



OBJETIVO DE ARTES VISUALES 5° AÑOS BÁSICOS

ana.nunez@colegio-republicaargentina.cl (5° año D)

gloria.munoz@colegio-republicaargentina.cl (5°A, B y C)

Nombre:

Curso:

Fecha: Semanas 37 y 38

Objetivos de aprendizaje: Expresar y crear visualmente

OA 1: Crear trabajos de arte y diseños de basándose en sus propias ideas y de la observación del entorno artístico: impresionismo y postimpresionismo. Utilizan procedimiento de dibujo aplicando la técnica del puntillismo y la perspectiva de un dibujo.

Conceptos Básicos

Para recordar el Puntillismo...

El puntillismo apareció por primera vez en 1880. Es una técnica que consiste en hacer un dibujo mediante la unión de varios puntos, estos pueden ser de diversas formas y tamaños y al ser vistos desde una cierta distancia, componen figuras y paisajes bien definidos.

Observa la técnica, los colores y dibujo de la siguiente imagen:



Responde:

- ¿Qué técnica usaron para pintar?
- La oscuridad y claridad del suelo ¿está aplicado correctamente?
- ¿Qué forma tiene la calle?
- ¿Por qué la habrán dibujado así?
- ¿Existe algo en el dibujo que le cambiarías?
- ¿Qué pasa con el cielo y el suelo de esta imagen? ¿Corregirías algo? ¿cómo lo harías?

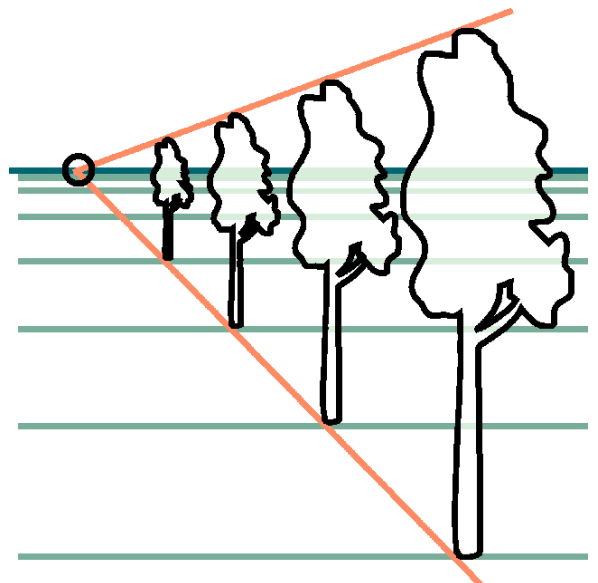
El dibujo anterior lo realizaron usando la perspectiva. Pero...

¿Qué es la perspectiva?

Gracias a la perspectiva, las imágenes planas o 2D pueden gozar de tridimensionalidad o profundidad.

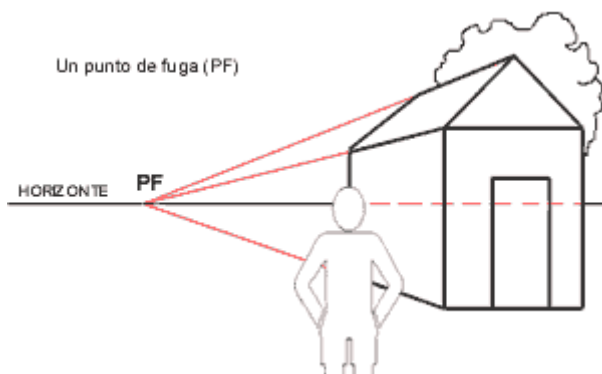
Para lograr este efecto, es necesario dibujar los elementos cercanos con un mayor tamaño que los lejanos.

Observa el tamaño de los árboles:



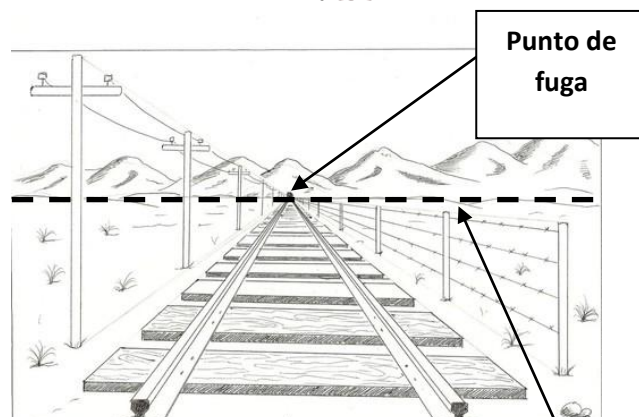
Para lograr este cambio de tamaño de los objetos en un dibujo es necesario conocer el concepto de "Perspectiva lineal"

La **perspectiva lineal** consiste en dibujar los objetos cada vez más pequeños hasta que desaparecen al llegar al "punto de fuga". Observa la imagen:



El **Punto de Fuga** es un punto imaginario el cual parecen converger o unir dos o más líneas.

