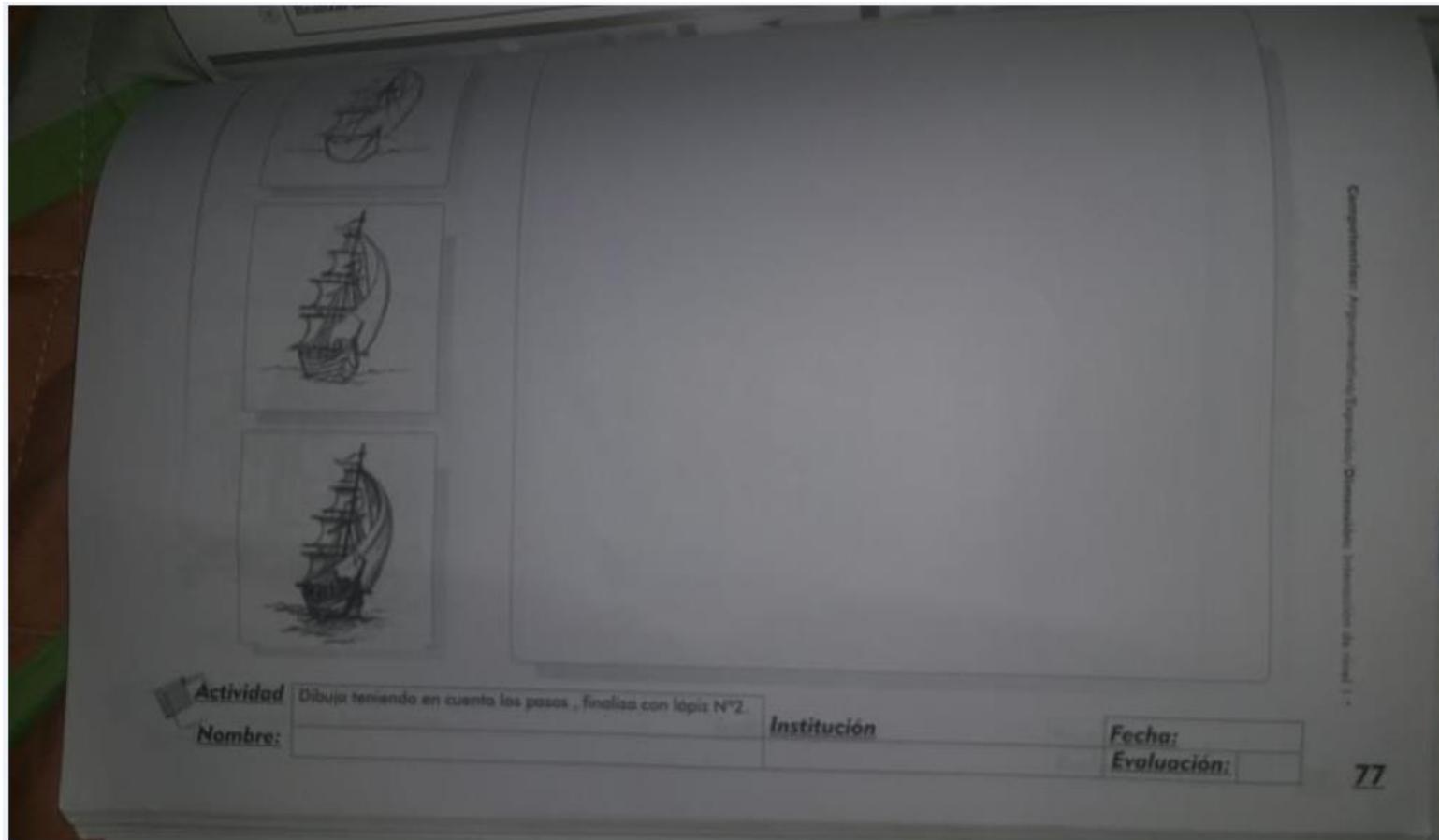
Escribir nombre completo y grado en las casillas del libro y fecha de envío de la actividad

Nota: si tiene el libro a la mano no olvides hacer uso de él.

En caso de no tener el libro, realiza el dibujo en hojas de block. Escriba el nombre completo y el grado.

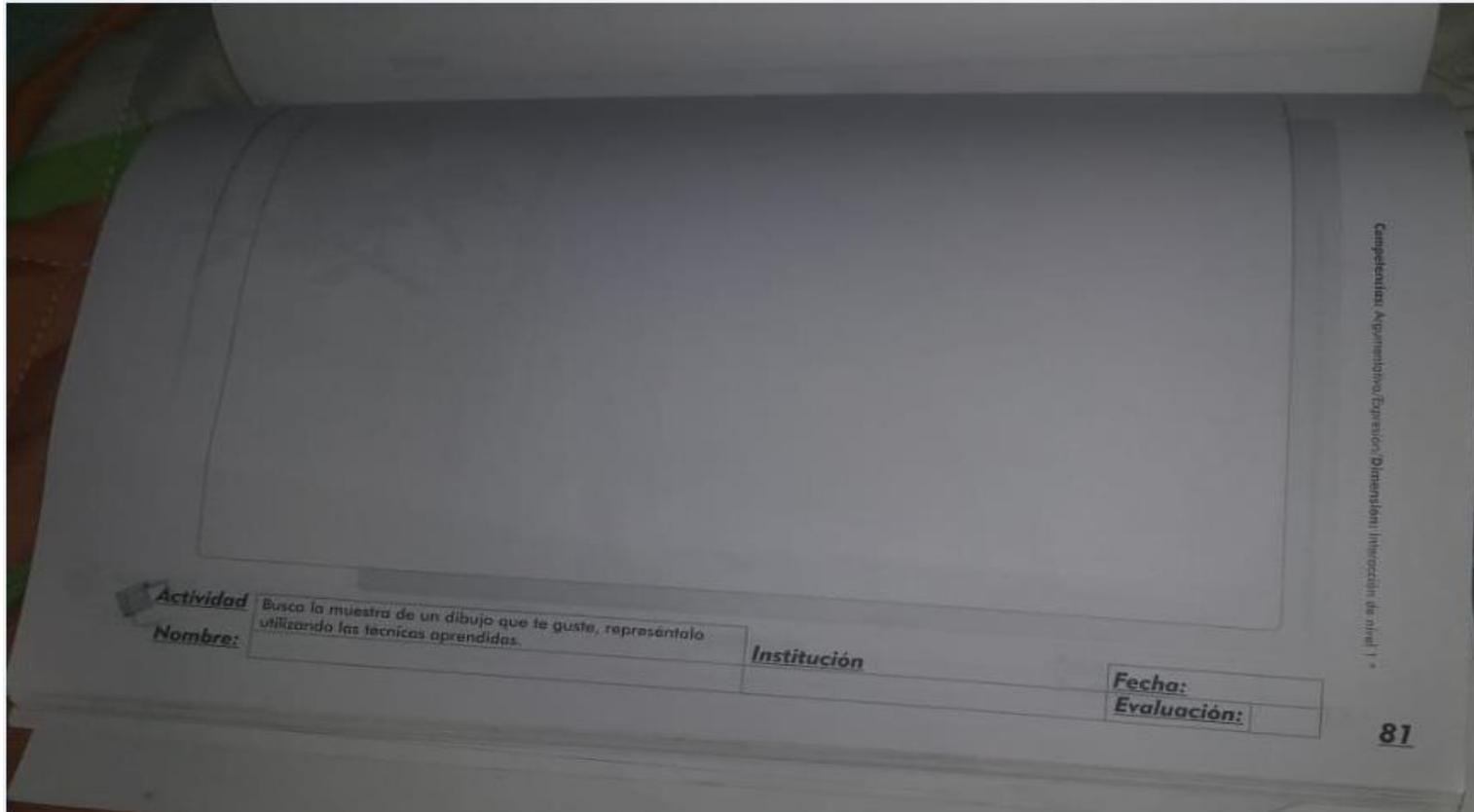
ACTIVIDAD # 1

Realiza el dibujo de la muestra dada, teniendo en cuenta cada uno de los pasos página 77 del libro



ACTIVIDAD # 2

Busca la imagen de la caricatura que mas te guste y dibujala en la página 81 del libro



Las palabras claves de los tema

Mis opiniones (lo que aprendí, lo que me gusto)

RÚBRICA

Tema	Indicador	Evidencias	Actividades que se relacionan en casa
<p>Dibujo básico y caricatura.</p>	<p>Elaboración de dibujos a través de la técnica vista.</p> <p>Utilización de la caricatura como medio de comunicación.</p>	<p>Realiza el dibujo de la muestra dada, teniendo en cuenta cada uno de los pasos página 77 del libro</p> <p>Busca la imagen de la caricatura que mas te guste y dibujala en la página 81 del libro</p>	<p>Lectura y profundización del tema</p> <p>Observar videos relacionados.</p>

IE LA SALLE DE CAMPOAMOR

Grados: séptimos A B, C

Área: Educación Artística y Educación Física

Áreas Transversales: Tecnología e informática, ciencias naturales

Elabora: Gigliola Martínez, Oswaldo Barrada G.

