

Trabajo integrador 1ºcuatrimestre

1) Indicadores de espacio: Une con flechas la imagen con la palabra correspondiente. Luego has un ejemplo diferente de cada uno.

A-Disminución de detalles



B-Disminución de tamaño



C-Transparencia



D-Superposición



2) Indica verdadero o falso. Justifica las falsas.

A-Las texturas visuales se elevan sobre la superficie, pudiendo sentirse con la mano. ☐

B-La forma regular posee todos los lados iguales. ☐

C-La forma orgánica posee líneas libres, similares a las de la naturaleza. ☐

3) Describe las características principales estilísticas del Cubismo.

4) Enumera algunas de las consecuencias negativas del abuso del uso de pantallas.

5) Realiza un caligrama surrealista con un fondo sombreado, incorporando una imagen figurativa relacionada.

Trabajo integrador 2ºcuatrimestre

1) Enumera los pasos que fueron necesarios para la creación del mural áulico, indicando los materiales y herramientas usados.

2) Ritmos y simetrías: Une con flechas la imagen con la palabra correspondiente. Luego has un ejemplo diferente de cada uno.

A-Simetría Radial



B-Ritmo por alternancia



C-Simetría Axial



D-Ritmo por progresión



E-Ritmo por repetición



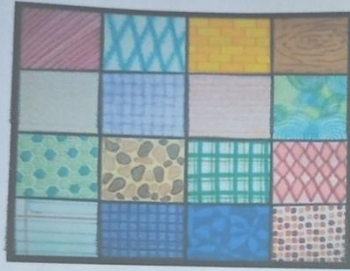
3) Explica los efectos negativos de los plásticos en el medio ambiente y en la salud humana.

4) Realiza una obra al estilo Arte Óptico y Simetría Axial.

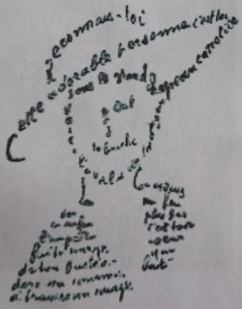
5) ¿Qué características poseen el Arte Óptico y el Arte Cinético que los diferencia entre sí? Explicarlas (incluye conceptos de bide y tridimensión)

- **FORMAS:**
 - **REGULARES** = TODOS LOS LADOS IGUALES (COMO CUADRADO).
 - **DIRREGULARES** = TODOS LOS LADOS DIFERENTES (RECTAS Y CURVAS).
 - **D ORGÁNICAS** = LÍNEAS LIBRES, IRREGULARES, NO RELACIONADAS MATEMÁTICAMENTE ENTRE SÍ, SIMILAR A LAS QUE SE ENCUENTRAN EN LA NATURALEZA.
 - **GEOMÉTRICAS** = BASADAS EN PRINCIPIOS MATEMÁTICOS COMO CUADRADA, CIRCULAR.

Ejemplos de texturas visuales creadas:



Un caligrama es un tipo de poesía en el que lo escrito se combina con el aspecto visual del poema, de manera tal que la caligrafía y la disposición de las palabras construyen sobre la superficie de la página una imagen alegórica al poema. Dicho de otro modo, se trata de poemas en los que las palabras conforman una imagen y contribuyen visualmente al sentido de lo dicho. Por esa razón, se considera que los caligramas forman parte de la llamada poesía concreta o poesía visual.



Arte Figurativo

Surrealismo

Se conoce como surrealismo a un importante movimiento artístico y estético nacido en Francia en la década de 1920. Este movimiento gozó de una amplia popularidad durante décadas y tuvo vertientes literarias, cinematográficas y en las artes plásticas. El término surrealista proviene del francés y significa literalmente "por encima" (*sur-*) del realismo (*réalisme*), lo cual supone que los surrealistas intentaban crear un arte que fuera más allá de las perspectivas limitantes del realismo.



Su estilo característico explora una nueva perspectiva geométrica de la realidad, mirando los objetos desde todos los puntos de vista posibles, lo cual fue una ruptura con modelos pictóricos vigentes desde el Renacimiento.

