

Guía Talleres

Nombre monitor:	Evelyn Alejandra Díaz Torrealba	
Asignatura asociada:	Tecnología	
Fecha transmisión online:	22 de septiembre	
Guía número	Taller	Objetivo de Aprendizaje contemplado
9	Creación Audiovisual	OAB demostrar disposición a desarrollar su creatividad experimentando, imaginando y pensando divergentemente.

OBJETIVO DE LA CLASE

Elaborar una historia hecha con dibujos para animar en Stone motion

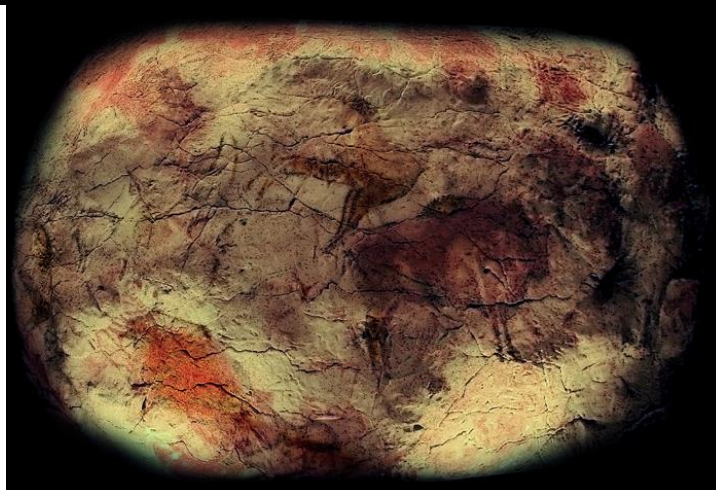
CUADRO DE INSTRUCCIONES

- El dibujo
- La historia del dibujo
- Concepto
- Actividad
- Materiales: hojas de block, lápiz mina, goma, lápices de colores (cualquier tipo) tijeras, pegamento, soporte de celular (tarea 7), cubos de historia (tarea 8).

Si tienes alguna duda o consulta para el profesor puedes escribir al correo electrónico evelyn.diaz@colegio-eduardodegeyter.cl

GUIÓN METODOLÓGICO

- **El Dibujo :**
- **Dibujo** significa tanto el arte que enseña a dibujar, como la delineación, figura o imagen ejecutada en oscuro y claro; toma nombre de acuerdo al material con el que se hace.¹ Es una forma de expresión gráfica que plasma imágenes sobre un espacio plano, considerado parte de la pintura y una de las modalidades de las artes visuales. Se considera al dibujo como el lenguaje gráfico universal y ha sido utilizado por la humanidad para transmitir ideas, proyectos y, en un sentido más amplio, sus ideas, costumbres y cultura.
- **La historia del dibujo**
- Los primeros dibujos conocidos se remontan a la prehistoria, teniendo 73 000 años la primera muestra.² Entre las pinturas rupestres destaca la cueva de Altamira, donde el ser humano plasmó en los techos y paredes de las cavernas lo que consideraba importante transmitir o expresar, normalmente actividades relacionadas con su forma de vida y su entorno.



- **Concepto**
- El dibujo es el lenguaje universal, ya que sin mediar palabras es posible transmitir ideas de modo gráfico que resulten comprensibles para todos. Hay dibujos que son reconocidos dentro de una cultura, denominados símbolos. Otros ejemplos son los pertenecientes a la señalética, actividad que se encarga de comunicar parámetros de comportamiento en determinada locación por medio del lenguaje gráfico.
- **Actividad:**
- Utilizando los cubos de historias que se encuentran en la tarea 8, vas a crear una historia, los cubos te dirán que dibujos vas a necesitar crear. Una vez hechos tus dibujos, deberás crear un fondo, un escenario en donde tus dibujos cobren vida. Luego acomoda los dibujos en una superficie y coloca el soporte para celular que creamos en la tarea 7. Después que tengas todo listo es hora de animar utilizando la app Stone Motion Studio que aprendimos a descargar y utilizar en la tarea 6.

Recuerda que las clases se transmiten online.

y si no pudiste asistir, revisa mi canal de YouTube: EVELYN ALEJANDRA DIAZ TORREALBA

LINK Canal de YouTube

- : <https://www.youtube.com/channel/UCxdzSTLwOSeASID8DD7d7OQ>