

UN MUNDO PARA VOLVER A ENCONTRARNOS

**PROPUESTAS CREATIVAS PARA PENSAR EL MUNDO AL QUE
QUEREMOS REGRESAR DESPUES DE LA PANDEMIA.**

UN MUNDO PARA VOLVER A ENCONTRARNOS...

El año 2020 estuvo marcado por el cambio y la disolución de muchos de nuestros esquemas habituales de acción. Nada fue cómo lo conocíamos. Frente a tantas diferencias hemos debido adaptarnos, cambiar, evolucionar.

Les proponemos un espacio de reflexión esperanzada en torno al mundo que nos depara la post-pandemia. Confiamos que es posible la mirada colectiva y creativa de un mundo diferente y mejor para volver a encontrarnos . Sin duda, los chicos y chicas de nuestras escuelas serán protagonistas claves del aprendizaje que deberá deparar este gran cambio: su voz es vital para repensarnos.

El mosaico de propuestas que acercamos para la indagación y la expresión es sólo un camino, de los muchos posibles, para pensar el mundo al que queremos regresar.

La invitación es a disfrutar, divertirse, crear y hacer propias estas sugerencias, como disparadores de grandes ideas que seguramente ustedes harán crecer y multiplicarse.

Si lo desean, podrán compartir con nosotros las actividades que realicen a través del siguiente link <http://bit.ly/compartirproducciones>



**UN MUNDO PARA
VOLVER A
ENCONTRARNOS**

CON LA CIUDAD

HISTORIAS DE MI CUIDAD

HISTORIETA

La propuesta para trabajar desde las Artes Visuales es realizar una historieta a partir de imágenes o imágenes y textos.

Algunas preguntas que pueden guiar la historia:

¿Cómo te imaginas tu ciudad después de la pandemia?

¿Cómo era antes y cómo es ahora?

¿Qué cambiará en nuestras ciudades?

Para comenzar vamos a recordar a Quino, Joaquín Salvador Lavado, el dibujante de Mafalda y otras historietas inolvidables. Observamos y leemos algunas historietas:



Conocemos un poco de su biografía...

QUINO, Joaquín Salvador Lavado Tejón, nace en Mendoza (Argentina) el 17 de julio de 1932 y muere el 30 de setiembre de 2020. Desde su nacimiento fue nombrado Quino para distinguirlo de su tío Joaquín Tejón, apreciado pintor y diseñador gráfico, con el que, a los tres años de edad, descubrió su vocación. A los trece años se matriculó en la Escuela de Bellas Artes. Desde 1949 se dedicará a dibujar historietas. Determinado firmemente a lograr sus objetivos, a la edad de dieciocho años se trasladó a Buenos Aires en busca de un editor dispuesto a publicar sus dibujos. "El día que publiqué mi primera página - dijo recordando su debut en el semanario, esto es, de Buenos Aires - pasé el momento más feliz de mi vida", fue en 1954. Desde entonces y hasta la fecha sus dibujos de humor se vienen publicando ininterrumpidamente en infinidad de diarios y revistas de América Latina y Europa. En 1963, aparece su primer libro de humor, "Mundo Quino", una recopilación de dibujos de humor gráfico mudo con prólogo de Miguel Brascó. El mismo Brascó lo presenta a Agens Publicidad, que buscaba a un dibujante para que creara una historieta para publicitar el lanzamiento de una línea de productos electrodomésticos llamados Mansfield, razón por la que el nombre de algunos de los personajes debían comenzar con la letra M, de ahí Mafalda. Agens no hace su campaña, pero Quino se queda con unas pocas tiras que le serían útiles unos meses después, cuando diera vida al personaje que lo haría famoso. Mafalda, la chica de pelo negro que odia la sopa y está en contradicción con los adultos, se publicó por primera vez el 29 de setiembre 1964 en el semanario Primera Plana de Buenos Aires. Fuente: <https://www.quino.com.ar/biografia>

¿Qué es un historieta?