CUARTO PERÍODO

TALLER: # 1

COMPETENCIAS: interpretativa, visual y estética

PROPÓSITO: Elaborar dibujos aplicando la perspectiva

TEMA: LA PERSPECTIVA

INDICADOR DE DESEMPEÑO: Aplicación de la técnica vista en el dibujo

METODOLOGÍA: Los estudiantes a través de la información contenida en la guía desarrollaran las actividades planteadas en la misma.

ULTIMO DIA PARA ENTREGAR MARTES 20 DE OCTUBRE DE 2020 HASTA LAS 4 P.M

CONCIENTIZACIÓN

Da click aquí para ver el Video: [La perspectiva y sus tipos](#)

Análisis del video

CONCEPTUALIZACIÓN:

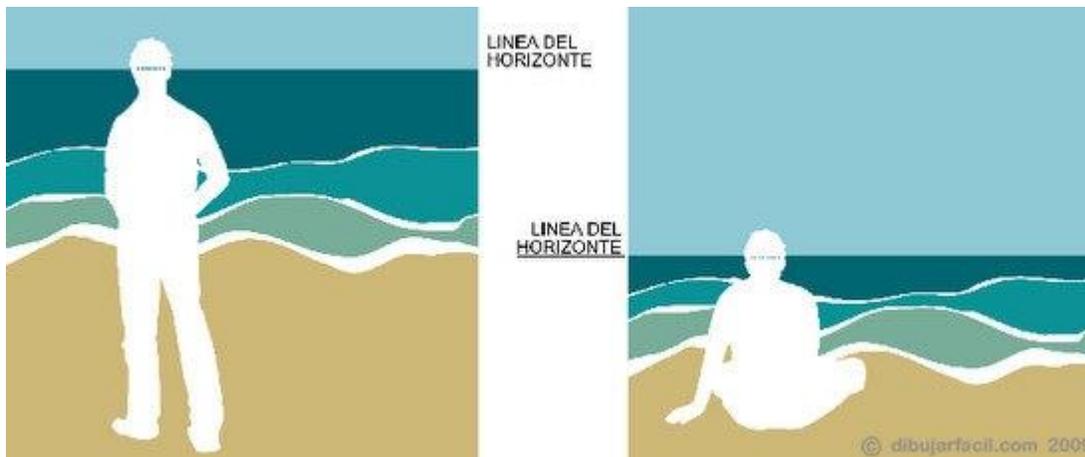
LA PERSPECTIVA

La perspectiva es 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.

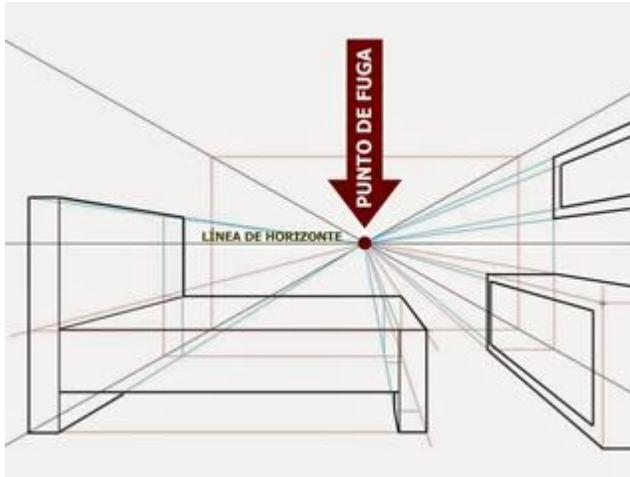
La perspectiva, entonces, es un sistema que permite representar tres dimensiones sobre una superficie plana de dos dimensiones; por lo tanto, es una simulación de lo visible de la naturaleza que permite figurar el efecto volumétrico de los objetos, colocados éstos, a su vez, en un ambiente de falsa profundidad

Elementos que se deben tener en cuenta en la perspectiva:

La línea del horizonte (LH): es una línea imaginaria que, mirando al frente, se halla situada a la altura de nuestros ojos.

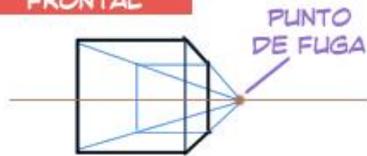


Punto de fuga (PF): son aquellos puntos en los que convergen las direcciones en perspectiva. Cada dirección del objeto tiene su propio punto de fuga, por tanto, todas aquellas direcciones que son paralelas convergen en el mismo punto de fuga. en este punto convergen las líneas que dan realce y estructura a los elementos que componen el cuadro.

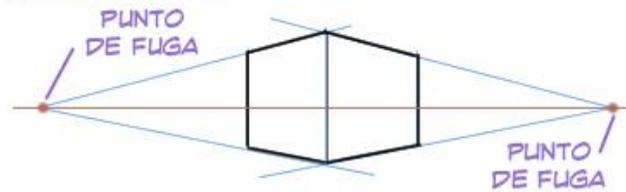


Puntos de fuga según el tipo de perspectiva

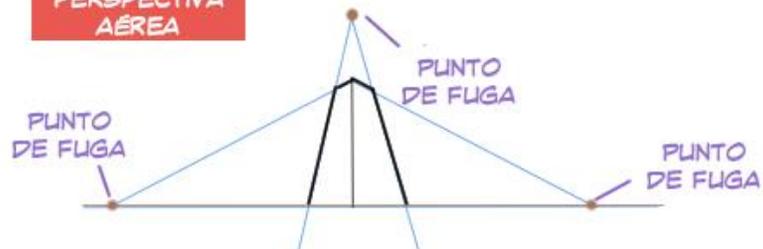
**PERSPECTIVA
FRONTAL**



**PERSPECTIVA
OBLICUA**

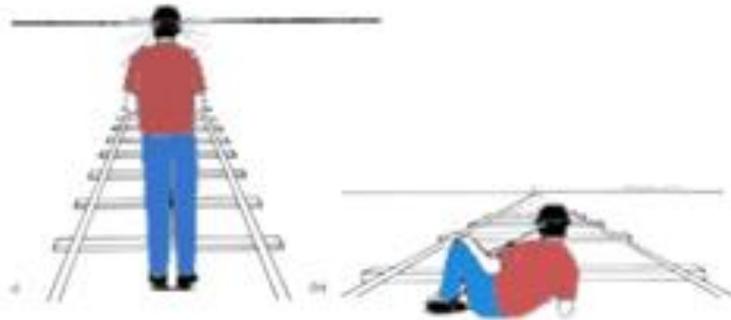


**PERSPECTIVA
AÉREA**

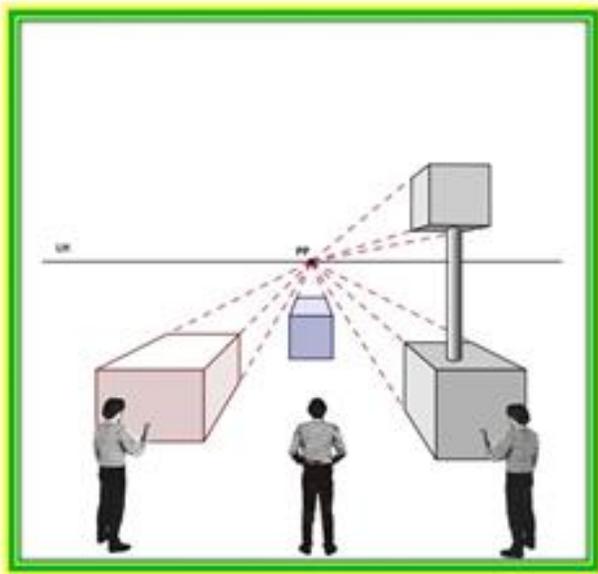


Punto de vista (PV). Es el punto desde donde miramos. Se halla situado en el mismo plano que la línea del horizonte y a la misma altura que el punto de fuga.

La perspectiva cambia según el punto de vista del observador



Punto principal (PP): Es la proyección ortogonal del observador sobre el plano del cuadro.



TIPOS DE PERSPECTIVAS

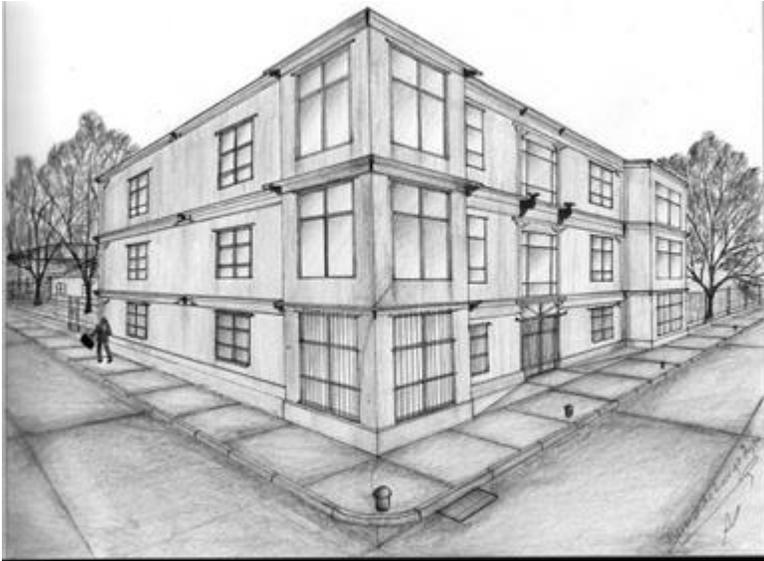
Perspectiva aérea: Perfecciona la perspectiva lineal, representando la atmósfera que envuelve a los objetos, esfumando las líneas convergentes, eliminando los límites de forma y color, lo que da una impresión muy real de la distancia.