En el lenguaje visual existen algunos indicadores de espacio que son recursos que se utilizan para dar profundidad a una imagen. Cuando queremos representar en la bidimensión algo que está lejos, podemos utilizar algunos de los siguientes recursos:

- 1) Disminución de tamaño por alejamiento
2) Disminución de detalle por alejamiento
- 3) Diagonal de alejamiento
4) Superposición
5) Transparencia
6) Perspectiva atmosférica

1)



2)



5)



6)



Técnicas y conceptos artísticos

El dibujo valorizado: La luz y la sombra

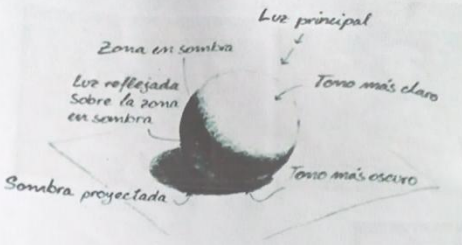
¿Qué es el dibujo?

El dibujo es el arte y técnica de dibujar. Mediante el acto de dibujar, queda plasmada una imagen, sobre un papel, lienzo o cualquier otro material, haciendo uso de diferentes técnicas. El dibujo es una forma de expresión gráfica en un plano horizontal, o sea en dos dimensiones. Es también una de las artes visuales.

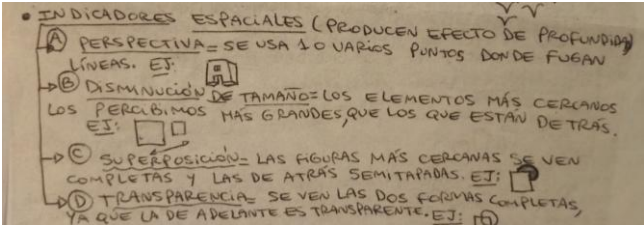
¿Qué es la luz y la sombra en el dibujo artístico?

La luz en el dibujo no es más que ese máximo punto de claridad que existe en un dibujo al momento de realizarlo, gracias a ella se pueden observar los colores y texturas de los diversos objetos de la naturaleza.

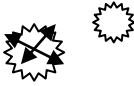
La sombra en el dibujo, no es más que la variación de luz o ausencia de luz, se destaca en aquellos lugares donde la luz que se quiere agregar al dibujo no debería de llegar.



La técnica que combina las luces con las sombras se denomina claroscuro. El claroscuro no es más que la sensación de volumen producido por el juego de luz y de sombra sobre los objetos.



e-disminución de detalles: Los elementos que están más cerca tienen más detalles, elementos, que los que están



El abuso en el uso de pantallas puede tener consecuencias físicas, psicológicas y sociales, como **problemas de sueño y fatiga visual, sedentarismo, obesidad, bajo rendimiento académico, ansiedad, depresión y aislamiento social**. También puede afectar el desarrollo cognitivo, la atención y la regulación emocional, especialmente en niños, además de generar dependencia.

Consecuencias físicas

- **Problemas visuales:** Fatiga ocular, sequedad, dolores de cabeza y miopía.
- **Dolor y molestias:** Dolores de cuello, espalda y tendinitis por la postura.
- **Alteraciones del sueño:** La luz azul puede interrumpir los ciclos naturales del sueño.

- **Sedentarismo y obesidad:** El exceso de tiempo frente a la pantalla se asocia con un estilo de vida sedentario que puede llevar al sobrepeso o la obesidad.

Consecuencias psicológicas y cognitivas

- **Bajo rendimiento académico:** Puede afectar la capacidad de atención, concentración y memoria, lo que resulta en calificaciones más bajas.
- **Problemas de atención:** Dificultad para mantener la atención sostenida y controlar los impulsos.
- **Problemas emocionales:** Mayor riesgo de ansiedad, depresión, irritabilidad y baja autoestima.
- **Alteraciones en el desarrollo:** En niños, puede retrasar el desarrollo del lenguaje y las habilidades sociales.

Consecuencias sociales

- **Aislamiento social:** Reduce la interacción cara a cara y el tiempo para actividades de ocio tradicionales, llevando a un mayor aislamiento.
- **Conflictos familiares:** Puede deteriorar las relaciones familiares.
- **Exposición a riesgos en línea:** Aumenta la exposición a acoso cibernético, estafas, violencia y contenido inadecuado.

