



en él.

# ARTISTICA

## GUIA DIDACTICA

### grado noveno

### Periodo 1/2025

Las imágenes nos rodean por donde vamos: nuestra casa, los libros, la televisión, el internet, la publicidad, la calle, los celulares..., todos son escaparates de imágenes que nos transmiten diferentes mensajes. A este modo de comunicación, se le denomina **lenguaje visual**.

Comprender y utilizar bien el lenguaje visual nos permitirá conocer mejor el mundo en que vivimos e integrarnos eficazmente

#### COMPETENCIAS A DESARROLLAR POR EL ÁREA:

**SENSIBILIDAD:** sensibilidad visual

**APRECIACIÓN ESTÉTICA:** componentes (Interpretación formal Interpretación extratextual)

#### COMUNICACIÓN

Componentes (producción y transformación simbólica)

En el plan de área para el primer periodo está planteada la **competencia de la sensibilidad**, definida esta como un conjunto de disposiciones biológicas, cognitivas y relacionales, que permiten la recepción y el procesamiento de la información presente en un hecho estético, que puede ser una obra de arte, un trabajo artístico en proceso, un discurso, entre otros.

El desarrollo de la sensibilidad conlleva a la flexibilidad que en el estudiante permite transformar su pensamiento, liberarlo de sus patrones habituales, de sus límites y así potenciar la capacidad de imaginar, innovar y crear

#### OBJETIVOS GRADO NOVENO

- Integrar elementos técnicos y tecnológicos a la creación artística.
- Desarrollar la capacidad de abstracción y brindar elementos que permiten el juicio apreciativo y sensible en los lenguajes artísticos.
- Realizar la intervención de espacios para la proyección de propuestas artísticas
- Interrelacionar habilidades técnicas y tecnológicas para el desarrollo de propuestas de creación artística.

#### COMPETENCIA: SENSIBILIDAD

##### COMPONENTE

Sensibilidad cenestésica  
Sensibilidad visual  
Sensibilidad auditiva

#### SABER CONCEPTUAL:

¿Cómo integrar elementos técnicos y tecnológicos en una creación artística?

#### INDICADORES DE DESEMPEÑO

- Saber conocer  
Conoce recursos expresivos y técnicos para la interpretación de una creación artística.
- Saber hacer



Muestra interés por experimentar con diversos materiales para la realización de propuestas desde las artes.

- Saber ser  
Controla, orienta y ensaya para desarrollar nuevas habilidades expresivas.

## METODOLOGIAS ACTIVAS

se propone generar aprendizajes activos privilegiando la relevancia del **aprender haciendo**, lo que ubica al estudiante en el centro del aprendizaje. La implementación de metodologías activas incentiva la indagación, la creatividad, la colaboración y la motivación en los procesos de enseñanza, ya que es así como los estudiantes se interesan por el saber y se apropian de este para ser sujetos autónomos y activos.

Las metodologías activas son un conjunto de estrategias centradas en los estudiantes que incluyen el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje basado en proyectos (ABP), el aprendizaje basado en retos (ABR), la investigación escolar y la gamificación, estos generan ambientes de clase en los que los estudiantes tienen la oportunidad de participar activamente en la investigación científica, la comunicación y la resolución de problemas de manera colaborativa y al mismo tiempo, reciben retroalimentación constante de sus profesores como de los mismos compañeros estimulando un efecto positivo en el aprendizaje.

# LENGUAJES ARTISTICOS



## ACTIVIDAD 1

ACTIVIDAD INICIAL: VALORACIÓN DIAGNÓSTICA  
doodling

<p><b>COMPETENCIA</b> sensibilidad visual sensibilidad auditiva sensibilidad cenestesica</p>	<p><b>INDICADORES DE DESEMPEÑO:</b> • <b>Saber conocer:</b> Comprende los códigos éticos y estéticos que debe asumir para la puesta en escena de una manifestación artística.</p>
--	---



Reflexiona sobre lo que el arte significa para ti, como lo percibes y de qué manera influye en la de expresarse y entender el mundo. Tomate un momento para pensar y responder con sinceridad.

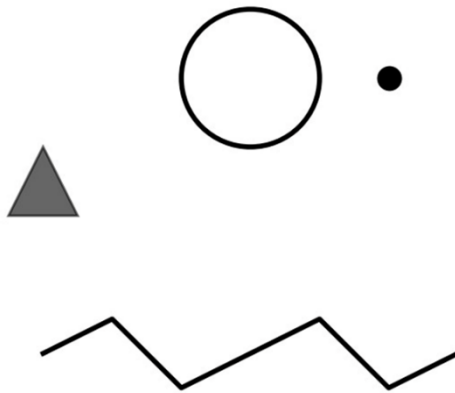
Responde las siguientes preguntas en una hoja de cuaderno, márcala con tu nombre y grupo.

