	<p align="center">Institución Educativa Horacio Muñoz Suescún</p> <p align="center">Resolución de Aprobación 16314 del 27 de noviembre de 2002 Modificado parcialmente por la Resolución 202050071667 de 23 de noviembre de 2020</p> <p>DANE: 105001011606 NIT: 811.019.157-3</p> <p align="center">TALLER PROMOCIÓN ANTICIPADA GRADO OCTAVO</p>	<p>GDA: 08</p> <p>V: 01</p> <p>9/05/2013</p>
---	--	--

DOCENTE	John Jairo Arango Montes	AREA	Educación Artística y Cultural
GRADO		INTENSIDAD SEMANAL	4 HORAS

OBJETIVO DE APRENDIZAJE.

- Construir desde el campo visual de los conceptos sobre la armonía, el ritmo, el equilibrio en una composición gráfica.
- Identificar desde la actividad artística la importancia del arte como vehículo fundamental para expresar la creatividad.
- Aplicar de la escala de grises en la representación de imágenes gráficas.
- Construir desde el lenguaje visual trabajos artísticos sobre la armonía, el ritmo y el equilibrio.
- Demostrar respeto y responsabilidad con las actividades propuestas en el área de educación artística y cultural.

ACTIVIDADES DE INDUCCIÓN AL OBJETO DE APRENDIZAJE.

LECTURA DE MOTIVACIÓN:

La visión de los animales. La guerra entre las pupilas verticales y horizontales.

Si hay algo llamativo cuando uno estudia la visión de los animales es la variedad de formas que han adaptado las pupilas en las distintas especies. Desde hace décadas los biólogos habían detectado un patrón que se cumple entre muchos depredadores y presas: felinos como los gatos tienen las pupilas estrechas y verticales mientras que otros como la oveja o el caballo presentan una pupila horizontal.

Examinaron los ojos de más de 200 animales y confirmaron que los depredadores de emboscada tienen pupilas verticales que les permiten regular la entrada de luz y




La pupila de la cabra es vertical lo que le permite una visión panorámica, pero con pérdida de profundidad

estimar mejor las distancias. Por otro lado, los animales con pupilas horizontales tienden a ser presas y a tener los ojos a ambos lados de la cabeza, lo que les da una visión más panorámica para detectar un posible ataque.

En cuanto a la visión de los depredadores es importante tener en cuenta que el ojo tiene tres formas de triangular para calcular las distancias. La primera es la visión en estéreo, y la comparación entre la señal de los dos ojos que permite apreciar la profundidad de campo. El segundo es la paralaje de movimiento (movemos la cabeza y detectamos que los objetos se mueven a distinta velocidad en función de lo lejos que estén) y el tercero es el contraste de nitidez: la pupila detecta que un objeto se acerca o se aleja tomando referencias y viendo cuándo se pone borroso.



La pupila de un gato es vertical, un sistema para enfocar imágenes de presas a diferentes distancias.

	<p align="center">Institución Educativa Horacio Muñoz Suescún</p> <p align="center">Resolución de Aprobación 16314 del 27 de noviembre de 2002 Modificado parcialmente por la Resolución 202050071667 de 23 de noviembre de 2020</p> <p>DANE: 105001011606 NIT: 811.019.157-3</p>	<p>GDA: 08</p> <p>V: 01</p> <p>9/05/2013</p>
	TALLER PROMOCIÓN ANTICIPADA GRADO OCTAVO	



La pupila humana es redonda, un equilibrio entre la visión panorámica y la percepción de la distancia. La perspectiva simula en el dibujo la forma en que el ojo humano deforma lo real para lograr percibir la profundidad. Cada especie dotada de ojos observa la realidad en forma diferente según sus necesidades de caza o supervivencia, lo que significa que el mundo no es como los humanos lo percibimos ni los colores están en los objetos, otros animales nos enseñan que la realidad es más amplia de lo que creemos.

Los animales que pacen tranquilamente en la sabana necesitan ver al depredador pronto y en cualquier dirección, y para ellos lo óptimo es poner especial atención en el suelo, porque es de dónde puede llegar el peligro.