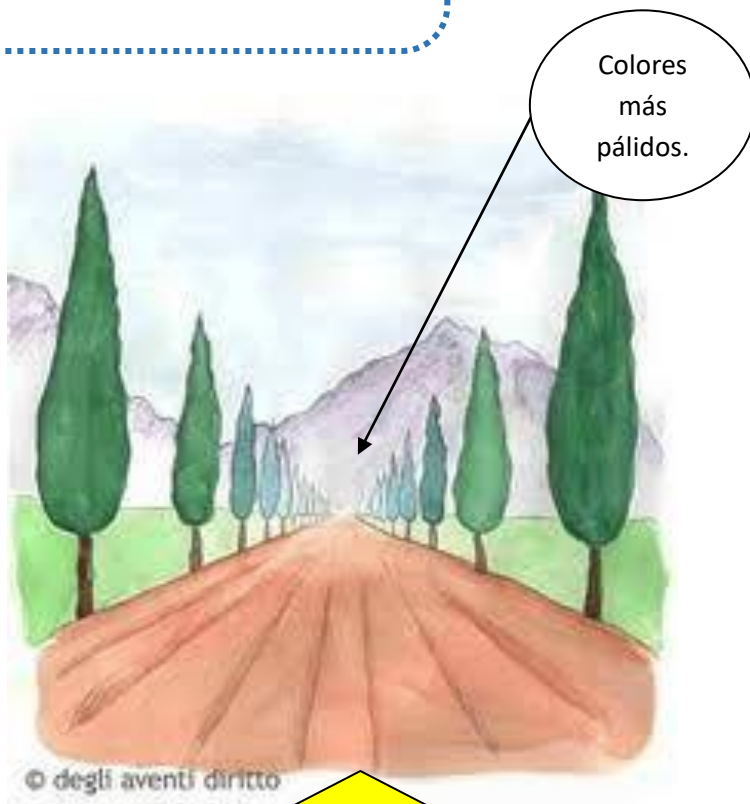
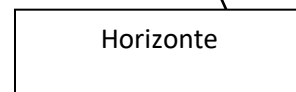
Este produce un efecto visual lo que nos aporta es una mayor sensación de tridimensionalidad.



Para ubicar el punto de fuga en un paisaje necesita del horizonte.

¿A qué llamamos horizonte?

Es la línea evidente que separa la tierra del cielo. En muchas ocasiones, el horizonte está tapado por árboles, edificios y montañas.



Entonces... ¿Para qué sirve el punto de fuga?

Podríamos decir que el punto de fuga **nos ayuda a leer la imagen**, dirigiendo nuestra mirada hacia algo destacado o importante dentro de un panorama general.

Ejemplos: puede destacar un edificio dentro de la ciudad o un camino rodeado de hermosos árboles en un ambiente natural.

En cuanto al color...

El color complementa la profundidad de una imagen de la siguiente manera:

"A mayor distancia, los colores son más pálidos"

*** Ahora, vuelve a observar la primera imagen y comenta cuáles son los errores y aciertos que tiene.**

Observa estos videos para complementar tu aprendizaje

- 1) <https://www.youtube.com/watch?v=M1xfMyRQb1E>
- 2) <https://www.youtube.com/watch?v=QUyMt-60I3c>

Actividad de la clase

“Puntillismo con Perspectiva”

En la siguiente actividad demostrarás tu habilidad para observar y realizar una pintura puntillista aplicando profundidad a través de la perspectiva. Puedes elegir entre paisaje de ciudad o paisaje natural. Para esto necesitas los siguientes materiales:

Materiales: Los siguientes materiales son adaptables según el que más te guste o el que tengas disponible.

- 1 hoja de block.
- Para pintar puedes elegir: Lápiz de punta fina - plumones negros o de colores – pintura (aunque esta última opción se recomienda con pinceles pequeños y puntudos.)
- Lápiz grafito.
- Goma.
- Regla de 30 cm.

Procedimiento: Elige 1 de estos paisajes.

“Paisaje de ciudad”

- Para realizar un dibujo de ciudad puedes observar este video y sigue sus indicaciones https://www.youtube.com/watch?v=s_wD-wX1xBE

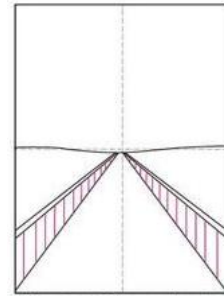
“Paisaje natural”

Sigue los siguientes pasos:

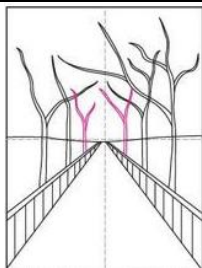


Punto de fuga

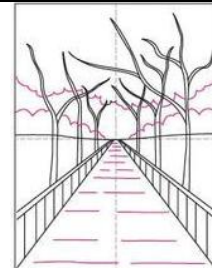
- 1) En la hoja de block dibuja la línea del horizonte y el camino desde el punto de fuga hasta los extremos de la hoja usando la regla.



- 2) Realiza nuevas líneas hacia el punto de fuga dibujando barandas al camino.



- 3) Dibuja los árboles más cercanos grandes. A medida que se aleja dibújalos más pequeños.



- 4) Agrega el follaje de los árboles. Arbustos sobre la línea del horizonte y diseño al suelo imitando madera.

5) Finalmente, aplica color usando el puntillismo. Recuerda que a medida que se alejan las formas sus colores son más suaves, así que, tendrás que usar los puntos más separados uno de otros y también colores más claros.

Tu dibujo de tener:

- Un paisaje con perspectiva.
- Las formas deben estar proyectadas hacia el punto de fuga.
- El punto de fuga debe estar en la línea del horizonte.
- La perspectiva debe demostrar profundidad de manera clara y precisa.
- Debe estar pintado con la técnica del puntillismo.
- El puntillismo de demostrar la lejanía de las formas según la distancia de los puntos.
- Los colores deben demostrar la lejanía a través de la palidez.
- El dibujo debe estar completamente pintado.
- Debe estar limpio.
- Debe tener nombre completo y curso.