1. ¿Qué significa para ti el arte?
2. ¿Conoces algún movimiento artístico o artista?, ¿Cuál te llama la atención y por qué?
3. Qué tipo de arte prefieres: artes visuales (pintura, escultura, etc.), música, danza, teatro, cine
4. ¿si tuvieras que crear algo artístico que represente tu vida o tus emociones que elementos incluirías?  
Describe que realizarías
5. Has intentado aprender alguna técnica artística como un instrumento, actuar, bailar....

## ACTIVIDAD PRACTICA

**DOODLING:** es una forma de trabajo creativo y espontaneo que combina líneas, formas, patrones

Completa el siguiente esquema añadiendo lo que imaginas a partir de esas formas. Por ejemplo, un círculo puede convertirse en un sol, una pelota o el rostro de un personaje; una línea ondulada puede ser un río, una serpiente o el borde de un paisaje debes utilizar todo el espacio del recuadro.



## PARTE 2

**LLUVIA DE IDEAS:** escribir una palabra (sueños, metas) en el centro de la hoja, realizar patrones, iconos, figuras, que se asocien con esa palabra

**DOODLE CON MUSICA:** a partir de la canción Carmina Burana dibuja formas o patrones que inspiren la música  
Canción: Carmina Burana "o Fortuna".

# ACTIVIDAD 2

## MAPA VISUAL DEL ENTORNO

COMPETENCIA  
sensibilidad visual

### •INDICADORES DE DESEMPEÑO:

- saber conocer: Conoce recursos expresivos y técnicos para la interpretación de una creación artística (color, forma, composición visual)
- Saber hacer: Muestra interés por experimentar con diversos materiales para la realización de propuestas desde las artes.

**DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:**

A partir de los mapas utilizados en google para la ubicación espacial, los estudiantes realizaran la búsqueda de su casa o colegio y analizaran las formas; realizar el boceto a partir del uso de figuras geométricas, para la construcción de una composición geométrica y abstracta. Utilizar color para expresar emociones.

**PRESENTACIÓN ACTIVIDAD:**

- Realizar en una hoja de la bitácora
- escribir ficha técnica (tema, fecha, nombre y grupo)

## ACTIVIDAD 3

### PAISAJE SENSORIAL

COMPETENCIA  
sensibilidad visual,  
sensibilidad auditiva

**INDICADORES DE DESEMPEÑO:**

- saber conocer: Conoce recursos expresivos y técnicos para la interpretación de una creación artística (color, forma, composición visual)
- Saber hacer: Muestra interés por experimentar con diversos materiales para la realización de propuestas desde las artes.

**DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:**

Diseñar un paisaje que utilice los elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea, color, textura. Seleccionar un tema (bosque, ciudad futurista, el espacio); dar la sensación de arena, pasto, etc. Al finalizar la composición relacionarlo con un sonido o sonidos

**PRESENTACIÓN ACTIVIDAD:**

- Realizar en una hoja de la bitácora
- escribir ficha técnica (tema, fecha, nombre y grupo)

## ACTIVIDAD 4

### ESQUEMAS GEOMETRICOS: arte precolombino – primeras civilizaciones

COMPETENCIA  
sensibilidad visual,  
sensibilidad cenestesica

**INDICADORES DE DESEMPEÑO:**

- Saber hacer: Muestra interés por experimentar con diversos materiales para la realización de propuestas desde las artes.
- Saber ser: Controla, orienta y ensaya para desarrollar nuevas habilidades expresivas.

**DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:**

Los estudiantes investigaran el uso de formas geométricas y patrones en el espacio para diseñar movimientos coreográficos que integren conceptos de pensamiento espacial y matemático.

Explicación como las figuras geométricas (círculos, triángulos, líneas) pueden ser representadas en el espacio físico a través del movimiento corporal. Analizar ejemplos como las danzas rituales que se basan en patrones espaciales.

Ejemplos: unos estudiantes pueden crear secuencias de movimientos en círculos, mientras que otros en líneas rectas de diferentes ángulos.

**PRESENTACIÓN ACTIVIDAD:**

- Realizar en una hoja de la bitácora



- escribir ficha técnica (tema, fecha, nombre y grupo)

## ACTIVIDAD 5

ONDAS, SONIDO Y COLOR

COMPETENCIA  
sensibilidad visual,  
sensibilidad auditiva

• **INDICADORES DE DESEMPEÑO:**

- Saber hacer: Muestra interés por experimentar con diversos materiales para la realización de propuestas desde las artes.
- Saber ser: Controla, orienta y ensaya para desarrollar nuevas habilidades expresivas.

**DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:**

Los estudiantes representaran gráficamente la relación entre los sonidos y las ondas, se explicará como el sonido se puede representar matemáticamente como ondas sinusoidales, analizar la frecuencia y amplitud afectan las cualidades del sonido. Seleccionar una canción y utilizando un software (por ejemplo, audacity) para visualizar las ondas de dicha canción. Dibujar las formas de las ondas y convertirlas en patrones visuales, utilizar color.