¿Y los animales que tenemos la pupila redonda? Desde luego los humanos no somos ninguna excepción, ahí tenemos a las aves o a los perros, por ejemplo. El equipo de Banks cree que la altura respecto al suelo hace que tener una pupila estrecha no suponga ninguna ventaja relevante a la hora de determinar la distancia. Se trata de alcanzar un equilibrio entre distintas propiedades de la imagen", concluye, "y quizá le mejor solución es una pupila circular". Esta misma altura respecto al suelo es la que explica por qué el gato tiene el ojo vertical (se mueve a baja altura) y depredadores como leones o lobos tienen la pupila redonda.

PREGUNTA Y REFLEXIONA: Pregunta a conocidos, familiares o amigos qué saben sobre la visión de diferentes animales, toma nota de la información obtenida. Luego analiza ¿Ante tantas percepciones del mundo externo que han desarrollado los animales y el ser humano, cuál de todas las especies dotadas de visión verán el mundo como es realmente?

INFORMACIÓN CLAVE SOBRE LOS EJES TEMÁTICOS

ORIGEN DE LA PERSPECTIVA

Por Adriana Vega

Paradójicamente, una de las invenciones de mayor importancia en la historia de la pintura se debe a un arquitecto, Filippo Brunelleschi. Él fue quien sentó las bases del método que permitiría a los artistas plásticos reproducir figuras y objetos tal y como los percibe el ojo humano. Hablamos del origen de la perspectiva lineal.

La primera obra en la que se pusieron en práctica las revolucionarias leyes enunciadas por Brunelleschi (Florencia, 1377- 1446) fue en La Trinidad (1426- 1428) de Masaccio, ubicada en la iglesia florentina de Santa María Novella.

La escena recrea, en el interior de una capilla, el dogma cristiano de la Santísima Trinidad. El centro del fresco está ocupado por Cristo en la cruz y, al fondo, toman presencia Dios Padre y el Espíritu Santo en forma de paloma. A los lados de los personajes principales se encuentran la Virgen María y san Juan y, situadas un escalón por debajo de la capilla imaginaria, las figuras de los donantes, supuestamente miembros de la familia Lenzi.

Completan la composición el sarcófago de la parte inferior, que recuerda el carácter efímero de lo terrenal, y la arquitectura donde se desarrolla la escena. De la cual, destaca la bóveda artesonada y el arco sustentado sobre dos columnas jónicas que, a su vez, queda enmarcado en dos pilastras corintias de capiteles rosas. De hecho, el lenguaje formal de la arquitectura pintada guarda parecido con los edificios construidos por Brunelleschi en Florencia, por lo que, se cree que el arquitecto podría haber actuado como asesor artístico en la realización de la pintura.



Institución Educativa Horacio Muñoz Suescún

Resolución de Aprobación 16314 del 27 de noviembre de 2002
Modificado parcialmente por la Resolución 202050071667
de 23 de noviembre de 2020

DANE: 105001011606

NIT: 811.019.157-3

GDA: 08

V: 01

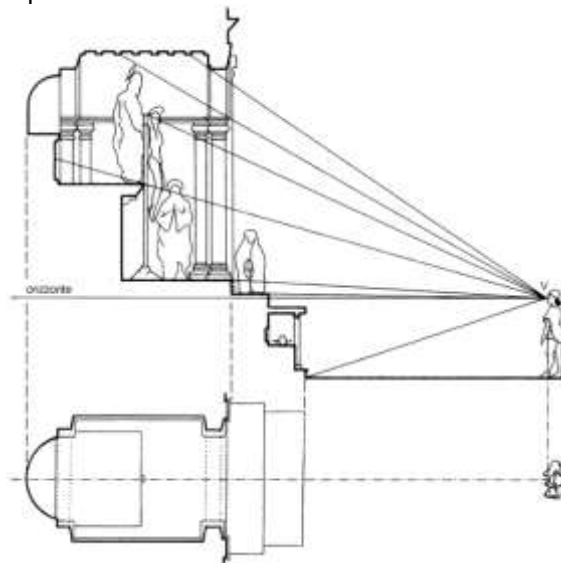
9/05/2013


TALLER PROMOCIÓN ANTICIPADA GRADO OCTAVO



Para conseguir esa profundidad que hace que parezca real a los ojos del espectador, Masaccio (San Giovanni Valdarno, 1401- Roma, 1428) se valió de un preciso cálculo matemático que le permitiría reproducir a todos los personajes según su posición en el espacio. Igualmente, se sirvió de una compleja trama de líneas auxiliares, que aún hoy se distinguen bajo las capas de color. Todas esas líneas nacen de un punto de fuga central que el artista italiano colocó hábilmente en el nivel ideal de visión para el observador, es decir, en el escalón inferior.