Perspectiva paralela: Se llama perspectiva paralela a la que consta de un solo punto de fuga que además deberá estar justo frente a nosotros o desviado solo ligeramente; lo más simple de representar en perspectiva paralela es, por ejemplo, un cubo.



Perspectiva oblicua: Se llama así a la que dispone de dos “puntos de fuga” de las diagonales del objeto, los cuales se encontrarán como es lógico sobre la Línea del Horizonte (recordad que corresponde a nuestro “punto de vista”).



CONTEXTUALIZACIÓN:

ULTIMO DIA PARA ENTREGAR MARTES 20 DE OCTUBRE DE 2020 HASTA LAS 4 P.M

Después de observar el video y la definición, elabora los dibujos de la muestra dada en el libro taller.

Escribir nombre completo y grado en las casillas del libro y fecha de envío de la actividad

Nota: si tiene el libro a la mano no olvides hacer uso de él.

En caso de no tener el libro, realiza el dibujo en hojas de block. Escriba el nombre completo y el grado.

Las actividades se realizan en la página 81 y en la página 83.

Escribir el nombre completo, grado y fecha de envío de la actividad en las casillas del libro taller

ACTIVIDAD 1.

Realiza el dibujo de la muestra aplicando la perspectiva paralela, en la página 81.



Actividad Dibuja un espacio urbano o rural empleando la perspectiva paralela, ten en cuenta los elementos dados.

Nombre:

Institución

Fecha:

Evaluación:

ACTIVIDAD 2:

Dibuja un espacio libre en perspectiva paralela, realiza la actividad en la página 83.



Enseñanza Primaria Ciencias Sociales, 5º grado

Actividad Dibuja un espacio libre en perspectiva paralela.	Institución	Fecha:	83
Nombre:		Evaluación:	

Mis opiniones (lo que aprendí, lo que me gusto):

Recuerde enviar las actividades en un solo archivo de Microsoft Word. Debe Guardar el archivo con NOMBRE COMPLETO Y GRADO.

En cada página insertar la imagen de cada una de las actividades, realizadas en el libro taller.

NO OLVIDAR: La opinión de lo que aprendió y lo que le gustó del tema.

RÚBRICA

Tema	Indicador	Evidencias	Actividades que se relacionan en casa
Perspectiva	Realización de dibujos aplicando alguno de los tipos de perspectiva visto	Presentación de las diferentes composiciones artísticas elaboradas por los estudiantes.	Lectura y video explorado en familia.

IE LA SALLE DE CAMPOAMOR

Grados: 8

Área: Educación Artística y Educación Física

Áreas Transversales: Tecnología e informática,

Elabora: Claudina Hernández y Oswaldo Barrada

TALLER: # 1 CUARTO PERIODO

COMPETENCIAS: interpretativa, visual, estética y kinestésica

PROPÓSITO: Comprender los conceptos de los colores cálidos y fríos

TEMA: LA PERSPECTIVA PARALELA Y OBLICUA

Fecha de entrega:

PERSPECTIVA PARALELA JUEVES 15 DE OCTUBRE

PERSPECTIVA OBLICUA MARTES 20 DE OCTUBRE HASTA LAS 4 P.M

METODOLOGÍA:

Los estudiantes a través de la información contenida en la guía desarrollaran las actividades planteadas en la misma.

CONCIENTIZACIÓN:

https://www.youtube.com/watch?v=X_JMx-K61as

CONCEPTUALIZACIÓN:

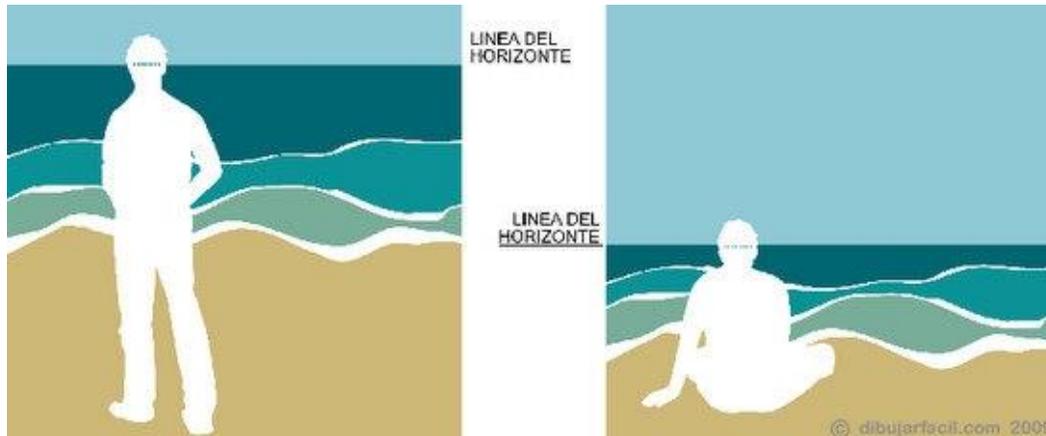
LA PERSPECTIVA

La perspectiva es 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.

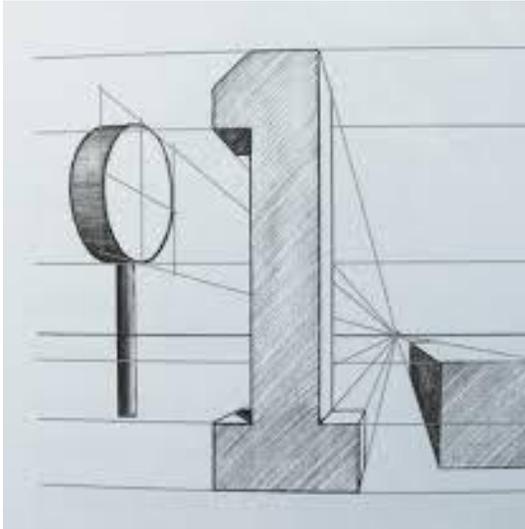
La perspectiva, entonces, es un sistema que permite representar tres dimensiones sobre una superficie plana de dos dimensiones; por lo tanto, es una simulación de lo visible de la naturaleza que permite figurar el efecto volumétrico de los objetos, colocados éstos, a su vez, en un ambiente de falsa profundidad

Para ello, utilizan diferentes tipos de líneas:

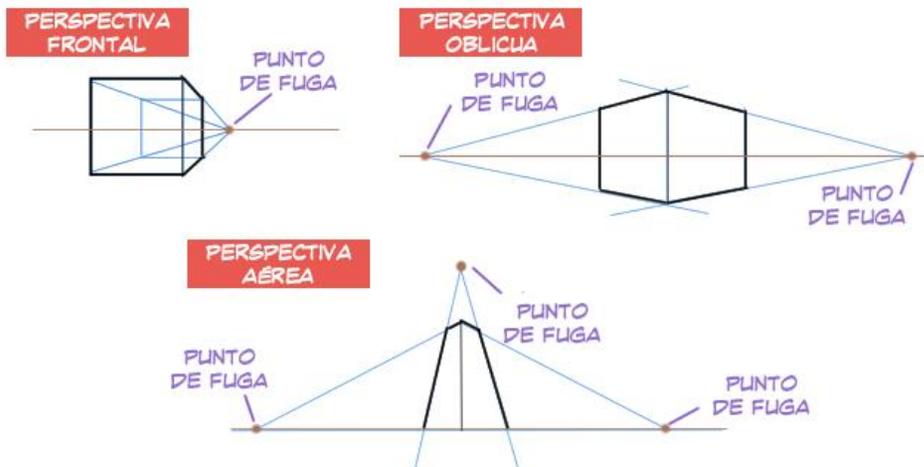
La línea del horizonte (LH): es una línea imaginaria que, mirando al frente, se halla situada a la altura de nuestros ojos.



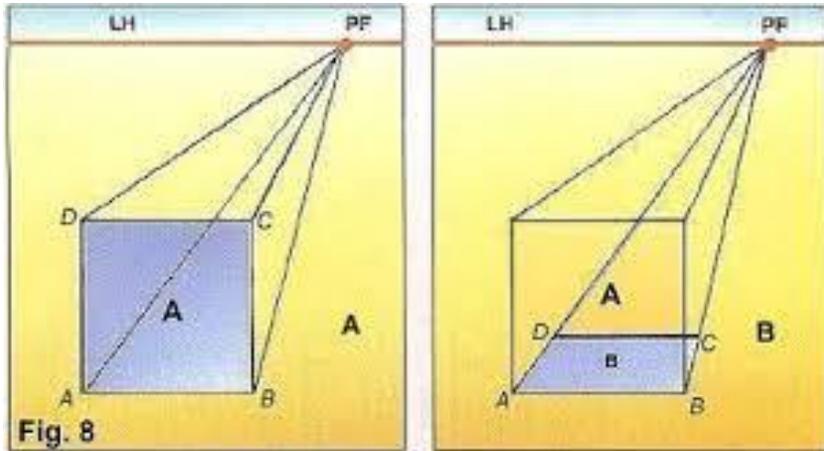
Puntos de fuga: se ubican en esta línea imaginaria. El punto de fuga es de extrema importancia ya que en este punto convergen las líneas que dan realce y estructura a los elementos que componen el cuadro.