El uso de los dispositivos digitales puede:

- Exponer a los usuarios a nuevas ideas e información.
- Sensibilizar sobre temas y eventos actuales.
- Promover la participación comunitaria.
- Ayudar a los estudiantes a trabajar con otros en tareas y proyectos.

El uso de los medios digitales también tiene beneficios sociales que:

- Permiten que las familias y los amigos se mantengan en contacto, sin importar dónde vivan.
- Mejoran el acceso a valiosas redes de apoyo, especialmente para personas con enfermedades o discapacidades.
- Ayudan a promover el bienestar y los comportamientos saludables, como dejar de fumar o comer sano.

Para hacer un mural con pintura acrílica, los pasos son: **preparar la superficie (lijar y limpiar), planificar el diseño, aplicar la base y las capas iniciales usando pinceles o rodillos, y finalizar con detalles y un sello protector para mayor durabilidad.** Los materiales necesarios incluyen pintura acrílica, pinceles, rodillos, una paleta, cinta de pintor, una escalera, lija, y sellador.

Las principales consecuencias del plástico son **la contaminación del medio ambiente, la afectación a la vida silvestre, y riesgos para la salud humana, como el daño a órganos y posibles efectos hormonales.** Las soluciones incluyen reducir el consumo de plásticos, especialmente los de un solo uso, optar por alternativas reutilizables o biodegradables y mejorar los sistemas de reciclaje.

Consecuencias

- **Contaminación ambiental:** El plástico tarda cientos de años en degradarse, acumulándose en vertederos, suelos y océanos, llegando incluso a formar grandes "islas de basura".
- **Daño a la vida silvestre:**
 - Los animales marinos se enredan en objetos plásticos o los ingieren confundidos con comida, lo

Ritmos de la Forma

El ritmo en las artes plásticas está determinado por un movimiento creado por el artista mediante la combinación de líneas, color y valor. Es cuando una o más formas visuales se repiten en una composición, dicha agrupación responde a una estructura visual que tiene variaciones regulares y repetidas en cuanto a dirección, tamaño o proporción.

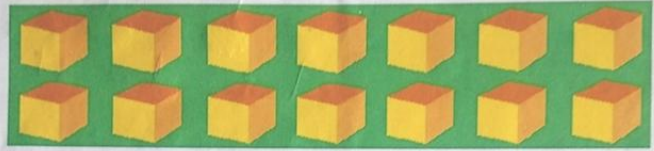
En la escultura y la arquitectura, el ritmo está dado por el uso del espacio y el volumen.

Tipos de Ritmos

Ritmo por repetición: Es el más simple. Consiste en repetir indefinidamente el mismo motivo en una dirección determinada, conservando siempre su tamaño, forma y distancia.

(Observa la imagen del ejemplo).

El cubo se repite varias veces de la misma manera, conserva su tamaño forma y distancia entre uno y otro.



Ritmo por alternancia

Para enriquecer el ritmo por repetición se pueden emplear dos o más elementos distintos que se van alternando en el mismo orden y dirección de manera que formen un contraste.

A este tipo de ritmo se le conoce como alternancia, es más variado y resulta muy interesante en la decoración de tarjetas, trabajos, afiches, carteleros y otros.



Ritmo por progresión:

En este tipo de ritmo, el mismo elemento puede aumentar progresivamente su altura, ancho, tamaño o intervalos.



Pasos para hacer un mural con pintura acrílica

1. Preparación de la superficie

- **Limpia la pared:** Retira cualquier material suelto. Lija la superficie para alisar imperfecciones y luego limpia con una esponja húmeda para eliminar el polvo.
- **Define el diseño:** Crea el diseño de tu mural. Puedes usar un proyector para transferirlo a la pared o dibujar con tiza o lápiz.
- **Delimita las áreas:** Usa cinta de pintor para delimitar secciones, crear bordes limpios o trazar líneas guía.