La historieta se puede definir como "una serie de imágenes secuenciadas que narran una historia, acontecimiento o mensaje, que pueden ir o no acompañadas de texto".

Se centra en dos tipos de códigos: el visual y el verbal. El primero se encuadra en las viñetas que encierran las imágenes. Tal como lo hace el foco en la fotografía o el cine, se pone el centro en una mirada, un cuerpo entero, una escena. Se usan líneas cinéticas para dar idea de movimiento y recursos gráficos varios para expresar emociones y estados de ánimo a través de gestos y expresiones corporales, entre otros. Lo gestual constituye una impronta central en la historieta y como tal, aporta densidad al contenido expresado en palabras, por lo que es importante prestarle atención al momento de leer.

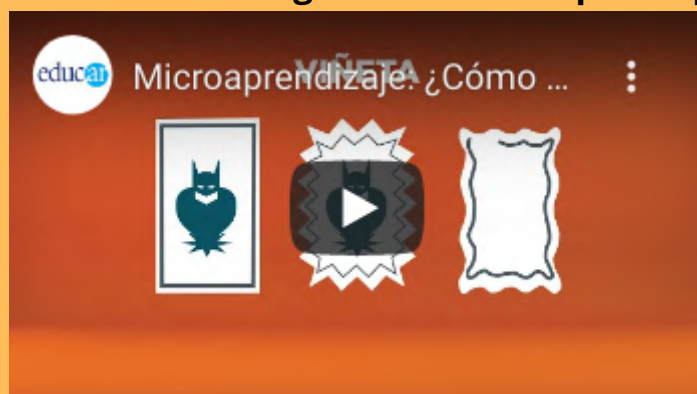
El segundo, se expresa a través de bocadillos (es el espacio donde se colocan los textos que piensan o dicen los personajes. Consta de la parte superior o globo, y el rabito o delta que señala al personaje que está hablando).

En el contorno de un globo, se apela a onomatopeyas y a una presentación secuenciada del relato que se condensa en cada viñeta, en la voz de los diversos personajes, estructurados previamente en un guión. El dibujante y el guionista (que a veces confluyen en una misma persona) tienen frente a la hoja en blanco, una intensa y articulada tarea.

La letra aporta también desde su gráfica al código verbal. Así, si por ejemplo, el personaje habla alto se usarán letras grandes, si en cambio, el diálogo se da en tono confidencial se usarán letras pequeñas; si se canta se pondrán con ritmo ondulante y se completarán con signos musicales.

Asimismo, hay que considerar el "clima" (o atmósfera). La autora Poly Bernatene indica que "ayuda a que los personajes convivan con diferentes situaciones (soledad, opresión, alegría, tensión o terror, entre otras)". El uso del color o del blanco y negro, llevan a diferentes "estados de ánimo y climas". Por ejemplo, se usarán "colores oscuros, monocromáticos o fríos (azules, violetas, verdes) para denotar "clima" de tristeza, o colores cálidos (rojos, naranjas, amarillos) para mostrar "climas" más alegres. En el blanco y negro contamos con menos elementos, pero no por eso menos efectivos... Contamos con la luz y la sombra, texturas o grises, contraluces, pesados negros, imágenes en negativo e inclusive grandes espacios en blanco que suelen marcar el tiempo (como una especie de silencio). Todos estos elementos complementados y equilibrados pueden hacernos viajar en el tiempo, a lugares desolados, lugares encerrados, iluminados, y transmitirnos diferentes sensaciones o estados de ánimo, tal como lo hacen las palabras". *Fuente: Buenos libros para leer, buenos días para crecer.*

Ahora te invitamos a observar el siguiente video que explica cómo hacer una historieta.



A continuación te sugerimos una serie de pasos para concretar la producción:

Crear el guion:

El guion es una historia que tiene una introducción (presentación del personaje o los personajes y el lugar); un nudo (acción o acciones del personaje o entre los personajes y el entorno) y un desenlace (resolución del conflicto).