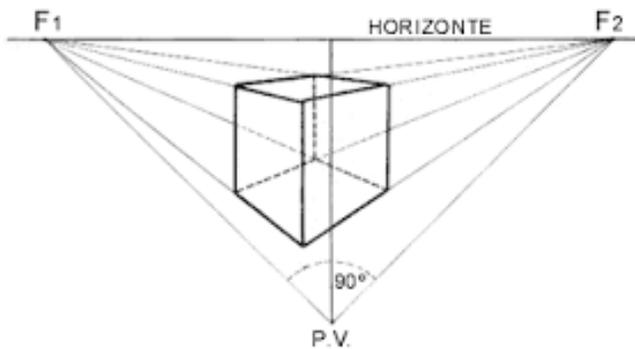
Puntos de fuga según el tipo de perspectiva



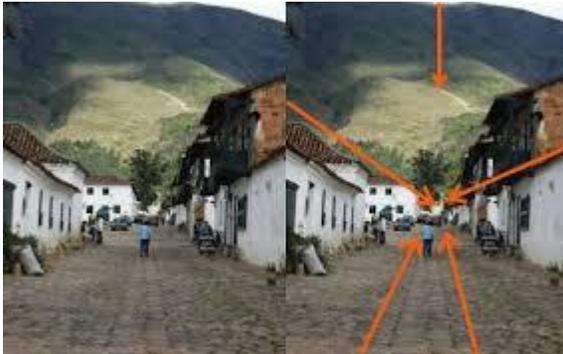
Líneas paralelas. Van una al lado de la otra y, aunque sigan en un plano, nunca se encontrarán.



Líneas oblicuas: son líneas que parten de puntos distintos una al lado de la otra, pero que en su recorrido se encontrarán en algún punto.



Líneas convergentes: partes de dos partes distintas para luego encontrarse en un punto

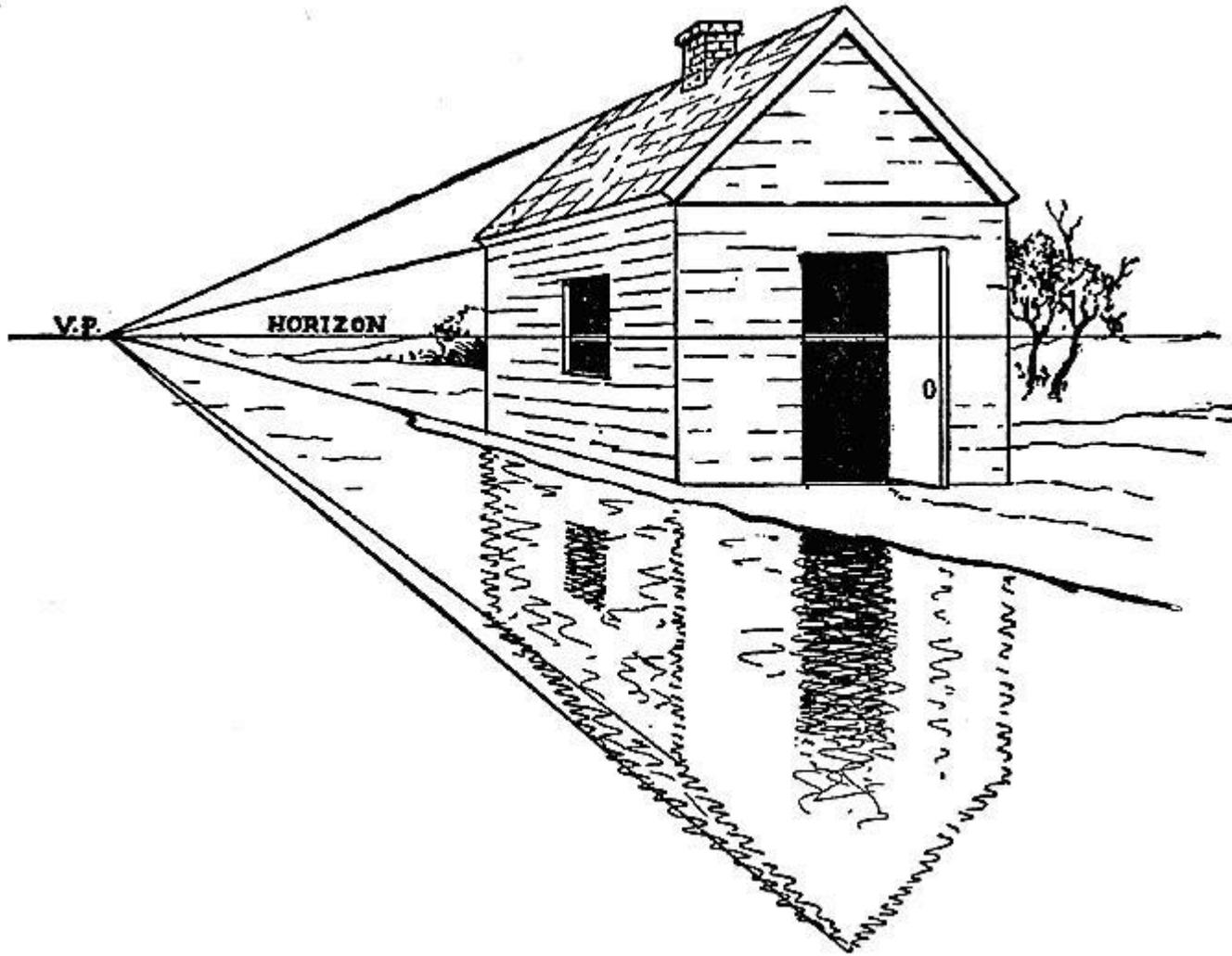


Líneas divergentes: parten de un mismo punto a distintas direcciones.

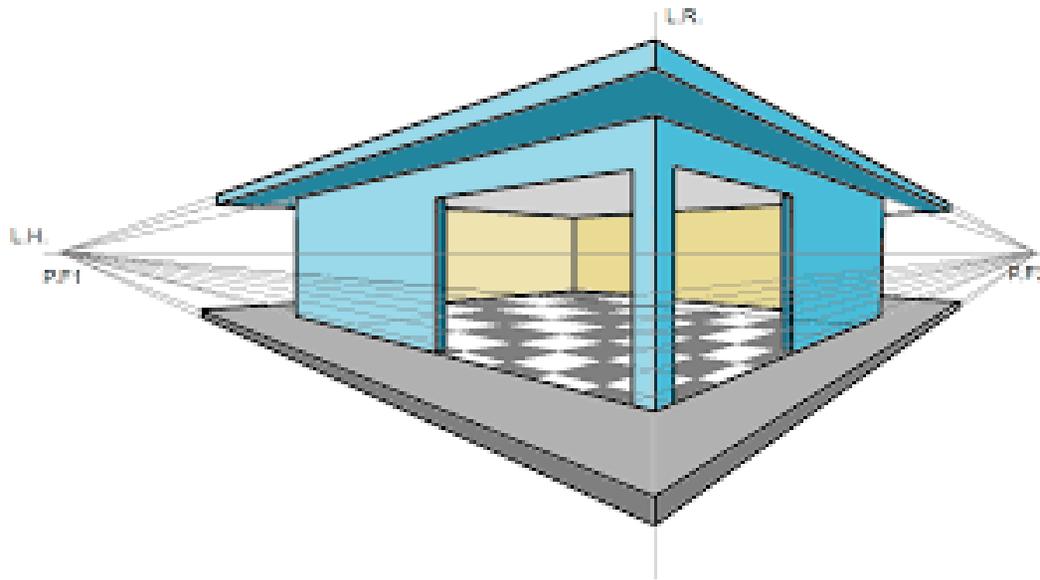


Algunos tipos de perspectiva son:

Perspectiva paralela: Se llama perspectiva paralela a la que consta de un solo punto de fuga que además deberá estar justo frente a nosotros o desviado solo ligeramente; lo más simple de representar en perspectiva paralela es, por ejemplo, un cubo.



Perspectiva oblicua: Se llama así a la que dispone de dos “puntos de fuga” de las diagonales del objeto, los cuales se encontrarán como es lógico sobre la Línea del Horizonte (recordad que corresponde a nuestro “punto de vista”).