**PRESENTACIÓN ACTIVIDAD:**

- Realizar en una hoja de la bitácora
- escribir ficha técnica (tema, fecha, nombre y grupo)

## ACTIVIDAD 6

PROPUESTA: PERSONALIZAR Y DISEÑO DE LA BITÁCORA  
Explorar los intereses a través del arte

COMPETENCIA  
sensibilidad visual

• **INDICADORES DE DESEMPEÑO:**

- saber conocer: reconoce los estímulos, sensaciones y sentimientos como recursos para la creación de una obra de arte
- saber hacer: selecciona recursos expresivos como sentimientos, emociones e impresiones para interpretar propuestas
- saber ser: aplica los recursos expresivos para desarrollar propuestas artísticas

**DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:**

Los estudiantes seleccionan el tema a partir de sus intereses y que represente su personalidad y gustos, diseñan la portada de la bitácora usando elementos visuales, deben incluir combinación de colores, símbolos o ilustraciones que representen sus intereses.

**CRITERIOS EVALUATIVOS DE LA ACTIVIDAD:**

1. Conceptualización e interpretación personal: existe coherencia entre los elementos visuales y el tema elegido.
2. Uso del color: selección adecuada para transmitir las emociones o ideas propuestas. creación de gamas cromáticas equilibradas (armonías, contrastes, o gradaciones de color). Aplicación correcta de técnicas.



3. Composición visual: distribución equilibrada de los elementos visuales en el espacio de la portada. Uso de correcto de las líneas, formas, texturas y patrones para guiar la atención del observador. Adecuada organización de los elementos (jerarquía)
4. Creatividad: inclusión de símbolos, formas o diseños que representen de manera creativa los intereses de los estudiantes.
5. Técnica y ejecución: precisión en los trazos, aplicación de color y acabados generales. Limpieza y cuidado en el trabajo.

## ELEMENTOS GRAFICOS Y VISUALES DEL ARTE

El lenguaje plástico utiliza diferentes elementos de expresión para representar las formas, transmitir ideas y sensaciones tanto en el plano como en el espacio. Estos elementos que utilizamos en la representación gráfica sobre una superficie bidimensional, podemos considerarlos como el “**ALFABETO DEL LENGUAJE GRÁFICO-PLÁSTICO**”.

Los elementos básicos son: punto, línea, plano o superficie, textura, luz y color.

Cada elemento plástico determina un matiz de expresión diferente y en un orden determinado enriquece el resultado final de la composición.

Para analizar y comprender la estructura total del lenguaje gráfico-plástico es necesario centrarse en los elementos que lo forman a fin de comprender mejor sus cualidades específicas.

### ELEMENTOS:

- Punto.
- Línea.
- Plano.
- Textura.
- Luz
- Color.

### ELEMENTOS GRÁFICOS QUE INTERVIENEN EN LAS FORMAS BIDIMENSIONALES

Las imágenes bidimensionales son percibidas por el ser humano como una unidad. Sin embargo, sabemos que están compuestas por diferentes elementos gráficos. El estudio de estos elementos permite comprender mejor la expresividad de una imagen.

## El punto

Es el elemento gráfico más sencillo. Desde el punto de vista geométrico se define como el lugar del espacio donde se cortan dos rectas. El punto se puede representar con diferentes tamaños, colores e incluso texturas.

La combinación de puntos de distintos estilos puede dar lugar a elementos o imágenes más complejas, como líneas y planos; e incluso puede generar texturas visuales.

El punto es también un **elemento compositivo**, ya que puede crear sensación de profundidad o alejamiento cuando varios puntos se agrupan, se dispersan o se alinean

## La línea

Es la marca que deja un punto al desplazarse o una sucesión infinita de puntos. Puede ser fina y delicada, gruesa, modulada (con distintos grosores), continua, discontinua, recta, curva o puede estar compuesta por líneas de diferentes tipos y, en ese caso, se denomina mixtilínea.

Según su posición las líneas pueden ser horizontales, verticales, oblicuas y curvas. Las **líneas horizontales** dan sensación de pausa y sosiego; nos recuerdan al horizonte del mar en calma. Las **líneas verticales** sugieren fuerza, elegancia, ascensión y espiritualidad. Las **líneas oblicuas** muestran desequilibrio, inestabilidad y dinamismo. Por último, el uso de **líneas curvas** en una imagen contribuye a expresar suavidad, movimiento y sinuosidad.

Cuando diferentes tipos de línea se usan de manera conjunta, **las líneas crean distintos efectos**.

Si son concurrentes, producen sensación de profundidad, inestabilidad y alejamiento. Si son paralelas y la distancia entre ellas se aproxima o separa, generan sensaciones de alejamiento o acercamiento.