3. Aplicación de la pintura

- **Capa base:** Pinta la primera capa de color sobre toda la superficie. Puedes usar un rodillo para áreas grandes y pinceles para bordes y detalles.
- **Capas siguientes:** Una vez que la capa base esté seca, comienza a aplicar las capas siguientes. La pintura acrílica se seca rápido, permitiendo aplicar varias capas.

- **Añade detalles:** Usa pinceles más pequeños o marcadores acrílicos para los detalles, luces y sombras.
- **Sella el mural:** Para proteger la pintura y facilitar la limpieza, aplica una capa de barniz protector una vez que el mural esté completamente seco.

Materiales y herramientas

- **Pintura:** Pintura acrílica de varios colores.
- **Herramientas de aplicación:** Pinceles de diferentes tamaños, rodillos y espátulas.
- **Superficie:** La pared a pintar.
- **Preparación:** Lijas (para pared y esquinas) y espátula.
- **Guías y delimitación:** Cinta de pintor y cuerda o cinta métrica.
- **Protección:** Lonasan para cubrir muebles y suelos.
- **Limpieza:** Cubeta de agua, toallas de papel.
- **Acabado:** Barniz sellador.
- **Otros:** Escalera de tijera (si la pared es alta) y una paleta para mezclar colores.

ARTE ÓPTICO

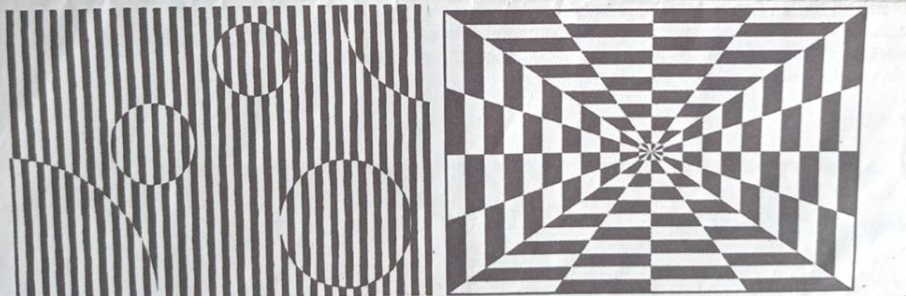
Es una ilusión óptica, de un estilo exclusivamente visual que hace uso del ojo humano para engañarlo, es cualquier ilusión del sentido de la vista que nos lleva a percibir la realidad erróneamente. Éstas pueden ser de carácter fisiológico asociados a los efectos de una estimación excesiva en los ojos o el cerebro mediante un efecto moirè (brillo, color, movimiento, etc., como el encandilamiento tras ver una luz potente) o cognitivo en las que interviene nuestro conocimiento del mundo, relación de figura y fondo (como el Jarrón Rubin en el que percibimos dos caras o un jarrón indistintamente).

EL EFECTO MOIRÈ: es una sensación visual que se genera en la interferencia de dos rejillas de líneas a partir de determinado ángulo, o cuando éstas tienen un tamaño distinto.

El origen de esta expresión es de un tejido llamado así, que es un tipo de seda que se caracteriza por tener este aspecto ondulado.

Características arte óptico:

- En esta clase de arte se usa la repetición de formas simples, de líneas, cubos y círculos concéntricos, en los que predominaban el blanco y negro, también la contraposición de colores complementarios.
- Busca crear en el espectador una sensación de movimiento, gracias a efectos ópticos, creando un total dinamismo en superficies planas, que ante el ojo humano se transforman en espacios tridimensionales llenos de vibración, movimiento y oscilación.
- Su objetivo principal es concebir varios efectos visuales que parezcan que tienen movimiento mediante un parpadeo o vibración.
- Utilizada técnicas como son las líneas paralelas, pueden ser sinuosas o rectas, los contrastes son marcados, también usa modificaciones en el tamaño y la forma, mezcla figuras y formas, entre otras técnicas ópticas.



Una ilusión óptica es cualquier ilusión del sentido de la vista que nos lleva a percibir la realidad erróneamente. Pueden ser de carácter cognitivo en las que interviene nuestro conocimiento del mundo, relación de figura y fondo (como el Jarrón Rubin en el que percibimos dos caras o un jarrón indistintamente).