CONTEXTUALIZACIÓN:

Fecha de entrega:

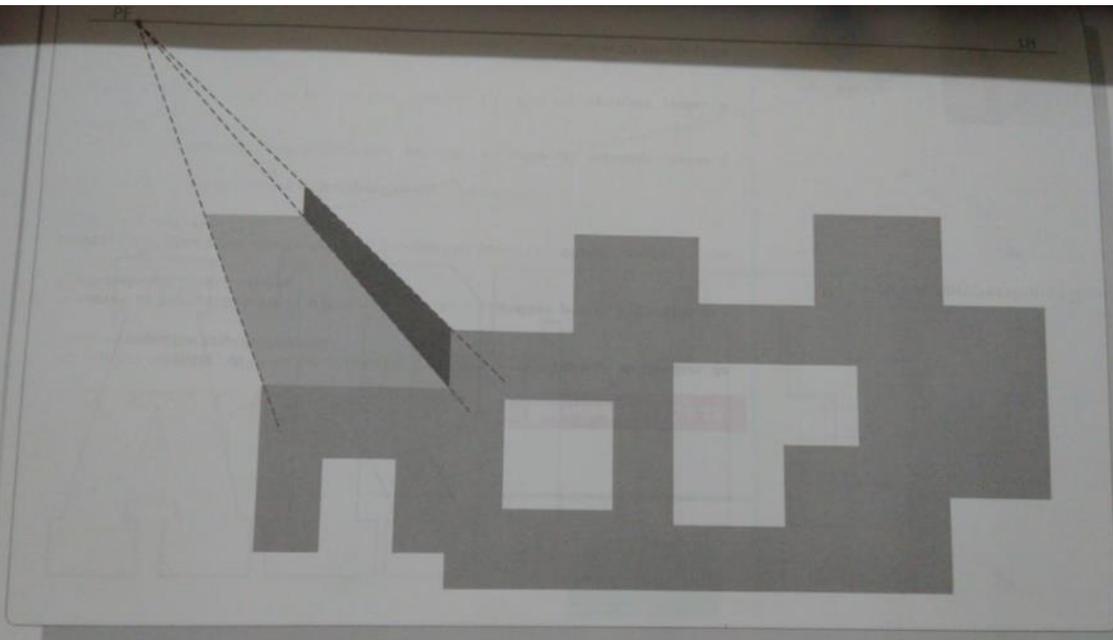
PERSPECTIVA PARALELA JUEVES 15 DE OCTUBRE

PERSPECTIVA OBLICUA MARTES 20 DE OCTUBRE HASTA LAS 4 P.M

Actividad de aplicación:

ACTIVIDAD # 1

completa la gráfica aplicando la perspectiva paralela, página 81

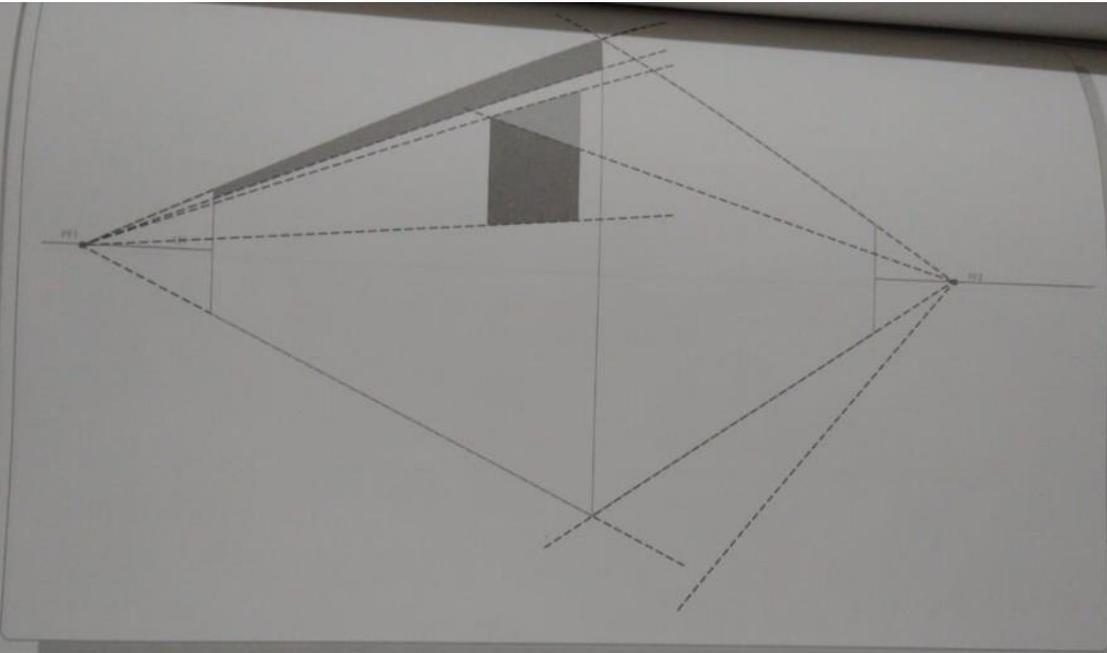


Competencias: Proposición, Creación, Dimensión, Interacción de nivel 2

Actividad	Completa aplicando perspectiva paralela.	Institución	Fecha:	81
Nombre:			Evaluación:	

ACTIVIDAD # 2

completa la gráfica aplicando la perspectiva oblicua, página 85



Competencias: Propositiva/Creación/Dimensional/ Interacción de nivel 2

Actividad Completa aplicando perspectiva oblicua.

Nombre: _____

Institución _____

Fecha: _____

Evaluación: _____

85

Escribir nombre completo y grado en las casillas del libro y fecha de envío de la actividad

En caso de no tener el libro, realiza el dibujo en hojas de block. Escriba el nombre completo y el grado.

<p>Las palabras claves de los tema</p>	<p>Mis opiniones (lo que aprendí, lo que me gusto)</p>
---	---

RÚBRICA

Tema	Indicador	Evidencias	Actividades que se relacionan en casa
<p>Perspectiva paralela y perspectiva oblicua</p>	<p>Reconocimiento y práctica de perspectiva paralela. Reconocimiento y práctica de perspectiva oblicua.</p>	<p>ACTIVIDAD # 1 completa la gráfica aplicando la perspectiva paralela, página 81</p> <p>ACTIVIDAD # 2 completa la gráfica aplicando la perspectiva oblicua, página 85</p>	<p>Lectura y profundización del tema</p> <p>Observar videos relacionados.</p>

IE LA SALLE DE CAMPOAMOR

Grados: 9

Área: Educación Artística y Educación Física

Áreas Transversales: Sociales, Ciencias, Inglés, Matemáticas, Ética

Elabora: Claudina Hernández, Doris Quinto, Jorge Arley Carmona, Natalia Osorio

CUARTO PERIODO

GUÍA: # 1

COMPETENCIAS: interpretativa, visual, estética y Kinestésica

Fecha de entrega: viernes 16 de octubre de 2020

PROPÓSITO: Comprender el concepto de fotografía artística.

TEMAS: Fotografía artística

METODOLOGÍA: Los estudiantes a través de la información contenida en la guía desarrollarán las actividades planteadas en la misma.

CONCIENCIACIÓN:

Las fotografías más famosas del mundo

<https://www.youtube.com/watch?v=0jf9reu05Oo>

Fotografía artística en casa

<https://www.youtube.com/watch?v=5jyptNWBjTo>

CONCEPTUALIZACIÓN:

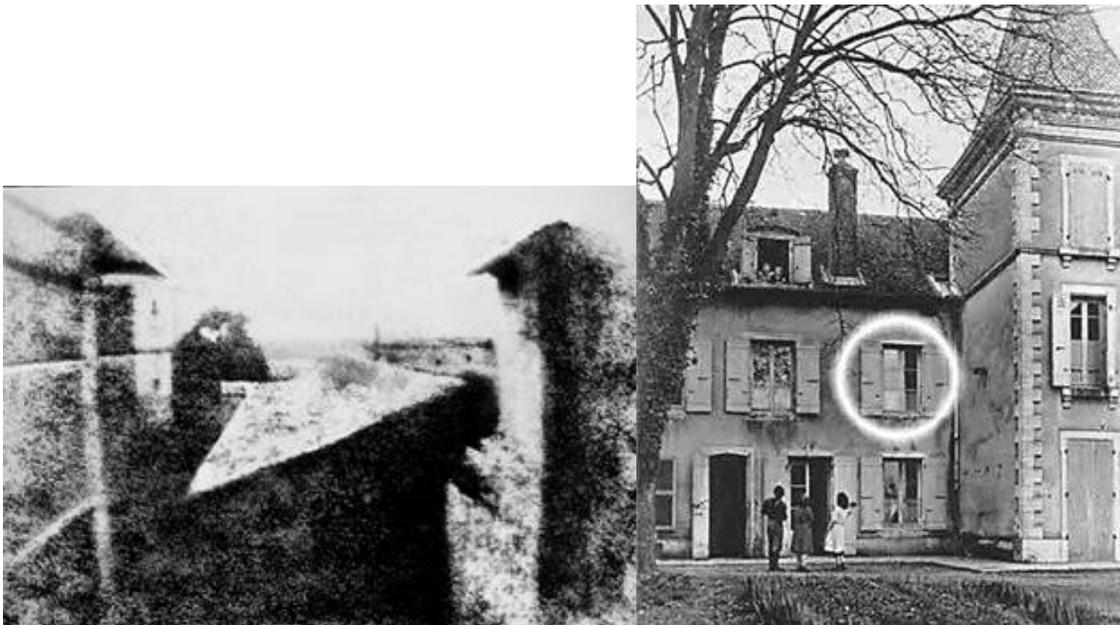
Fotografía artística

El mundo sensorial como lo conocemos es un inmenso lienzo de sensaciones, recuerdos y juicios. Día a día nuestros sentidos reciben millones de estímulos, muchos de ellos producto del entorno y de las personas que nos rodean. En esta oportunidad hablaremos sobre qué es la **fotografía artística**: arte de las imágenes.

