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

IDENTIFICACIÓN			
INSTITUCIÓN EDUCATIVA HÉCTOR ABAD GÓMEZ			
DOCENTE: Julián Osorio Torres		NÚCLEO DE FORMACIÓN: Lúdico-Recreativo	
CLEI: IV	GRUPOS: 403,404,405,406 y 407	PERIODO: Tres	CLASES: 21
NÚMERO DE SESIONES: 1		FECHA DE INICIO: 13 de julio	
FECHA DE FINALIZACIÓN: 19 de julio			
TEMA: Dibujo			

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 (INDAGACIÓN)

1. ¿A qué edad comenzaste a dibujar?
2. ¿Cuánto te tardas en hacer un buen dibujo?
3. ¿Cuándo sabes que estás preparado para empezar a dibujar a partir de la imaginación? ¿Y cómo empezar a hacerlo?
4. ¿Consideras que calcar puede ayudar a mejorar o por lo contrario es perjudicial?



ACTIVIDAD 2 (CONCEPTUALIZACIÓN)

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.

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

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: GUÍA VIRTUAL		Versión n 01	Página 5 de 4

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, 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.

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.

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.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: GUÍA VIRTUAL		Versión n 01	Página 6 de 4

ACTIVIDAD 3 (APLICACIÓN Y EVALUACIÓN)

1. Vas a realizar un sencillo “experimento”: Coge lápiz y cuaderno, piensa en una bicicleta e intenta dibujarla de memoria en menos de 10 minutos. Cuando termines, intenta reflexionar sobre lo que sentiste 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?

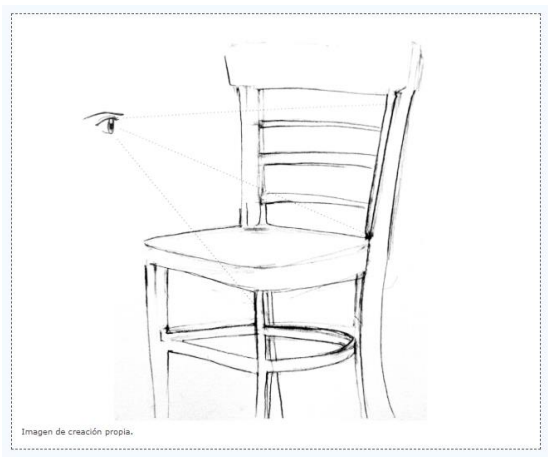
2. Realiza un dibujo libre relacionado con tu deporte favorito. Sin observar un dibujo de muestra.

3. Juego de visualización y trazo.



Coge un objeto, sitúalo delante de ti.

Obsérvalo durante unos segundos y realiza una línea imitando un trazo 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:



FUENTES DE CONSULTA:

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: GUÍA VIRTUAL		Versión n 01	Página 7 de 4

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