Crear personajes:

La propuesta es que imagines personajes de la historieta con características propias: puede ser un animal, un ser humano o un ser fantástico, lo que prefieras. Para empezar puedes realizar un boceto en lápiz y dibujar al personaje entero en diversas posiciones: de frente, de perfil y de espalda; además de representar su cara en primer plano, con al menos cinco expresiones diferentes.

Crear tu historieta:

Una vez que hayas explorado el universo de las historietas y creado tus propios personajes, puedes diseñar tus historietas sólo o en colaboración con tus compañeros y compañeras a través del uso de herramientas como el chat, mail, etc. Es conveniente que imaginen una historia simple, de la que participen los personajes que crearon anteriormente.

Para realizar esta actividad hay algunos conceptos que debemos conocer:

¿Por qué usar distintos **tipos de planos**? Cada plano tiene un significado, produce un efecto diferente al lector. Además, ofrecen variedad gráfica a la ilustración.

Plano General. Se muestra al personaje en su totalidad, se puede utilizar de diferentes ángulos para crear interés sin perder información que se quiera mostrar. Igualmente, sirve para situar al espectador con mayor facilidad y menos tensión que los demás planos.

Plano americano. Aquí el ángulo de corte está ligeramente por encima, de las rodillas de la figura humana; se usa especialmente porque elimina las piernas del plano.

Plano Medio El ángulo de corte es usualmente encima de la cintura; tiene la capacidad de servir como plano de transición entre los planos generales y los más detallados, además de concentrar mayor atención en el personaje y no el fondo.

Primer Plano: El rostro se vuelve el único elemento en escena, usualmente por encima del cuello o la barbilla, siendo un plano que se concentra en el elemento dramático de este, en sus detalles y expresividad; en los planos generales pasa al contrario, donde se causa por medio del paisaje y la composición.

Plano Detalle: Se muestra un detalle específico o exacto del personaje u objeto. Sirve expresamente por su capacidad descriptiva y detallista, y se puede usar para acentuar una acción en particular o un elemento dramático, como algo escondido en un bolsillo o unos ojos expresando miedo.



Plano general



Plano detalle



Primer plano



Plano medio

En **los ángulos** nos referimos a los planos según el punto de vista de la cámara o del observador, tomando en cuenta su inclinación o altura, además de su eje (no solo la posición del elemento o el encuadre). Sirven en conjunto con los planos, para darle una variedad más extensa, dándonos mucha posibilidades y efectos deseados cuando son usados en conjunto:

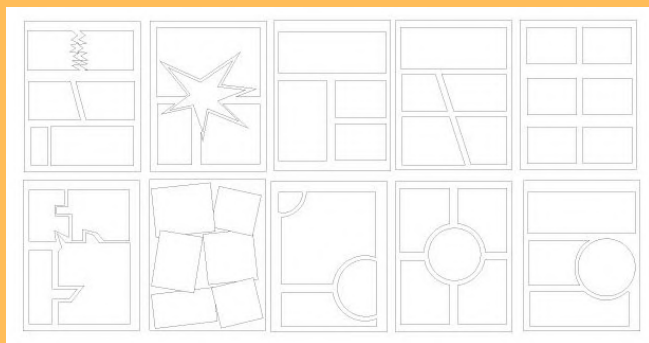
Ángulo Horizonte. La cámara u el observador se encuentran posicionados a la altura del horizonte del paisaje u ojos del personaje. Es el ángulo más parecido al ángulo de visión humano y real, además de contar con una excelente objetividad de narración.

Picado y Contrapicado. Aquí la cámara se encuentra posicionada debajo, o por encima del horizonte del paisaje o los ojos. Siendo casos contrarios, tienen efectos contrarios: El picado crea una sensación de inferioridad en el personaje, ya que por en ángulo disminuye su volumen en el plano. El contrapicado, crea una sensación de superioridad en el personaje, de volumen e importancia dentro del plano.

Oblicuo (holandés). Este ángulo se basa en la inclinación del ángulo de la cámara en sus diagonales, sea a la derecha o a la izquierda, torciendo la imagen. Sirve para dar la sensación de inestabilidad, nerviosismo, suspenso, o desequilibrio emocional. Igualmente se puede usar en escenas de acción para insinuar caos o actividad.



