	INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA PRESENTACIÓN					
	NOMBRE ALUMNA:					
	ÁREA / ASIGNATURA: ARTISTICA					
	DOCENTE: BIBIANA GALLEGO GIL-HEYDI GONZALEZ VASQUEZ.					
	PERIODO	TIPO GUÍA	GRADO	N0	FECHA	DURACIÓN
	3	Conceptual-Ejercitación	1	1		1-Periodo

INDICADORES DE DESEMPEÑO

1.Identificación del concepto de dibujo y sus clases, a través de la realización de diferentes composiciones, demostrando habilidad y gusto estético en su trabajo.
2.Reconocimiento del concepto de simetría a partir del trabajo de plegado y recortado de figuras en papel.
3.Aplicación de las técnicas de modelado con plastilina, elaboración de sus propias creaciones, siguiendo modelos a través del trabajo dirigido.
4.Realización de plegados sencillos con habilidad, siguiendo las instrucciones y completando su trabajo de manera original y cuidadosa.
5.Demostración de interés, responsabilidad y disciplina de trabajo, en las actividades del área.

¡SOMOS CREATIVAS!

¿QUÉ ES EL DIBUJO?

El dibujo es una forma de expresión que consiste en plasmar imágenes sobre una superficie. A través del dibujo representamos lo que vemos, lo que imaginamos o lo que sentimos. Los primeros seres humanos realizaron dibujos en los techos y paredes de cavernas o cuevas, esto se llama **ARTE RUPESTRE.** Los ejemplos más antiguos, del arte rupestre se encuentran en **La cueva de Altamira** donde se aprecian dibujos relacionados con sus actividades y su vida. https://www.youtube.com/watch?v=DrUakdp8A6Q

ACTIVIDAD # 1 Observa a la izquierda las pinturas rupestres de la cueva de Altamira. Colorea la imagen de la derecha.

ACTIVIDAD # 2 Elabora un dibujo imitando el arte rupestre, utiliza tu creatividad.

CLASES DE DIBUJOS

Los dibujos pueden ser **REALISTAS** por ejemplo los retratos, o los dibujos arquitectónicos.

RETRATO

ARQUITECTÓNICO

APROXIMADOS A LA REALIDAD como las caricaturas, los dibujos animados y los cómics.

ACTIVIDAD # 3 colorear y completar los cómics.

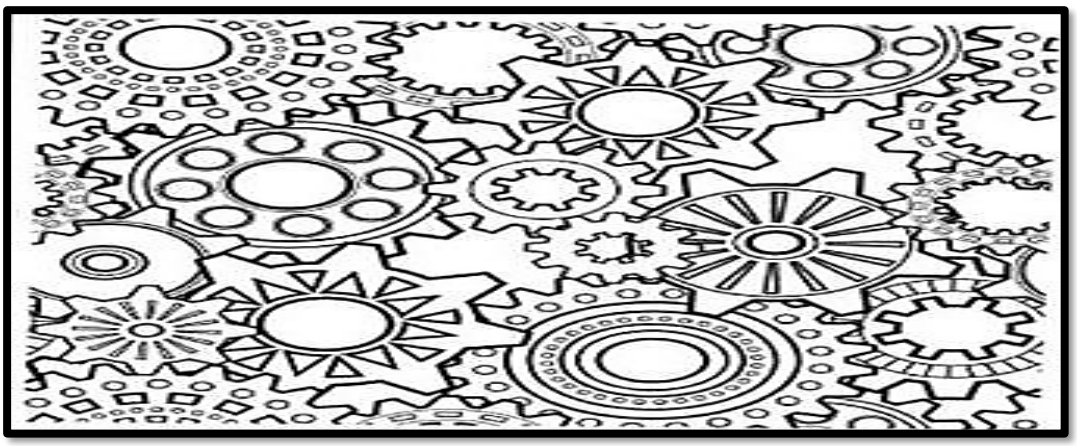
CARICATURA

DIBUJO ANIMADO

CÓMIC

DIBUJOS ABSTRACTOS

Son dibujos donde se utilizan las líneas, formas y colores sin tener en cuenta una referencia real o existente. **ACTIVIDAD # 4** colorear de forma creativa.



APRENDAMOS SOBRE EL MODELADO

El **modelado** o moldeado es un proceso de representación de una imagen u objeto real, en forma tridimensional (no es plana sino que tiene altura) utilizando un material moldeable como barro, arcilla, plastilina…

ACTIVIDAD # 5 Observa los modelos hechos con plastilina y elabora algunos de ellos siguiendo las indicaciones de tu profesora.

¿QUE ES LA SIMETRIA?