Asimismo, es relevante la combinación cromática de azules y rojos, recurriendo a la gradación de la intensidad de los contornos, que dotan de dinamismo y acentúan esa profundidad creada por el artificio del dibujo de la arquitectura en perspectiva.

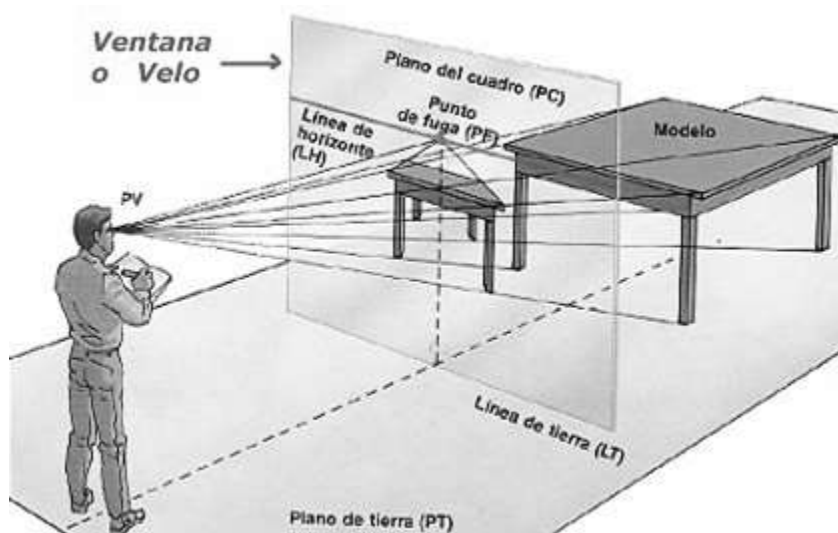


	<p>Institución Educativa Horacio Muñoz Suescún</p> <p>Resolución de Aprobación 16314 del 27 de noviembre de 2002 Modificado parcialmente por la Resolución 202050071667 de 23 de noviembre de 2020</p> <p>DANE: 105001011606 NIT: 811.019.157-3</p> <p>TALLER PROMOCIÓN ANTICIPADA GRADO OCTAVO</p>	<p>GDA: 08</p> <p>V: 01</p> <p>9/05/2013</p>
---	---	--

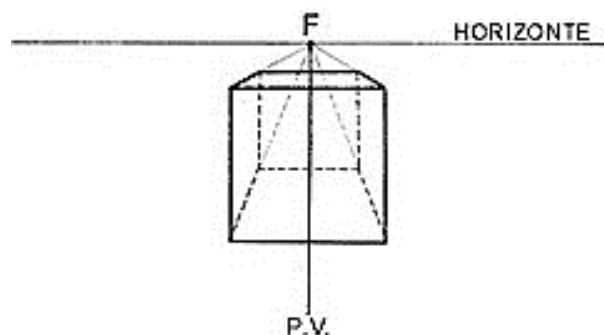
Para esa alcanzar esa tridimensionalidad, Masaccio tuvo que plantear cambios nunca antes concebidos, como no darle un tamaño menor a las figuras no divinas para reflejar su jerarquía teocrática. Se desentendía, de esta manera, de la perspectiva plana de la Edad Media que supeditaba las dimensiones y las proporciones de los elementos de un cuadro a su importancia ideológica. Aunque, la estructura piramidal que rige la composición, y que también ayuda a potenciar la profundidad, sí subraya ese orden teocrático.

Hasta bien entrado el siglo XIX, la pintura se rigió por las leyes de la perspectiva científica. Esto evidencia la magnitud extraordinaria del invento. Sin duda, uno de los grandes hitos artísticos de todos los tiempos.