Ahora te mostramos algunos ejemplos sobre la organización de las viñetas, recuerda que el diseño de las viñetas tiene una intencionalidad visual y narrativa. Y de distintos globos con su rabillo.



También puedes usar herramientas digitales para la producción de tu historieta:



COMIC LIFE GRATUITO, disponible en: [descargar comic life gratis \(windows\)](#)

Los usuarios interesados pueden descargar una versión de prueba gratuita de Comic Life durante 30 días. Este demo sin trabas ofrece a los usuarios acceso completo a todas las funciones, filtros, plantillas, fuentes y estilos incluidos en las versiones comerciales de Comic Life. La interfaz amigable está diseñada para integrarse perfectamente con la colección de fotos existentes. Los usuarios pueden arrastrar las imágenes en el área de trabajo de Comic Life y añadir elementos tales como títulos, letras y globos de diálogo. Se pueden usar páginas de plantilla y paneles preexistentes para crear diseños de fotos instantáneas que se pueden personalizar si lo deseas. Los filtros visuales especiales, como "a mano", "pintar" y "visión nocturna" permiten mejoras especiales para darle vida a la apariencia de tus fotos.

TUTORIAL: [Tutorial Comic Life](#), crea tu cómic fácil desde cualquier lugar sin conexión a Internet



PIXTON, disponible en [Haz un Cómic Pixton](#)

Ofrece una plataforma gratuita o paga, y posibilita la creación de historias sobre temáticas muy diversas, con gran capacidad de aplicación. Gracias a su amplia galería de viñetas en formato de cómic y la gran variedad de personajes, fondos de temáticas diversas, artículos decorativos para complementar y completar la escena, etc., permite al usuario, integrar sus propias imágenes, dando la posibilidad de subir sus creaciones a la red para incrustarlas en la presentación, con posibilidades de edición y modificación.

TUTORIAL: [Aprenda a crear cómics con Pixton](#)

MENSAJES ENCRYPTADOS

La propuesta es diseñar un mensaje encriptado para advertir a los ciudadanos del futuro sobre cómo defenderse de los ataques de nuevos virus mortales.

¿SABÍAS QUE ... ?

La comunicación con mensajes secretos es tan antigua como la humanidad. Las primeras civilizaciones ya intercambiaban información secreta en las campañas militares. En el Imperio Romano, Julio César desplazaba tres espacios todas las letras para ocultar sus mensajes. Algunos amantes del siglo XIX se comunicaban con mensajes codificados en la sección de avisos personales de los periódicos. Durante la II Guerra Mundial los alemanes utilizaron la máquina Enigma para cifrar sus mensajes. Al arte de escribir con clave secreta se le llama 'criptografía'. Esta palabra viene de dos palabras griegas: 'cripto', que significa 'oculto', y 'grafo', que significa 'escritura'.

¿CÓMO DISEÑAR UN MENSAJE ENCRYPTADO?

La comunicación secreta tiene dos pasos. Primero, la persona que quiere enviar la información tiene que cifrar (codificar o encriptar) el mensaje. Después, quien recibe el mensaje debe hacer lo contrario, es decir, descifrar (decodificar o desencriptar). El cifrado consiste en transformar las letras y símbolos según una clave o código. Este código sólo puede conocerlo el emisor y el receptor. Si el código utilizado no es bueno, una tercera persona con habilidad que interceptara el mensaje podría descifrarlo.

Existen muchas formas de cifrar los mensajes.

CIFRADO POR SUSTITUCIÓN: cada letra del mensaje se sustituye por otra letra según el código elegido. Por ejemplo, podemos sustituir el alfabeto de letras por números: a = 1, b = 2, c = 3, d = 4, e = 5€ (así, la palabra 'ceda' sería '3541').