La fotografía artística es una combinación de estilos. Se embarca en la búsqueda de la autenticidad del momento por medio de la imagen. En las fotografías artísticas son aquellas en las que se plasma la intención del autor, sus pensamientos y su voluntad se vuelven las protagonistas en la obra.

Es decir, una fotografía con la que se puede describir algo más allá de lo que realmente se ve en la imagen. En este sentido es posible citar a Emmet Gowin: «la fotografía es una herramienta para tratar con cosas que todos conocen pero que nadie presta atención. Mis fotografías se proponen representar algo que ustedes no ven».

Para hablar de **fotografía** hay que fijarnos en el impacto que tuvo la primera muestra fotográfica de la historia allá en 1826. Se trata de la famosa «Punto de vista desde la ventana de Le Gra», tomada por Joseph Niépce. El mundo de las imágenes cambió aquel día, y las posibilidades de capturar momentos al ojo comenzaron a moldearse hacia nuevos espectros.



Al llegar la fotografía a nuestras vidas, podría pensarse que la pintura y todas las vertientes pictóricas quedarían deshechas y en clara desventaja. Los retratos ya no pasarían por las manos expertas de un artista, y aquella reunión familiar o baile, quedaría en la posteridad con tan solo un gatillo de luz.

Pero esto no ocurrió. La pintura sigue siendo relevante, y la fotografía comparte un podio propio en cuanto a tintes artísticos se refiere.



Enfoque/ desenfoque



Efecto barrido o zoom



Efecto edición

ACTIVIDAD DE APLICACIÓN

A partir de la información brindada en clase, explicada en la guía y presente en los videos al inicio, tomar 5 fotografías en tu casa con la cámara de un celular que respondan a las siguientes indicaciones:

Fotografía 1: una foto desde una ventana a un objeto en movimiento en el exterior de tu casa aplicando zoom o barrido. pag. 115

Fotografía 2: una foto de varios objetos cotidianos, elementos de estudio, frutas, entre otros. pág. 107

Fotografía 3: una foto inspirada en algún oficio o profesión pag. 109

Fotografía 4: una foto a un objeto aplicando enfoque y desenfoco pág. 111

Fotografía 5: una foto libre y hacer luego una edición de la misma página. 113

Fecha de entrega: Octubre 16

Recordar:

Escribir nombre completo , grado y fecha de envío de la actividad

Enviar igualmente la siguiente información:

Las palabras claves de los temas vistos	Mis opiniones (lo que aprendí, lo que me gusto) en este tema
--	---

RÚBRICA

Tema	Indicador	Evidencias	Actividades que se relacionan en casa
Fotografía artística	Elaboración de varias técnicas fotográficas con los temas vistos	<p>Hacer una foto de varios objetos cotidianos, elementos de estudio, frutas, entre otros. pág. 107</p> <p>Realizar una fotografía inspirada en algún oficio o profesión. pág. 109</p> <p>Realizar una fotografía a diversos objetos aplicando enfoque y desenfoco. pág. 111</p> <p>Realizar una fotografía libre y hacer luego una edición de la misma. pág. 113</p> <p>Realizar una fotografía desde una ventana a un objeto en movimiento en el exterior de tu</p>	Lectura y video explorado en familia.

		casa aplicando zoom o barrido. pág. 11	
--	--	---	--

<https://bptfotografia.com/que-es-fotografia-artistica-imagenes/>

IE LA SALLE DE CAMPOAMOR

Grados: 10

Área: Educación Artística y Educación Física

Áreas Transversales: Tecnología e informática,

Elabora: Claudina Hernández, Doris Quinto

TALLER: # 1 CUARTO PERIODO

COMPETENCIAS: interpretativa, visual, estética y Kinestésica

PROPÓSITO: Adquirir conocimientos sobre la técnica del carbón

FECHA DE ENTREGA VIERNES 16 DE OCTUBRE

TEMA: HISTORIA DEL ARTE

METODOLOGÍA:

Los estudiantes a través de la información contenida en la guía # 6 desarrollaran las actividades planteadas en la misma.

CONCIENTIZACIÓN:

VIDEO:

<https://www.youtube.com/watch?v=kZPur65auSM>

Análisis del video

CONCEPTUALIZACIÓN

Representantes de la historia del Arte

La historia del arte es el relato de la evolución del arte a través del tiempo. Entendido como cualquier actividad o producto realizado por el ser humano con finalidad estética o comunicativa, a través de la cual se expresan ideas, emociones o, en general, una visión del mundo, empleando diversos recursos, como los plásticos, lingüísticos, sonoros o mixtos.

Según cada país dependiendo de la importancia que se le dé al artista en el sistema educativo y la difusión de su obra en museos, medios de comunicación y otros canales de la cultura popular.

1. Picasso

Pablo Picasso (1881-1973), pintor español, es posiblemente el pintor más famoso del mundo y, sin duda, el pintor más famoso del siglo XX. Además de sus méritos artísticos como uno de los líderes del movimiento cubista, han contribuido a su popularidad su alta cotización en el mercado del arte y las historias sobre su turbulenta vida amorosa.

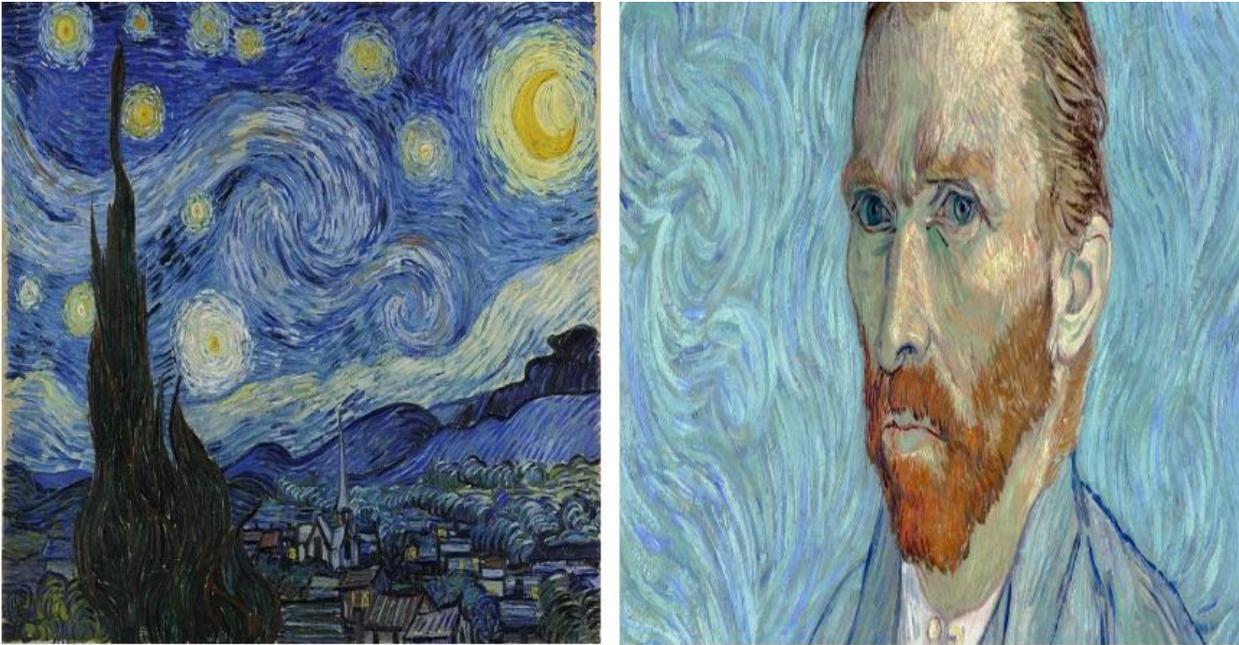


2. Van Gogh

Vincent van Gogh (1853-1890), pintor holandés y figura destacada del Postimpresionismo, es el pintor favorito por excelencia. Sus fans simpatizan con la interpretación expresiva de los motivos de sus cuadros, sus colores vivos, sus pinceladas sueltas y una historia dramática entre la pasión por el arte, el fracaso comercial y la locura.

Vincent Van Gogh, uno de los máximos representantes del postimpresionismo en la historia. Considerado hoy en día como uno de los grandes maestros, la vida del pintor estuvo llena de

claroscuros que dejaron huella en su obra artística.