La simetría consiste en que una imagen o figura se ve idéntica a su forma original después de ser volteada o girada. Por lo tanto, la simetría transforma una figura en otra igual, aunque en sentido inverso, para que dos objetos sean simétricos, deben tener el mismo tamaño y forma. Pueden ver un ejemplo de esto en las imágenes simétricas siguientes:
https://www.youtube.com/watch?v=QSNF-hWGyco&ab_channel=PreescolarDivertido

IMAGEN SIN VOLTEAR

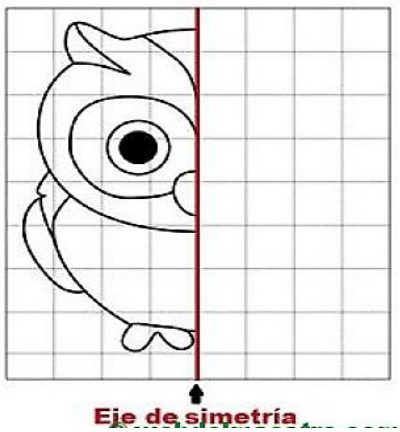
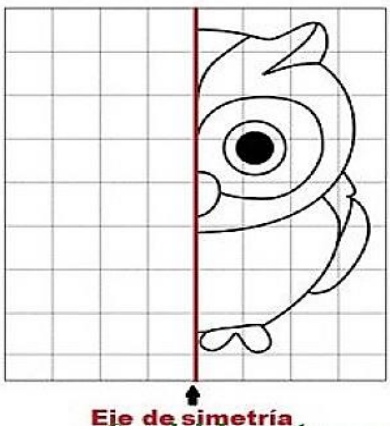
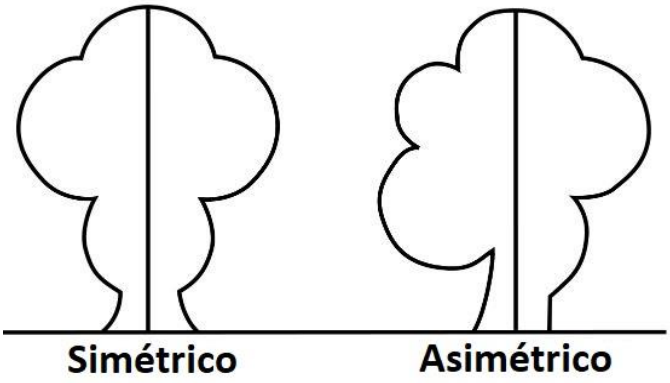


IMAGEN VOLTEADA

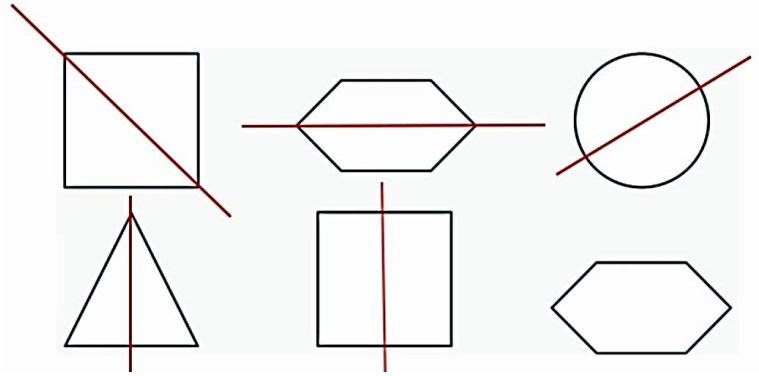


No todos los objetos son simétricos. Si un objeto no es simétrico se le llama **asimétrico.**
Observa el ejemplo:

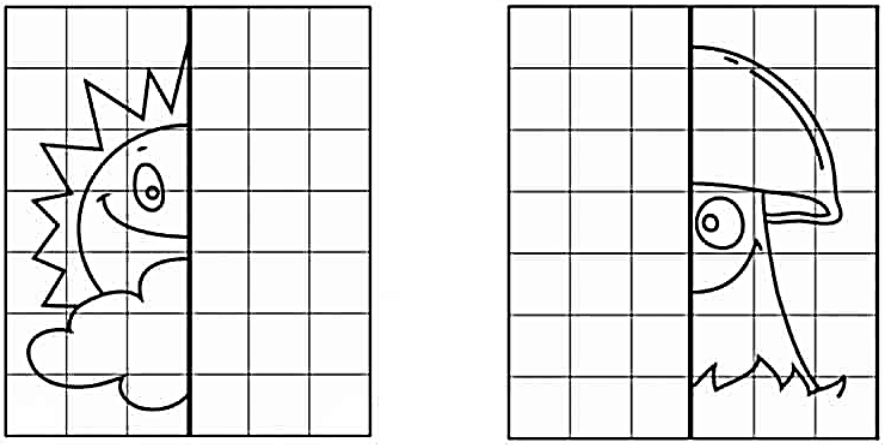


¿Qué es el eje de simetría?

El **eje de simetría** es una línea que divide al dibujo en dos partes idénticas. La línea puede ser vertical, horizontal o diagonal.



Actividad # 6 Construye la parte simétrica de las figuras, lo más exacto que puedas.



ACTIVIDAD # 7 Realizar los plegables del siguiente video, con orientación de tu profesora y marcar en cada uno el eje de simetría
https://www.youtube.com/watch?v=U8LRx8WQQoc&ab_channel=ManualidadesOn

"Si no intentas hacer lo difícil, nunca sabrás lo que hubieras podido lograr... cree en ti misma y no te conformes con lo mínimo."