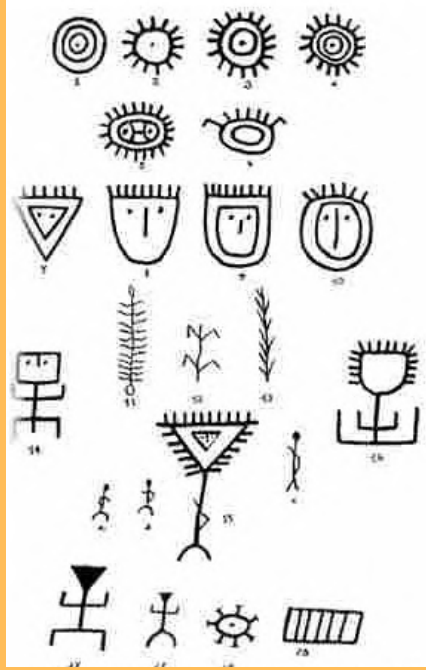
JEROGLÍFICOS EGIPCIOS:

A =	I =	O =	V =
B =	J =	P =	W =
C =	K =	Q =	X =
D =	L =	R =	Y =
E =	LL =	S =	Z =
F =	M =	T =	
G =	N =	U =	
H =	Ñ =		




























También podés usar petroglifos

¿QUÉ ES UN PETROGLIFO?

Es un dibujo grabado sobre piedra o roca, en especial los del período prehistórico neolítico.



OTROS EJEMPLOS DE SÍMBOLOS PARA CODIFICAR MENSAJES

A 	G 	M 	R 	X 
B 	H 	N 	S 	Y 
C 	I 	Ñ 	T 	Z 
D 	J 	O 	U 	CÓDIGO SECRETO
E 	K 	P 	V 	
F 	L 	Q 	W 	

¿Qué dirá este mensaje secreto?

A D E G H I L M O P Q R S T U

circle, inverted triangle, H, inverted triangle, house, W, circle, circle, circle, circle, circle, circle, circle, circle, circle, circle

TAMBIÉN PODÉS CREAR TUS SÍMBOLOS PARA CREAR MENSAJES.

¡¡VOS PODÉS HACERLO!!!

OTRO PUNTO DE VISTA

CAMINATA POR LA CIUDAD

Esta actividad consiste en caminar por tu barrio, ciudad, plaza de cercanía, etc. y durante el recorrido tomar 5 fotos de diferentes monumentos, casas, edificios, etc. sacadas desde abajo hacia arriba. De tal manera que elevemos nuestra mirada, veamos hacia arriba y redescubramos nuestro lugar.

Luego puedes compartir esas imágenes con tu familia/amigos/as y que ellos descubran a qué lugares corresponden las fotos que sacaste.



**UN MUNDO PARA
VOLVER A
ENCONTRARNOS**

CON MIS AMIGOS

IMÁGENES VIAJERAS

ARTE CORREO

La propuesta desde Artes Visuales es una invitación para intercambiar producciones artísticas por medio de arte correo o arte postal, desde algunas palabras disparadoras como: libertad, compartir, distancia, encuentro, abrazos, amistad, entre otras. Las producciones que realicen las van a intercambiar con sus compañeros y compañeras, o entre diferentes cursos/grados y/o escuelas, utilizando diversos modos de producción.

Conocemos sobre el arte correo...

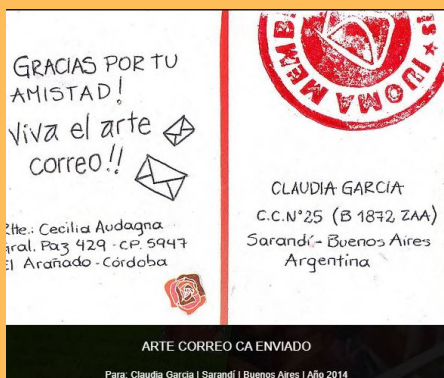
Arte correo o arte postal, son denominaciones de prácticas artísticas que utilizan el correo como medio de comunicación entre los artistas, creando así otro medio de circulación de las producciones distintos a los oficiales y convencionales (museos, salas de arte, galerías, etc.), se establecen nuevas redes de comunicación e intercambio de producciones artísticas. Las técnicas de producción son muy variadas y van desde la imagen única a los originales múltiple como el grabado, en ocasiones hasta los sobres se convierten en producciones creativas.