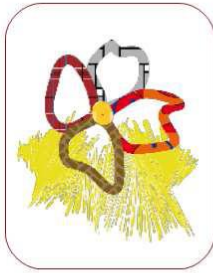
### Características



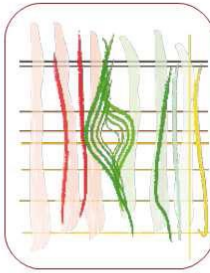
Tamaño



Grosor



Textura



Color

### Clasificación

#### **Simples:**

- Rectas: Trayectoria descrita por un punto que se mueve en una sola dirección.
- Curva: Trayectoria de un punto que se mueve en varias direcciones



#### **Rectas:**

Horizontal

Vertical

Diagonal

Curvas

**Compuesta:** Formadas por varias simples



Quebrada



Ondulada

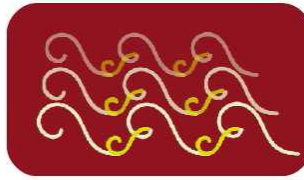


Mixta

### Capacidad expresiva

*Elemento compositivo:* Reposo y estabilidad / orden o caos/ Dinamismo /

Profundidad volumen/ Creación de ritmos/ homogeneidad



Como elemento gráfico: Elemento esencial en el dibujo técnico/ Informativa descriptiva / Creación de contornos/ Creación de tramas con valor tonal/ Utilizada desde la pintura prehistórica hasta el arte contemporáneo.



Cuadro de ratones,  
Banco de imágenes INTEF



Pintura rupestre, Cueva Morella, Castellón. Banco de imágenes INTEF

## El plano

En obras bidimensionales podemos considerar el soporte en que se realiza la obra como un plano, y de esta manera diremos que el plano es el espacio físico donde se encuentra una imagen.

Geoméricamente, lo entendemos como un espacio infinito, aunque para visualizarlo le pongamos límites que definan su contorno. Los planos pueden dar sensación de profundidad si son oblicuos o se superponen. A su vez pueden estar dotados de color y de textura. Dos planos en el espacio pueden adoptar distintas posiciones y dar lugar a nuevas formas.

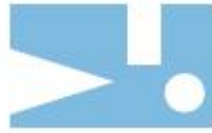


Bodegón con cortina. Paul Cézanne, 1895.



## Relaciones de los planos para formar imágenes

**Toque o yuxtaposición.**  
Se produce cuando dos planos están unidos por un punto o una recta. Produce tensiones visuales entre los planos.



**Mordida, penetración o perforación.**  
Es la figura resultante de solapar un plano sobre otro y eliminar uno de ellos.

**Unión o fusión.**  
Las dos superficies se unen formando una sola y dan lugar a formas complejas.



**Solapamiento.**  
Un plano oculta a otro más alejado. Da sensación de profundidad.

**Diferencia o Intersección.**  
Es la forma resultante de solapar una figura sobre otra; queda la parte común a ambas. Produce imágenes incompletas.



**Transparencia.**  
Es similar al solapamiento, pero los planos son translúcidos y se percibe el contorno de ambos. Crea confusión.

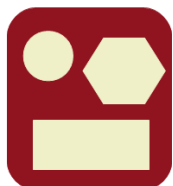


Bodegón de manzanas. Paul Cézanne, 1894.



En obras bidimensionales podemos considerar el soporte en que se realiza la obra como un plano, y de esta manera diremos que el plano es el espacio físico donde se encuentra una imagen.

### CLASIFICACION DEL PLANO COMO FORMA



Geométrico.



Orgánico.



Rectilíneo.



Irregular.



Manuscrito.



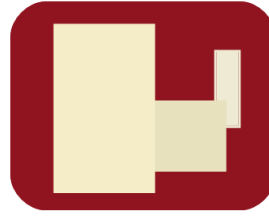
Accidental.