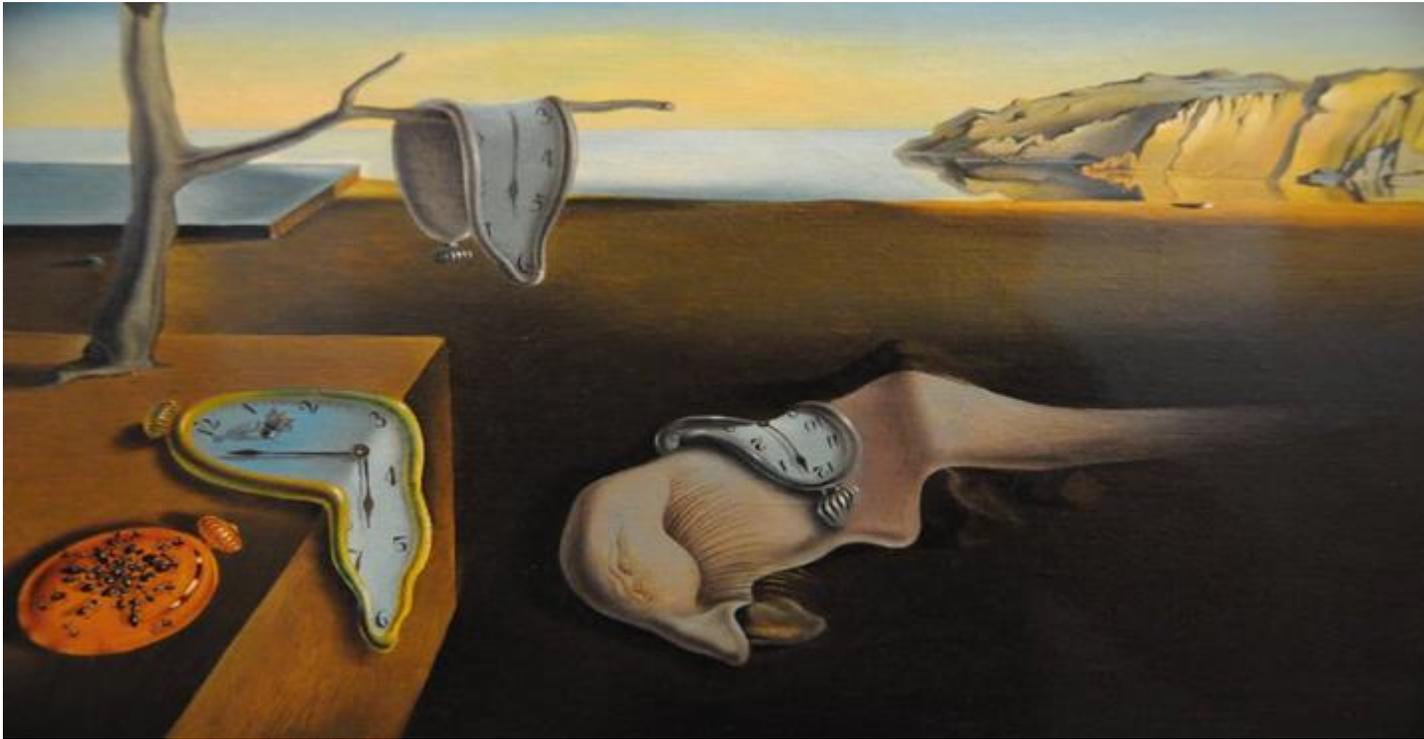
3. Monet

Claude Monet (1840-1926), pintor francés, es otro de los pintores favoritos de los aficionados a la pintura. Pero además de contar con el favor del público general, cuenta con el respaldo académico por su importancia en la historia del arte como uno de los fundadores del Impresionismo. De hecho, El nombre de este movimiento artístico proviene de su cuadro Impresión, salida del sol (1873).



4. Dalí

Salvador Dalí (1904-1989), pintor español, conocido por encarnar el Surrealismo y el Dadaísmo más allá de sus obras. Polifacético, excéntrico y enamorado hasta la médula de Gala. Para muchos el vivo retrato del genio artístico, para otros uno de los artistas más sobrevalorados. Un personaje tan famoso que incluso su bigote fino, largo y rizado ha pasado a la historia.



5. Da Vinci

Leonardo da Vinci (1452-1519), pintor italiano y arquetipo del hombre del Renacimiento, humanista de múltiples talentos y visionario. Algunos de sus dibujos y pinturas están entre los más famosos del mundo, pero su popularidad va más allá de sus logros en el ámbito de la práctica artística. Un personaje histórico excepcional, rodeado de un aura de misterio de la que se ha surtido la industria del entretenimiento aumentando su fama. Pintor, escultor, dibujante, arquitecto, ingeniero, filósofo,

inventor. Genio de múltiples talentos, visionario y arquetipo del hombre del Renacimiento. Aunque su obra pictórica es escasa, su fama es tal que sus cuadros y pinturas murales se encuentran entre los más copiados y parodiados de la historia.





¿Cuál es el mejor pintor de la historia?

Son Vincent van Gogh, Leonardo Da Vinci y el mejor pintor de la Historia de la Humanidad, un hombre que revolucionó y cambió la historia y la forma de entender el Arte y la expresión artística: El mejor de todos es Pablo Picasso.

CONTEXTUALIZACIÓN:

FECHA DE ENTREGA VIERNES 16 DE OCTUBRE

Escribir nombre completo , grado en las casillas del libro y fecha de envío de la actividad.

En caso de no tener el libro, realiza el dibujo en hojas de block. Escriba el nombre completo y el grado.

Después de observar los videos y Conocer sobre los Representantes de la Historia del Arte, realiza las siguientes actividades:

ACTIVIDAD DE APLICACIÓN

ACTIVIDAD

Consulta la biografía del artista que más te guste y reproduce una de sus obras en la página 77

Las palabras claves de los temas vistos	Mis opiniones (lo que aprendí, lo que me gusto) en ambos temas
--	---

RÚBRICA

Tema	Indicador	Evidencias	Actividades que se relacionan en casa
Historia del arte	Identificación de algunos artistas de los movimientos de la historia del arte	Consulta la biografía del artista que más te guste y reproduce una de sus obras en la página 73	Lectura y video explorado en familia.

IE LA SALLE DE CAMPOAMOR

Grados: 11

Área: Educación Artística y Educación Física

Áreas Transversales: Tecnología e informática,

Elabora: Claudina Hernández, Gigliola Martínez, Flor Mosquera

TALLER: # 1

CUARTO PERIODO

COMPETENCIAS: interpretativa, visual, estética y kinestésico

PROPÓSITO: Adquirir conocimientos sobre el color

**Fecha de entrega viernes 16 de OCTUBRE de
2020**

TEMA: El color- gama de color

METODOLOGÍA:

Los estudiantes a través de la información contenida en la guía desarrollaran las actividades planteadas en la misma.

CONCIENTIZACIÓN:

VIDEO: [Cómo combinar los colores](#)

Análisis del video

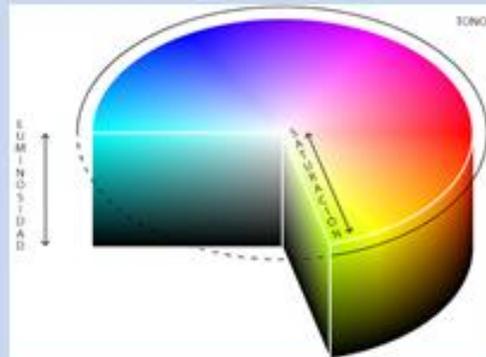
CONCEPTUALIZACIÓN

EL COLOR

Es un atributo que percibimos de los objetos cuando hay luz. Todo el mundo que nos rodea es de colores siempre y cuando haya luz.

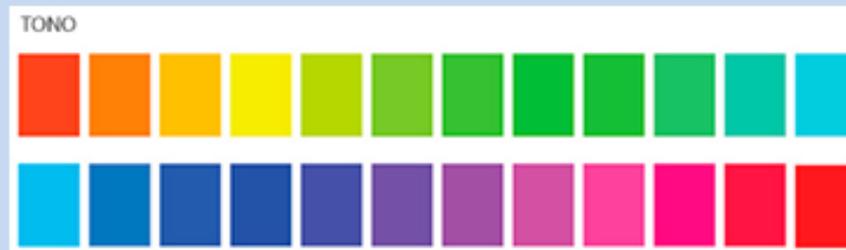
PROPIEDADES DEL COLOR

- Son aquellos atributos que cambian y hacen único a cada color.
- Estos atributos son tres: El tono, la saturación y el brillo.



EL TONO

- También es conocido como matiz, tinte, croma o su nombre en inglés, Hue. Es la propiedad que diferencia un color de otro y por la cual designamos los colores: verde, violeta, rojo, etc.



LA SATURACIÓN

- La Saturación representa la intensidad cromática o pureza de un color. En otras palabras, es la claridad u oscuridad de un color, está determinado por la cantidad de luz que un color tiene.
- La saturación de los colores cambia a medida que ese color tiene más o menos cantidad de gris. A mayor cantidad de gris, más pálido y menos saturación.



LA LUMINOSIDAD

- En teoría del color, la luminosidad hace referencia a cuánto de oscuro o de claro es un color. A mayor luminosidad de un color mayor luz reflejará.