ELEMENTOS DE LA PERSPECTIVA



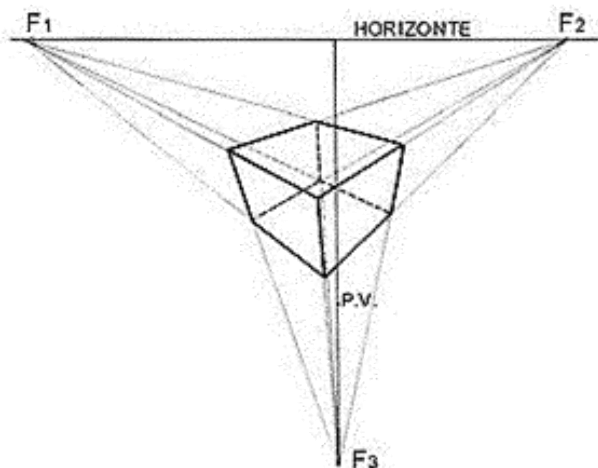
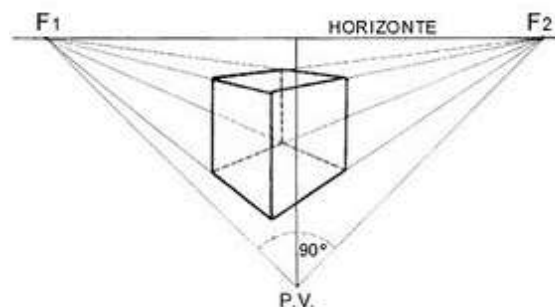
TIPOS DE PERSPECTIVA



Perspectiva paralela: Hay un solo punto de fuga sobre la línea del horizonte para producir la sensación de profundidad o volumen, que es poco pronunciada. En una pintura, por ejemplo, las figuras aparecerían de más cerca a más lejos, en diferentes planos, todos paralelos al fondo.

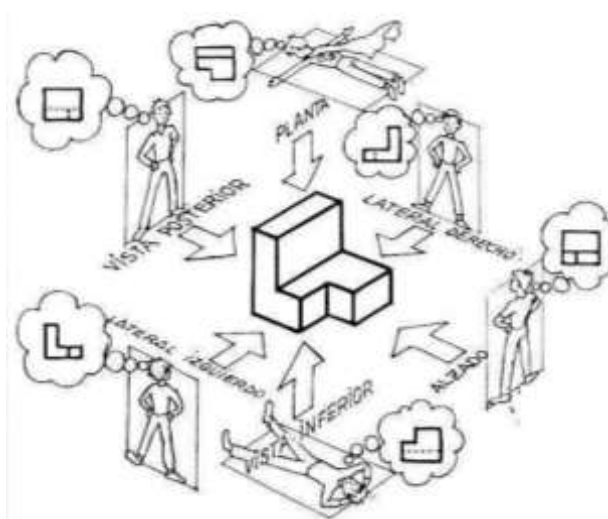
	<p align="center">Institución Educativa Horacio Muñoz Suescún</p> <p align="center">Resolución de Aprobación 16314 del 27 de noviembre de 2002 Modificado parcialmente por la Resolución 202050071667 de 23 de noviembre de 2020</p> <p>DANE: 105001011606 NIT: 811.019.157-3</p> <p align="center">TALLER PROMOCIÓN ANTICIPADA GRADO OCTAVO</p>	<p>GDA: 08</p> <p>V: 01</p> <p>9/05/2013</p>
---	--	--


Perspectiva oblicua (o de dos puntos): Mientras que las líneas verticales permanecen paralelas entre sí, el resto fugan hacia el horizonte en dos series de líneas en profundidad, cada una de las cuales se reúne en un punto de la línea del horizonte. Es muy usada en pintura y porque recrea muy bien la sensación de volumen.



Perspectiva aérea (o de tres puntos): Todas las líneas convergen en su correspondiente punto de fuga, y dos de ellos se ubican en la línea del horizonte, mientras que el tercero se ubica por debajo o por encima de dicha línea.

Perspectiva axonométrica: Los elementos se representan en proyección paralela o cilíndrica, tomando como referencia a los tres ejes ortogonales, de tal forma que estos conservan sus proporciones tanto en altura como en ancho y longitud. En ella, los objetos se representan como son sin que los deforme o modifique nuestro sistema de visión. La siguiente imagen muestra las proyecciones ortogonales de una figura, según el lugar donde se ubica el observador.