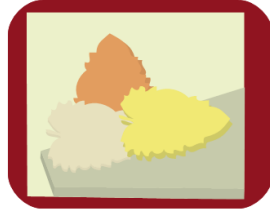
## FUNCIONES DEL PLANO



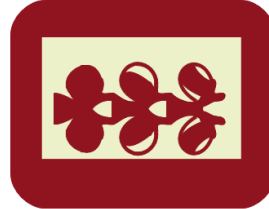
Crear profundidad



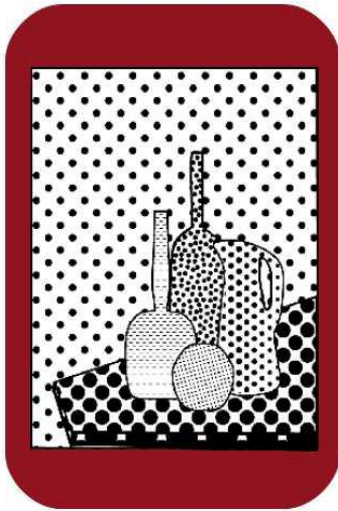
Expresar tamaño



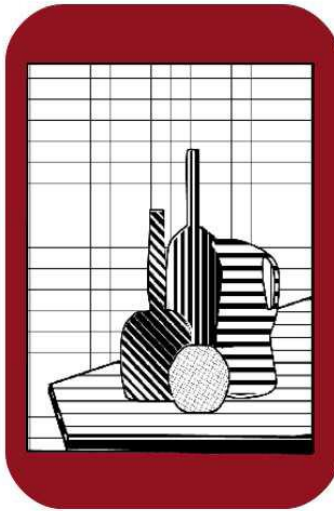
Un plano de color delimita formas



Convierte el plano no pintado en imagen



Punto



Línea



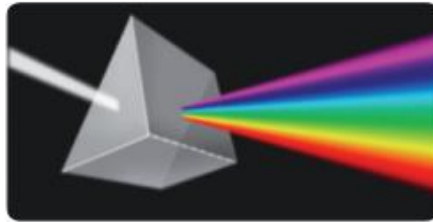
Plano

## ¿Por qué lo que nos rodea tiene color?

Podemos apreciar el color porque existe la luz. Si no hubiera luz, no podríamos ver los colores.

La luz que nosotros percibimos como luz blanca, por ejemplo, la luz del sol, está formada en realidad por infinidad de colores. Esto se puede comprobar cuando un rayo de luz atraviesa un prisma y se descompone en un haz de rayos luminosos de muchos colores.

Cuando la luz blanca incide sobre un objeto, dependiendo del color que este tenga, su superficie absorbe determinadas ondas y rechaza las demás. La onda de luz rechazada es la que nuestros ojos perciben. Por ejemplo, un objeto de color azul absorberá todas las ondas excepto la que corresponde al color azul. Dicha onda incidirá en el ojo del observador y el cerebro «interpretará» de qué color se trata. Los objetos blancos rechazan todas las ondas luminosas, es decir, la luz blanca completa; y los objetos negros absorben todas las ondas de luz que inciden sobre ellos.



Escala monocromática



Escala policromática



Escala acromática

### Los colores están relacionados

Un color siempre está rodeado de otros y se percibe de forma diferente en función de los colores que lo acompañan.

Las tres **calidades de los colores** son el tono, la saturación y la luminosidad.

- El **tono** identifica el color en sí mismo: rojo, verde, naranja.
- La **saturación** indica el grado de pureza del color; por tanto, cuanto más mezclado esté (con blanco, negro u otros colores), menos saturado será.
- La **luminosidad** depende de la cantidad de color blanco o negro que haya en su mezcla. A mayor cantidad de color blanco, más luminosidad. Si se le añade color negro, se obtiene un color más oscuro, menos luminoso.

La representación ordenada de los colores, en función del tono, de la saturación o de la luminosidad, se denomina **escala cromática**.

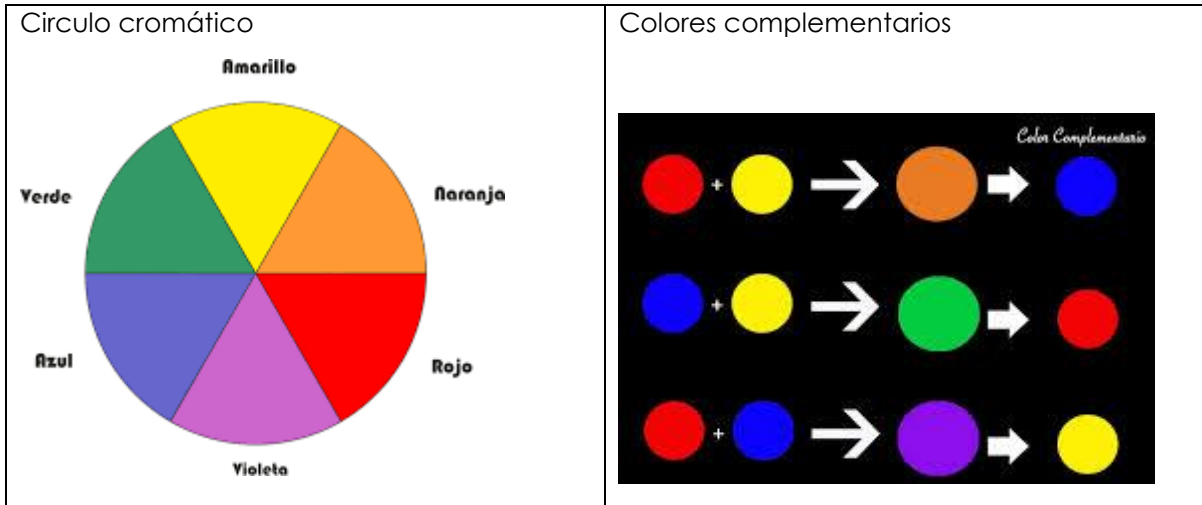
## EL COLOR

El color es una sensación, esto quiere decir que percibimos los colores debido a la luz y a los órganos visuales. Todo objeto recoge o rechaza determinadas ondas luminosas, la capacidad de rechazar ciertas ondas es la naturaleza pigmentaria del objeto, que se verá de distintos colores según la naturaleza de luz que incida sobre él.