GAMA DE COLORES

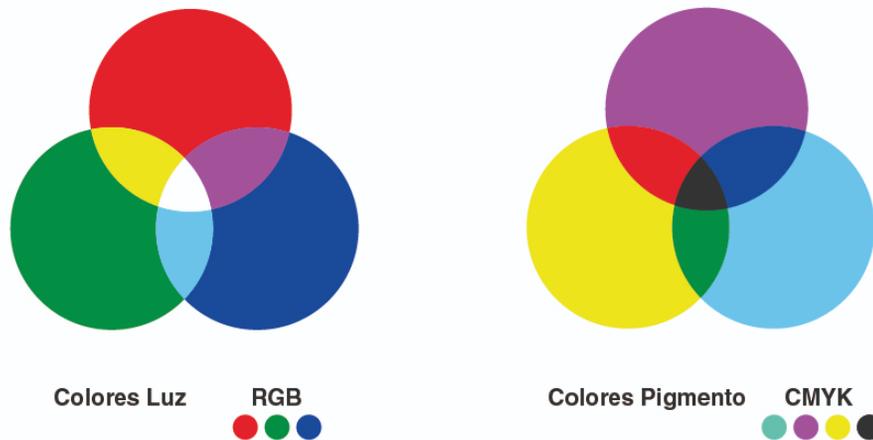
Hace referencia a la escala o la gradación de colores. La gama de color puede especificarse en un plano de matiz o saturación. Un color puede tener diversas intensidades dentro de una misma gama.

La gama cromática se divide en 3 principales grupos: primarios, secundarios y terciarios.

La mezcla entre primarios dan los secundarios, la mezcla entre primarios y secundarios dan los terciarios.

Colores primarios pigmento: Rojo (magenta), amarillo y azul (cyan)

Colores primarios luz : Verde, rojo naranja y el azul violeta.

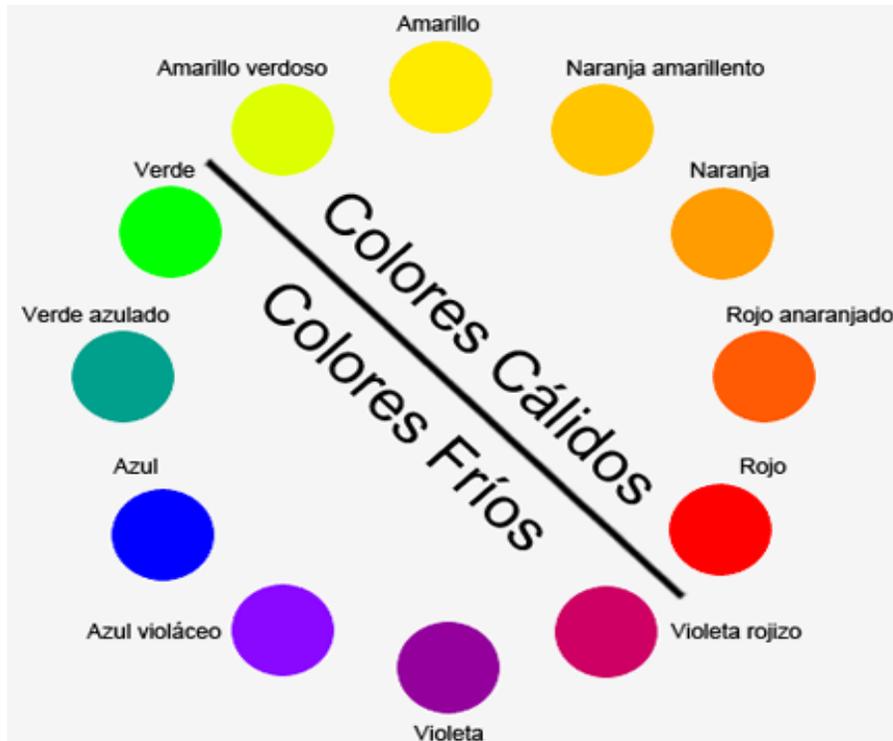


Colores secundarios: Naranja, violeta y verde

Colores terciarios: Naranja rojizo, naranja amarillento, verde amarillento, verde azulado, violeta azulado y violeta rojizo.

GAMA DE COLORES CÁLIDOS: Los colores cálidos son aquellos que transmiten una sensación de calor. Tradicionalmente se clasifican como colores cálidos los amarillos, naranjas, rojos, marrones y dorados. Se dice que mientras más rojo tenga un color en su composición más cálido será.

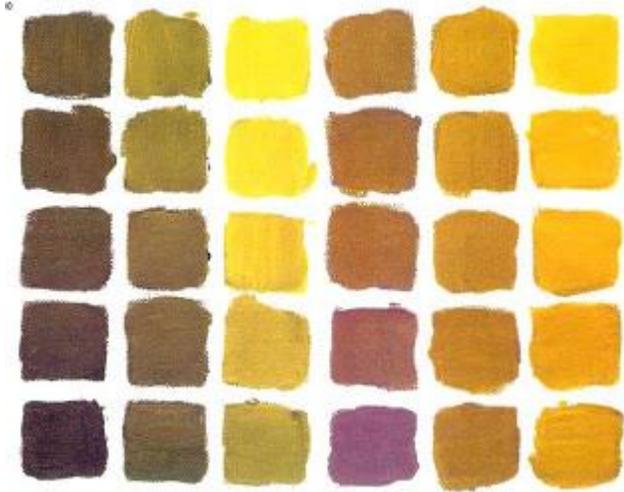
GAMA DE COLORES FRÍOS: Los colores fríos son aquellos que transmiten una sensación térmica de baja temperatura. Según la psicología del color, son aquellos tonos que van desde el azul hasta los verdes y morados. Se dice que mientras más azul tenga un color en su composición, más frío será.



GAMA DE COLORES PASTEL: Los colores pastel son una familia de colores que tienen una saturación baja a intermedia, y generalmente se describen como ligeros, lavados, neutros o calmantes. Los colores pastel más comunes son rosas claros, amarillos, azules, verdes y lavanda.



GAMA DE COLORES QUEBRADOS: Es la resultante de mezclar entre sí y en partes desiguales dos colores complementarios + blanco. Los colores quebrados no poseen un lugar específico en el círculo cromático, sino que son derivaciones de este. Una gama de estos colores pueden presentar una tendencia cálida (rojos, ocre y sienas) o una tendencia fría (azules, verdes y violetas).



CONTEXTUALIZACIÓN:

ACTIVIDAD DE APLICACIÓN

**Fecha de entrega viernes 16 de octubre de
2020**

Escribir nombre completo y grado en las casillas del libro y fecha de envío de la actividad

En caso de no tener el libro, realiza el dibujo en hojas de block. Escriba el nombre completo y el grado.

Escribir el nombre completo en la hoja de block, grado y elaborarlo a mano

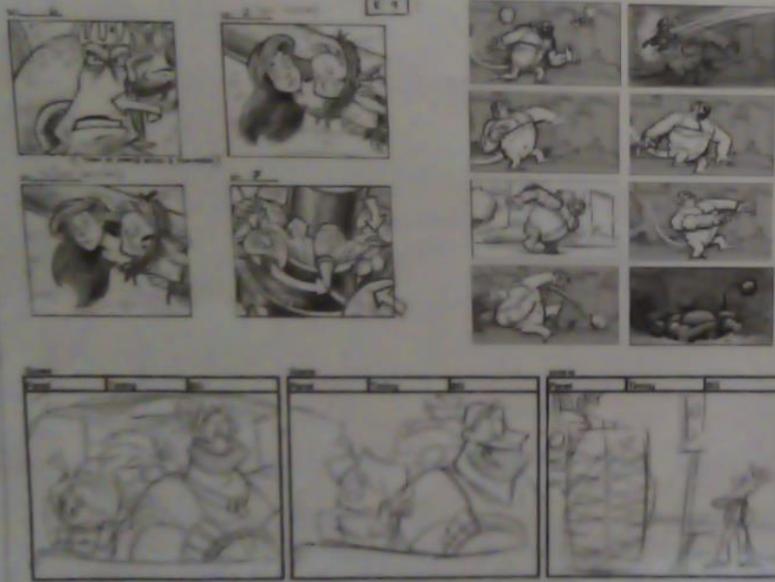
ACTIVIDAD # 1

Realiza una storyboard, tenga en cuenta las imágenes que aparecen en el libro; y aplica las gamas de colores pastel y quebrado. Realiza la actividad en la página 49.

Storyboard

Guión gráfico, conjunto de dibujos secuenciales cuyo objetivo es servir de guía para entender una historia, una animación o seguir la estructura de una película o un proyecto antes de realizarse.

En 1930 fue desarrollado en los estudios de Walt Disney .
Las empresas de publicidad los utilizan para mostrar a los clientes, un borrador del comercial, para su aprobación.



Actividad Con el personaje creado realiza un storyboard, recuerda que son bocetos a lápiz. Observa ejemplos

Institución

Fecha:

ACTIVIDAD # 2

Realiza un dibujo de videojuego o película animada aplicando las diferentes gamas de colores. Realiza el dibujo en la página 51.

Las palabras claves de los temas vistos	Mis opiniones (lo que aprendí, lo que me gusto) en ambos temas
--	---

RÚBRICA

Tema	Indicador	Evidencias	Actividades que se relacionan en casa
El color- Gama de color	Realización de una composición libre aplicando el color para mejorar la técnica. Realización de dibujos de videojuegos o películas aplicando las diferentes gamas para una mejor apreciación	ELABORA LAS ACTIVIDADES RELACIONADAS EN EL MÓDULO	Lectura y video explorado en familia.