El arte correo, es una acción artística que toma como soporte los sistemas convencionales de intercambio de mensajes.

Aparecen en la década de 1960 junto con una serie de manifestaciones artísticas que tomaron por tema a los medios de comunicación.

Es un conjunto de estéticas diferentes que eligen usar el mismo canal de expresión. Este canal es el de los correos oficiales. Es un "arte de redes".
Fuente: <http://www.arsetdesign.com.ar/01artecorre.html>

Observamos algunas obras...



Para ampliar sobre el tema arte correo se sugiere observar el video: Historia del arte correo en Argentina, disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=ZzVBa7v-Dh8>



Las producciones pueden ser materiales o digitales dependiendo del medio de circulación que se elija. Si se decide realizar una producción material, primero vamos a buscar en casa qué materiales tenemos. Pueden ser muy variados dependiendo de la técnica: pintura, collage, dibujo, grabado, etc. o podemos combinar varias técnicas. Puedes usar el formato de carta tradicional.

También pueden realizarse en formato digital. A continuación te ofrecemos algunos programas para editar y producir imágenes:

PicMonkey Es un editor online que permite realizar modificaciones en las imágenes. Permite recortar la fotografía, redimensionarla, rotarla, cambiarle el color (y su intensidad), incluso añadir texto y dibujos adicionales. Al terminar el diseño, se pueden adaptar para compartirlas imágenes en redes sociales como Instagram, Facebook o Pinterest.

PhotoScape: Es un editor de imagen que permite ajustar tamaño, brillo, luminosidad del color o incluir texto. También permite la creación de collages y gifts, los cuales se pueden exportar en múltiples formatos, incluido el RAW. Es apto para Windows y MAC. Snapseed Permite retocar fotos desde cualquier dispositivo móvil gracias a su amplia gama de herramientas. Una vez terminado el trabajo, puede guardar el archivo editable (para modificarlo en el futuro) o exportarlo para compartirlo a través de Google o correo electrónico.

Photoshop Express: una aplicación gratuita o en línea que ofrece las funcionalidades esenciales, para un uso educativo, del Photoshop completo.

Krita: Es un software de ilustración y diseño. Su descarga es gratuita (Windows, Mac, Linux)

Pixlr: Es un editor de imágenes que se ejecuta por medio de un navegador.

Gimp: Es un editor de imágenes avanzado, gratuito y se puede descargar en gimp.org. Es también multiplataforma (Windows, Mac, Linux, otros) y tiene licencia GNU para que puedas usarlo libremente.

Canva: Esta plataforma permite modificar el aspecto de una imagen, además recortarla, redimensionarla o rotarla. Guarda todas las ediciones realizadas a las que se puede acceder también a través de la app y desde cualquier lugar. El resultado final puede exportarse a redes sociales o a plataformas de almacenamiento.

Paint.net: Es gratuito y es una evolución del Paint original de Microsoft. Es muy versátil al ofrecer capas, transparencias y también plugins para ampliar su funcionalidad hasta el infinito; se puede descargar gratis en la web del proyecto, estando disponible únicamente para sistemas Windows

HACIENDO MALABARES

DESAFÍA A TUS AMIGOS Y AMIGAS

En esta actividad vas a tener que desafiar a tus amigos/as a hacer diferentes tipos y progresiones de malabares.

Primero tienes que elegir tu secuencia de malabares, practicarla y enviarles un video (whatsapp) para que ellos puedan ver y comenzar a practicar también.