EFECTO RUBIN: La copa o vaso de Rubin (*Rubin vase*) debe su nombre al psicólogo danés [Edgar Rubin](#), que la introdujo en 1915 como un ejemplo de ilusiones de figura y fondo (que también estudió la [Gestalt](#)), en las que hay ambigüedad porque, entre dos imágenes con una frontera común, cada una de ellas puede ser la figura o el fondo, como en este caso ocurre con la copa y las dos caras mirándose.

FIGURA Y FONDO REVERSIBLE: el ojo reconoce una figura sobre un fondo sin embargo, figura y fondo pueden funcionar como figura y fondo respectivamente. En este caso se habla de una relación reversible o ambigua.

Figuras de esquemas reversibles



- Presenta un carácter reversible, es decir cualquiera de las partes puede percibirse alternativamente como figura



ARTE CINÉTICO

(década del 60, Europa y EE.UU.)

- El movimiento es el motivo principal de la obra
- Participación del espectador en la concreción del hecho artístico
- Construcciones tridimensionales
- Uso de la luz
- Carácter lúdico
- Uso de agentes naturales para la producción de movimiento (viento, agua, etc.)
- Movimientos virtuales por medio de ilusiones ópticas
- Representantes: VÍCTOR VASARELY, JULIO LE PARC, ALEXANDER CALDER, JEAN TINGUELY, JESÚS RAFAEL SOTO



Jesús Rafael Soto (n. 1923).
Estructura cinética de elementos geométricos.

Bidimensión y tridimensión

Las imágenes bidimensionales poseen dos (bi) dimensiones, alto y ancho, se desarrollan en soportes planos por medio del dibujo, la pintura, el grabado, la fotografía, el cine, el video, aunque algunas puedan sugerir, gracias a diferentes recursos estéticos (perspectiva, claroscuro, indicadores de espacio), la tercera dimensión. En las imágenes tridimensionales podemos apreciar de manera tangible el volumen, poseen las tres dimensiones del espacio (alto, ancho y profundidad): maquetas, relieves, escultura y arquitectura. Ejemplos:

• SI METRIAS (EQUILIBRIO)
D. AXIAL: LOS ELEMENTOS SE DISPONEN A LOS LADOS DE UN EJE DIVISOR DE FORMA IGUAL, ESPEJADO INVER-
D. RADIAL: TOMA COMO REFERENCIA UN PUNTO CENTRAL EN DONDE VARIOS ELEMENTOS SE REPITEN.

que puede provocar su muerte.

- Afecta a la biodiversidad y los ecosistemas, reduciendo su capacidad de adaptarse al cambio climático.

• Riesgos para la salud humana:

- Los microplásticos pueden ser ingeridos a través de la cadena alimentaria.
- Se han asociado con problemas de salud como inflamación intestinal, estrés oxidativo y daño pulmonar.
- Los químicos presentes en el plástico pueden estar relacionados con problemas reproductivos, desarrollo neurológico y cáncer.

- **Impacto económico:** Los desechos marinos causan pérdidas económicas en sectores dependientes del mar.

Soluciones

• Reducir el consumo:

- Evitar plásticos de un solo uso como pajitas, cubiertos y bolsas de un solo uso.
- Llevar siempre bolsas de tela para las compras.
- Usar termos para el agua y botellas reutilizables.
- Preferir productos a granel y evitar los que vienen excesivamente empaquetados.

• Reutilizar y reciclar:

- Reutilizar envases de vidrio para almacenar alimentos.
- Reciclar correctamente los objetos de plástico.
- Reciclar o reutilizar aparatos electrónicos.

• Elegir alternativas:

- Utilizar materiales alternativos como bambú, madera, acero o vidrio.
- Optar por productos hechos de bioplásticos y materiales biodegradables, como vajilla desechable de fibras vegetales.

• Fomentar la economía circular:

- Adoptar modelos de economía circular en los que los materiales se reutilizan y reciclan, minimizando la necesidad de recursos vírgenes.
- Apoyar la creación de compost en casa para reducir la necesidad de bolsas de basura.