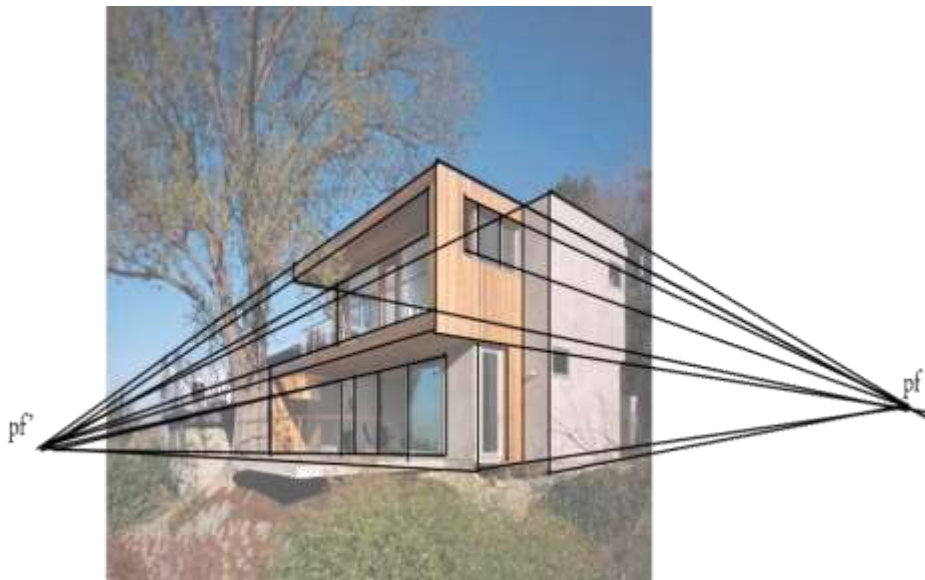
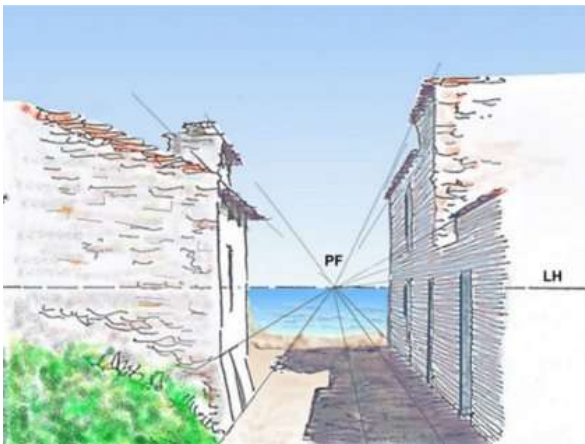
	<p><i>Institución Educativa Horacio Muñoz Suescún</i></p> <p>Resolución de Aprobación 16314 del 27 de noviembre de 2002 Modificado parcialmente por la Resolución 202050071667 de 23 de noviembre de 2020</p> <p>DANE: 105001011606 NIT: 811.019.157-3</p> <p>TALLER PROMOCIÓN ANTICIPADA GRADO OCTAVO</p>	<p>GDA: 08</p> <p>V: 01</p> <p>9/05/2013</p>
---	--	--

ACTIVIDADES DE LA GUÍA


Se realizan en la bitácora o en el cuaderno de Artística.

EJERCICIO 1. Elabora cada uno de los dibujos que ilustran la teoría de este taller.

EJERCICIO 2. Utilizando regla y apoyado en los puntos de fuga, intenta recrear los siguientes dibujos en páginas independientes. Colorea o sombre libremente. Puedes hacer variantes a los originales.



EJERCICIO 3. Elige un objeto real que sea de tu interés del que puedas dibujar sus diferentes puntos de vista para aplicar el diseño de perspectiva axonométrica. Por ejemplo, un sacapuntas.

	Institución Educativa Horacio Muñoz Suescún Resolución de Aprobación 16314 del 27 de noviembre de 2002 Modificado parcialmente por la Resolución 202050071667 de 23 de noviembre de 2020		GDA: 08
	DANE: 105001011606	NIT: 811.019.157-3	V: 01
	TALLER PROMOCIÓN ANTICIPADA GRADO OCTAVO		9/05/2013

EJERCICIO 4. Proyecto Artístico Creativo. Realiza una propuesta de perspectiva aérea que muestre la escena de una ciudad futurista. Tu visión del futuro es optimista o pesimista, refleja esa postura en la escena que vas a crear, una ciudad que ha superado el conflicto humano y ambiental o, por el contrario, una ciudad en crisis.


ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN.