### El círculo cromático

Podemos construir un círculo llamado cromático en el que ponemos en orden los siguientes colores: rojo, violeta, azul, verde, amarillo y naranja y las mezclas entre ellos. Al construir el

círculo obtenemos siempre dos colores diametralmente opuestos llamados complementarios que quiere decir que, si por ejemplo tomamos el amarillo, que es un color primario y cogemos los otros dos primarios, el rojo y el azul obtenemos como mezcla de ambos el color violeta, éste es el color diametralmente opuesto al amarillo en el círculo cromático, lo mismo pasa con los demás colores. Por tanto, en el círculo cromático encontraremos siempre ubicados de forma diametralmente opuestos los colores complementarios o también llamados opuestos.



## TEORIA DEL COLOR

*FORMACION DE COLORES primarios, secundarios y terciarios*

Según el modelo sustractivo los colores empiezan a formarse a partir de tres colores primarios rojo, azul y amarillo.  
 Por la mezcla de estos colores se obtienen los colores secundarios: naranja, violeta y verde.  
 Los colores terciarios se obtienen mezclando un primario y un secundario en partes iguales.



## ESQUEMA DE COLOR: combinaciones COLORES EN EL CÍRCULO CROMÁTICO

Tomando como base el círculo cromático, se puede definir los siguientes grupos de colores: colores monocromáticos, análogos, colores complementarios, Split de colores complementarios, tríadica de colores

### ➤ Colores monocromáticos

Variaciones de saturación de un mismo matiz, obtenidas por desplazamiento desde un color puro hasta el centro del círculo cromático.

Es decir un solo color y varios valores tonales del mismo color.



monocromáticos

➤ **Colores análogos:**

Los colores análogos ocupan posiciones inmediatamente próximas en el círculo cromático. Debido a su parecido, armonizan bien entre sí. Este tipo de combinaciones es frecuente en la naturaleza.



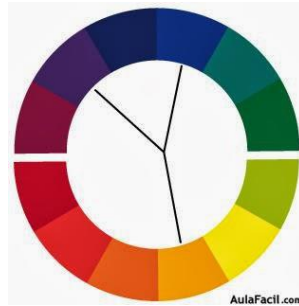
➤ **Colores complementarios:**

Los colores complementarios se encuentran en puntos opuestos del círculo cromático. Estos colores se refuerzan mutuamente, de manera que un mismo color parece más vibrante e intenso cuando se halla asociado a su complementario. Estos contrastes son idóneos para llamar la atención y para proyectos donde se quiere un fuerte impacto a través del color.



➤ **Split de colores complementarios:**

En lugar de utilizar un par de complementarios, se utilizan los situados en posiciones inmediatamente adyacentes. El contraste en este caso no es tan marcado. Puede utilizarse el trío de colores complementarios, o solo dos de ellos.



➤ **Tríadica de colores:**

Se eligen tres colores equidistantes en el círculo cromático. Versiones más complejas incluyen grupos de cuatro o de cinco siempre equidistantes entre sí.



➤ **Colores neutros**

El blanco, el negro y los grises se consideran como colores neutros, son llamados así por su origen.

El **blanco** es la suma de los colores e implica la presencia de luz, en cambio el **negro** representa lo contrario la ausencia de luz y aparentemente no deriva ningún color. El **gris** tiene su procedencia en la mezcla de varias cantidades de tonos entre el color blanco y el color negro.

Los colores neutros no se afirman mucho por sí mismos. Al mezclar uno de los tantos colores con el blanco, la finalidad será una tendencia hacia un color más claro. Del lado contrario se da cuando mezclamos con un color negro y como resultado tendremos un color más oscuro

# ARTE GEOMETRICO

Es un estilo del arte abstracto en el que predominan las construcciones geométricas, realizadas con instrumentos de geometría (reglas, escuadra, compas) y respetando sus reglas. La forma es más importante que el color.

Se aplican formas simétricas (axiales, radiales), series, repeticiones, tramas, etc. También se puede llamar arte geométrico a los diseños islámicos por ser construcciones en tramas con bases matemáticas y geométricas.

Surge a mediados del siglo XX (arte moderno) y es un movimiento o vanguardia artística que, diferente de otras vanguardias, busca representar sencillamente las construcciones y no las representaciones arquitectónicas de estas formas. La simplificación de construir el arte busca en la geometría y en la precisión matemática, inspiración para desarrollar pinturas y esculturas en su forma más pura.

Con ayuda de los elementos básicos como una línea o un rectángulo y de colores primarios, los artistas creaban obras estructurales tridimensionales.

El percusor del arte abstracto geométrico fue Wassily Kandinsky, Kasimir Malevich y Piet Mondrian. En el arte islámico y en las culturas de Grecia y Roma también se encuentran una serie de objetos que no tienen ninguna referencia en la realidad.

El artista colombiano Ómar Rayo, es uno de los mayores intérpretes de la geometría mitológica de los indígenas. Es reconocido en sus obras por el manejo de la luz y las figuras geométricas y su estilo reúne símbolos precolombinos y geometría abstracta de una forma magistral. Puede ser considerado como un artista geométrico-óptico, pues le gustan los cuadrados, triángulos, rectángulos, las líneas en zigzag, y los expresa en blanco, negro y rojo; y demuestra que no es un arte frío y racional, y que en las formas geométricas más puras pueden encontrarse patrones lúdicos, sensuales sugerentes.

