

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: GUÍA VIRTUAL		Versión 01	Página 1 de 4

IDENTIFICACIÓN			
INSTITUCIÓN EDUCATIVA HÉCTOR ABAD GÓMEZ			
DOCENTE: Julián Osorio Torres Cristian Felipe Mejía Ballesteros.		NÚCLEO DE FORMACIÓN: Lúdico-recreativo	
CLEI: IV	GRUPOS: 401, 402, 403, 404, 405, 406 y 407	PERIODO: Tres	CLASES: SEMANA 23
NÚMERO DE SESIONES: 1	FECHA DE INICIO: JULIO 27	FECHA DE FINALIZACIÓN: AGOSTO 8 1	

PROPÓSITO

- Conocer la historia del dibujo y la importancia que tiene en la vida del ser humano.
- Desarrollar la creatividad y la capacidad de dibujar diferentes elementos.

ACTIVIDAD 1 (CONCEPTUALIZACIÓN)

1. Realiza la siguiente lectura y escribe en el cuaderno un resumen.

El dibujo: ¿Qué es y para qué sirve?

Podemos empezar diciendo que dibujar significa dar forma a una idea, visualizarla y definirla gráficamente sobre una superficie. Igualmente, el dibujo permite representar las formas existentes, traduciendo una visión del mundo exterior que nos hemos formado a partir de los procesos de nuestra percepción, como tendrás la ocasión de comprobar en los siguientes temas de esta unidad.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: GUÍA VIRTUAL		Versión 01	Página 2 de 4

Todo dibujo, sea de la índole que sea, surge de la relación entre una operación mental (el cómo vemos, sentimos o percibimos las cosas) y una operación manual (la materialización gráfica de aquello que hemos visto, sentido o imaginado)

En muchas situaciones de la vida cotidiana y profesional el dibujo nos ayuda, nos sirve de guía y de explicación para lo que queremos hacer. Carpinteros, albañiles o electricistas realizan algunos **croquis** y **bocetos** para diseñar sus proyectos de trabajo. El dibujo se utiliza tanto en la **planificación** de una toma cinematográfica (**storyboard**), como en el diseño de un decorado o como modo de indicar un entrenador de fútbol una estrategia en la pizarra sus jugadores, por ponerte sólo algunos ejemplos del inmenso **campo de utilidades** del dibujo.

Como habrás podido deducir, el dibujo es importante en otros muchos campos de la comunicación y de forma muy relevante, en la educación. La explicación es sencilla: el dibujo es el que en mayor medida permite hacer síntesis y generalizar o abstraer. Puedes hacerte una idea de ello si observas el amplio uso que se hace del dibujo en las ilustraciones científicas, donde se consigue explicar con imágenes muy elementales, fenómenos muy complejos. Algunos ejemplos concretos los tienes en las imágenes que encabezan este apartado.

Historia del dibujo

Se podría decir que el origen del dibujo nunca tuvo comienzo y nunca tendrá final que toda la vida el ser humano ha representado, expresado y comunicado **a través del dibujo**.

Por lo menos hace 35.000 años, cuando todavía vivían los hombres prehistóricos dejaban rastros de su vivencia con dibujos tallados en las cuevas, representando o tratando de expresarse por medio de los dibujos.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: GUÍA VIRTUAL		Versión 01	Página 3 de 4

El dibujo en la prehistoria.

Desde la prehistoria el hombre trató de reproducir en las paredes de las grutas las formas de los animales que había observado, logrando representar sus movimientos, la masa y la forma de los cuerpos; así, nace este arte que es uno de los primeros practicados por el ser humano, que siempre ha procurado representar los objetos como sus ojos los veían.

El hombre a través del tiempo deja su huella traduciendo la impresión que le transmite un objeto reproduciendo su forma, su tamaño y su volumen, bien por medio de un trazo, como en el **arte egipcio, griego** y japonés, bien sugiriendo sobre todo el aspecto del relieve por el juego de las sombras y de la luz; este último modo de expresión es ya visible en los frescos de Pompeya y en los artistas del Renacimiento italiano, como **Leonardo De Vinci**.

En términos generales, este arte se ha desarrollado en función de las condiciones de existencia de cada época, de cada cultura y de los progresos y conocimientos acerca de los instrumentos y técnicas utilizadas por los artistas.

ACTIVIDAD 2: ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO Y APLICACIÓN DE LA TEMÁTICA.

2. Vas a realizar un sencillo “experimento”: coge un lápiz y el cuaderno, piensa en una bicicleta e intenta dibujarla de memoria en menos de 10 minutos. Cuando termines, intenta reflexionar sobre estas cuestiones y responde en el cuaderno:

- ¿Qué ha pasado mientras dibujabas?
- ¿Qué sensaciones has experimentado?
- ¿Cómo valoras el resultado?
- ¿Conseguiste dibujar lo que tenías en mente?
- ¿Ha sido fácil o difícil esta propuesta?

3. Realiza un dibujo libre relacionado con tu deporte favorito.

4. Responde las siguientes preguntas:

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: GUÍA VIRTUAL		Versión 01	Página 4 de 4

- ¿Por qué es importante el dibujo en la vida del ser humano?
- ¿Qué se puede expresar a través del dibujo?
- ¿Cómo fueron las primeras formas de dibujo?

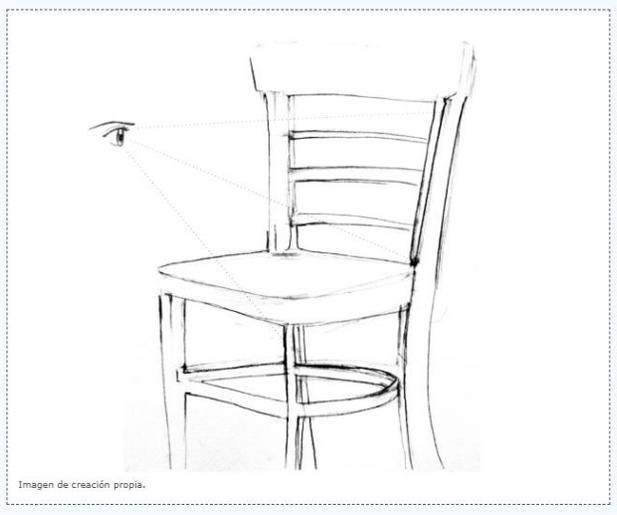
5. Juego de visualización y trazo.

Coge un objeto, sitúalo delante de ti.

Obsérvalo durante unos segundos y realiza una línea imitando un trozo de ese objeto.

Vuelve a mirar el objeto y continúa trazando. Sigue el procedimiento hasta terminar el dibujo. Te habrás dado cuenta que en este periodo no has mal interpretado tus trazos, simplemente has ido reproduciendo tal cual veías.

EJEMPLO:



PARA TENER EN CUENTA: Este taller se realizará de forma virtual o realizado a mano (tomando capturas claras) se debe enviar: al correo **cristianmejia@iehectorabadgomez.edu.co** para estudiantes de la nocturna y al correo **julianosorio@iehectorabadgomez.edu.co** para estudiantes del sabatino, especificando el grado, grupo y nombre completo del estudiante.

FUENTES DE CONSULTA

- <http://www.lanubeartistica.es/tareas-y-contenidos-2/>