La evaluación será entendida como una acción permanente, continua e integral, que busca detectar logros para afianzarlos y dificultades para superarlas; valorar el estado en que vienen los estudiantes en cuanto a su desarrollo artístico humano y pedagógico. La evaluación tendrá como finalidades: potenciar las capacidades y las habilidades de los estudiantes, aprender de las experiencias, corregir errores, orientar el proceso escolar transferir el conocimiento teórico-práctico y afianzar valores y actitudes teniendo en cuenta: responsabilidad, realización de talleres, aplicación de talleres, trabajos orales, escritos y prácticos; materiales de trabajo, actitud y observación directa, la escucha, proyección y utilización de las TIC.

Se evaluará con la siguiente Rúbrica:

RÚBRICA DE BESEMER Y TREFFINGER (1981) PARA EVALUAR LA CREATIVIDAD

CRITERIOS	EL TRABAJO ES EXTRAORDINARIAMENTE CREATIVO	EL TRABAJO ES MUY CREATIVO	EL TRABAJO ES CREATIVO	EL TRABAJO ES ALGO CREATIVO	EL TRABAJO NO ES CREATIVO
NIVELES	5	4	3	2	1
ORIGINALIDAD	El trabajo muestra una gran cantidad de ideas que son infrecuentes e inusuales.	El trabajo muestra algunas ideas que son infrecuentes e inusuales.	El trabajo muestra al menos dos ideas que son infrecuentes e inusuales.	El trabajo muestra al menos una idea infrecuente e inusual.	El trabajo no muestra ideas originales
FLUIDEZ	El trabajo presenta un gran número de ideas novedosas, llamativas y muy eficaces.	El trabajo presenta algunas ideas novedosas, llamativas y eficaces.	El trabajo presenta al menos dos ideas novedosas, llamativas y eficaces.	El trabajo presenta al menos una idea novedosa, llamativa y eficaz.	El trabajo no presenta ideas novedosas, llamativas y eficaces.
FLEXIBILIDAD	El trabajo presenta una gran variedad de ideas	El trabajo presenta alguna variedad de ideas	El trabajo presenta al menos tres ideas	El trabajo presenta al menos dos ideas	El trabajo no presenta variedad de ideas
ELABORACIÓN	El problema ha sido elaborado con imaginación para permitir una solución convincente y poderosa.	El problema ha sido elaborado con algo de imaginación para permitir una solución convincente y poderosa.	El problema ha sido elaborado completando al menos una idea convincente y poderosa.	El problema ha sido elaborado pero sin ser completado de manera convincente ni poderosa.	El problema no ha sido elaborado hasta ser completado.

	<p align="center"><i>Institución Educativa Horacio Muñoz Suescún</i></p> <p align="center">Resolución de Aprobación 16314 del 27 de noviembre de 2002 Modificado parcialmente por la Resolución 202050071667 de 23 de noviembre de 2020</p> <p>DANE: 105001011606 NIT: 811.019.157-3</p> <p align="center">TALLER PROMOCIÓN ANTICIPADA GRADO OCTAVO</p>	<p>GDA: 08</p> <p>V: 01</p> <p>9/05/2013</p>
---	---	--

REFERENCIACION.

Besemer, S., & Treffinger, D. (1981). Análisis de productos creativos: revisión y síntesis (Vol. 15). The Journal of Creative Behavior.

Martínez Ron, Antonio. La guerra entre las pupilas verticales y horizontales. Disponible en:
http://www.vozpopuli.com/altavoz/next/Ojos-SeleccionNext-Optometria-Opticas-Pupilas-Biologia_0_833316700.html

Sánchez Gil, Antonio. El dibujo en el arte: La perspectiva. Disponible en
<http://papeldeperiodico.com/2013/06/el-dibujo-en-el-arte-la-perspectiva/>

Vega, Adriana El origen de la perspectiva. (2015, junio 10). Artelista Magazine.
<https://www.artelista.com/blog/el-origen-de-la-perspectiva/>

OBSERVACIONES.

- Antes de contactar al docente para una pregunta, por favor lea la Guía en su totalidad. En la mayoría de los casos los conceptos explicados en la información resuelven inquietudes que plantean los ejercicios. Realice al docente preguntas puntuales sobre la información ejercicios específicos.
- Resolver la guía o taller en el cuaderno de artística o en su defecto, si lo tiene, en el block de trabajo o bitácora.
- Cuando entrega para evaluación los trabajos de artes gráficas debe tener en cuenta que cada actividad se elabora en una página independiente y debe completarse en una de estas técnicas: pintado, coloreado, sombreado, texturado en micropunta, lapicero o tinta.