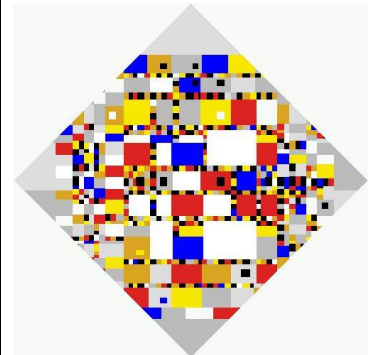
Kandinsky



Malevich



Mondrian



Omar Rayo



# ARTE OPTICO

El arte óptico (OP ART) es un movimiento artístico y una tendencia nacidos en Estados Unidos en el año de 1958. El Op Art utiliza fenómenos ópticos para producir imágenes pictóricas abstractas. Este tipo de arte crea sensaciones de movimiento en superficies bidimensionales.

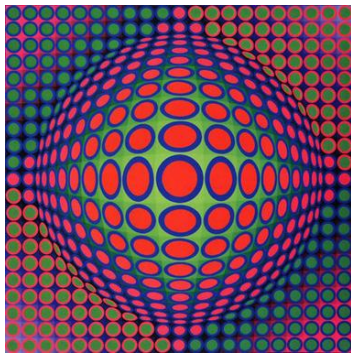
Surge como una variación o interpretación de la abstracción geométrica y se vale de principios científicos y estructuras repetitivas para crear ciertos efectos en el espectador quien en algunos casos puede cambiar la configuración de la propia obra.

Esta tendencia en el arte busca crear en el espectador una sensación de movimiento, gracias a efectos ópticos que desencadenan en el observador una respuesta visual y psicológica ante la sensación percibida. Este tipo de arte es de tipo técnico y en muchas ocasiones impersonal.

Los principales iniciadores de esta tendencia fueron: Víctor Vasarely, Bridget Riley, Frank Stella, Josef Albers, Lawrence Poons, Kenneth Noland y Richard Anuszkiewicz.

Posteriormente han destacado otros artistas como: Yaacov Agam (Israel, 1928), Carlos Cruz-Diez (Venezuela, 1923), Piero Dorazio (Italia, 1927 - 2005), Julio Le Parc (Argentina, 1928), Youri Messen-Jaschin (Suiza, 1941), Omar Rayo (Colombia, 1928 - 2010), Eusebio Sempere (España, 1923 -1985), Jesús Soto (Venezuela, 1923 -2005).

Vasarely



Bridget Riley



Frank Stella



# ACTIVIDAD TEÓRICA 1

## INTERPRETAR UNA OBRA CON TEXTURAS Y LÍNEAS



En este grabado japonés se representa el encuentro de unos viajeros en un puente. Es un dibujo preciso y detallado para representar una escena cotidiana en un entorno natural y en un momento concreto.

### OBSERVA Y REFLEXIONA.

1. ¿Identificas figuras geométricas en alguno de los elementos de la escena? Di si son rectas, curvas, cuadrados, triángulos, circunferencias...
2. ¿Qué personaje de la escena te llama más la atención? ¿Por qué? (posición, color, tamaño, detalle del dibujo...).
3. ¿Qué estación del año se representa? ¿Y qué momento del día? Explica qué te hace llegar a esas conclusiones.
4. Presta atención a los detalles: la ropa, las montañas, las plantas... ¿Crees que el autor los ha imaginado o se ha inspirado en la realidad para dibujarlos?, explicar.
5. Describe la sensación que te transmite la obra.
6. ¿Crees que la impresión habría sido la misma si el artista lo hubiese pintado con líneas gruesas y utilizando crayolas?
7. Si tuvieras que copiar este dibujo, ¿cómo empezarías? ¿Qué materiales utilizarías? ¿Por qué utilizarías esos y no otros?

### PRESENTACIÓN ACTIVIDAD:

- Realizar en una hoja de cuaderno
- escribir ficha técnica (tema, fecha, nombre y grupo) parte superior
- escribir las preguntas o un enunciado que den cuenta a que se refiere las respuestas



# ACTIVIDAD TEÓRICA 2

## LECTURA DE IMÁGENES



Otoño, mañana, nuboso, Eragny. Camille Pissarro, 1900



El té. Mary Cassatt, 1880

Los pintores impresionistas, como Camille Pissarro (1830-1903) y Mary Cassatt (1844-1926), consideraban el entorno un motivo de análisis. Su propósito era conseguir una representación rápida, espontánea y directa de la luz. Para ello, pintaban al aire libre, aplicando brochazos rápidos y cortos. Captaban el mismo motivo en diferentes épocas del año y en distintos momentos del día.

### OBSERVA Y REFLEXIONA:

1. ¿Qué aparece representado en estas obras: un paisaje, un mapa, un interior...? Descríbelo.

2. ¿Qué técnicas han empleado estos artistas: lápiz, pastel, tinta china, acuarela...?
3. ¿Cómo están tratadas las figuras? ¿Están dibujadas con líneas precisas y definidas? ¿Por qué las dibujan así?
4. ¿En cada cuadro se utiliza una gama determinada de color? ¿Por qué?
5. ¿De qué lado procede la luz en cada obra? ¿Cómo lo sabes?
6. Explica qué recursos utilizarías para reproducir estas obras: encajarlo con cuadrícula o con ejes geométricos, dibujar con líneas finas y precisas o con manchas de color, etc.

**PRESENTACIÓN ACTIVIDAD:**

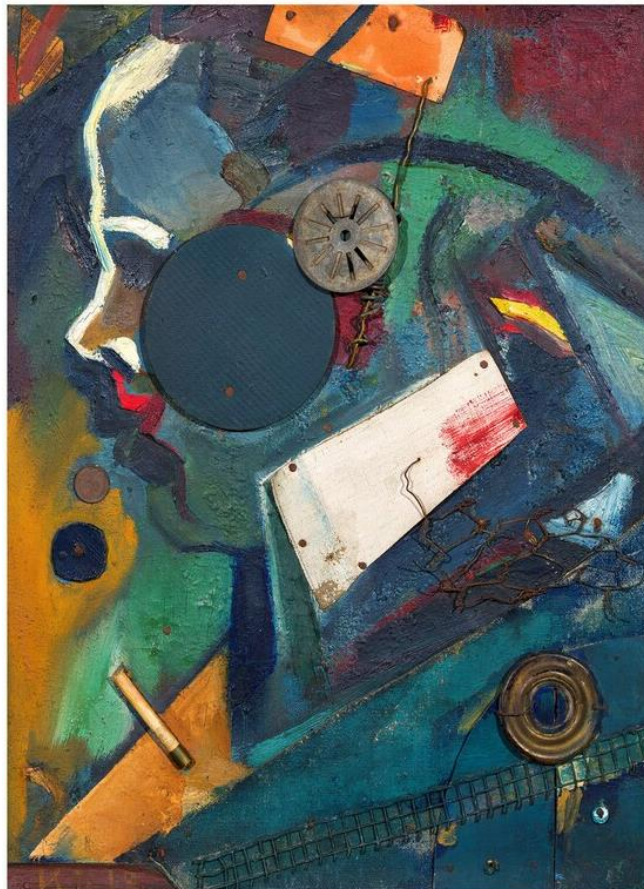
- Realizar en una hoja de cuaderno
- escribir ficha técnica (tema, fecha, nombre y grupo) parte superior
- escribir las preguntas o un enunciado que den cuenta a que se refiere las respuestas

## ACTIVIDAD TEÓRICA 3

### LA EXPLORACIÓN VISUAL DEL ENTORNO

**EXPERIMENTO MI ENTORNO**

Los elementos que nos rodean tienen cualidades que percibimos por medio de los sentidos, como el color, la textura, la forma, o la proporción y el tamaño. Observar de forma sistemática estas cualidades nos permite conocer y comprender mejor nuestro entorno, representarlo con precisión y mejorar nuestra capacidad para expresarnos a través de imágenes.



Kurt Schwitters, Merzbild 1A (El psiquiatra), 1919



## OBSERVO LA IMAGEN

1. ¿Qué representa esta imagen?
2. ¿Con qué materiales se ha realizado esta obra?
3. Describe el aspecto de las superficies que ves en la imagen.
4. ¿Te gusta o te disgusta la obra? Explica por qué

## REFLEXIONO

5. coloca un título a la obra que has observado.
6. ¿Crees que podrías encontrar alguna escena en la realidad que tenga colores, formas y texturas parecidos a los de la imagen?, explicar
7. ¿Qué sentidos puedes utilizar para estudiar y reconocer los materiales con los que se ha realizado esta composición?

## PRESENTACIÓN ACTIVIDAD:

- Realizar en una hoja de cuaderno
- escribir ficha técnica (tema, fecha, nombre y grupo) parte superior
- escribir las preguntas o un enunciado que den cuenta a que se refiere las respuestas

## REFERENCIAS

Ministerio de educación nacional.(2010). Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media. Recuperado de <https://www.mineduacion.gov.co/1621/article-241907.html#:~:text=La%20Educaci%C3%B3n%20Art%C3%ADstica%20en%20la,las%20dem%C3%A1s%20%C3%A1reas%20de%20conocimiento.>

Ortiz, Fernando. & Velasquez, M, ángeles. Educación Plástica y visual. Apuntes E plásticas. Recuperado de [https://www.edu.xunta.gal/centros/iesantonalonsorios/?q=system/files/1\\_eso\\_apuntes\\_plastica\\_1\\_0.pdf](https://www.edu.xunta.gal/centros/iesantonalonsorios/?q=system/files/1_eso_apuntes_plastica_1_0.pdf)