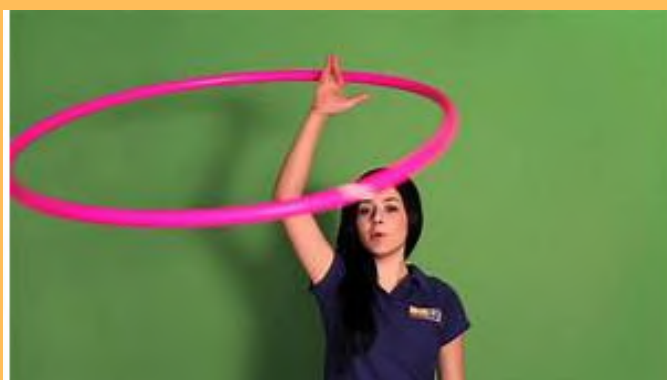
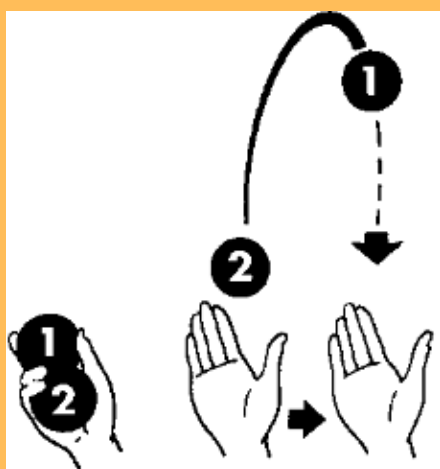
Tus amigos/as deberán enviarte un video en el cual demuestren que lo pudieron copiar y lograron el desafío.

Luego pueden intercambiar roles y aumentar la complejidad de los mismos progresivamente.

Los elementos para hacer malabares pueden ser diversos: pelotitas de ping pong, bollitos de medias, bollitos de papel, tubos de cartón, palitos, bolos, aros, sombreros, etc.

A continuación te dejamos diez ejercicios de iniciación en malabares: ¡A practicar!

<https://tinyurl.com/y4jq6es7>



MANIFIESTO

Te proponemos elaborar un manifiesto sobre cómo debemos relacionarnos cuando volvamos a encontrarnos entre amigos en futuro (en la escuela, en los recreos, con tus amigos en diferentes lugares)

¿Sabías qué...?

Un Manifiesto es una Declaración de Principios e intenciones.

Tu manifiesto personal es el documento que vos creas para resaltar -las verdades- que rigen tu vida.

Te compartimos los siguientes ejemplos para que los observes con detenimiento.



Al comenzar el proceso de escribir tu manifiesto personal es natural encontrarte con un par de inquietudes:

¿Qué información considerar?

¿Cómo organizar la información que vas a incluir?

¿Pasos para armar un manifiesto?

1. IDENTIFICAR CATEGORÍAS RELEVANTES

- **Sueños:** ¿Alguna vez te has preguntado, si pudieras vivir tu sueño más loco al regresar a la escuela y encontrar cómo se vería ese sueño?

La información que recopilés en esta categoría te ayudará a encontrar enfoque y claridad sobre lo que deseás lograr a futuro.

- **Miedos:** ¿Cuál es tu miedo más grande? ¿De qué intentas protegerte y proteger a tus amigos?
- **Juegos:** ¿A qué juegos les gustaba jugar con tus amigos? ¿Qué nuevos juegos te imaginas que pueden compartir cuando regresen a la escuela? ¿Cómo los jugarían? ¿Dónde los jugarían?
- **Escuela:** ¿Cómo te parece que deberían organizarse los espacios para compartir dentro del aula? ¿Qué cosas debería hacer tu seño o profe para poder compartir con el grupo y dar la clase protegiendo a todos?

2. ANALIZAR TUS DESCUBRIMIENTOS

Recolectar información y organizarla en categorías, te ayudará a identificar palabras clave que te brinden información relevante. ¿Qué cosas has aprendido en este período de aislamiento? ¿Qué cosas crees que deben cambiar y cuáles deberían ser iguales al regresar?

3. EXPRESAR TUS RESPUESTAS CON FRASES ACTIVAS

Tu misión en este apartado es redactar frases afirmativas para cada uno de los puntos clave que identificaste en el paso anterior. Ejemplo:

Cumplo mi palabra y honro mis compromisos

Ayudo a otros respetando el distanciamiento social.

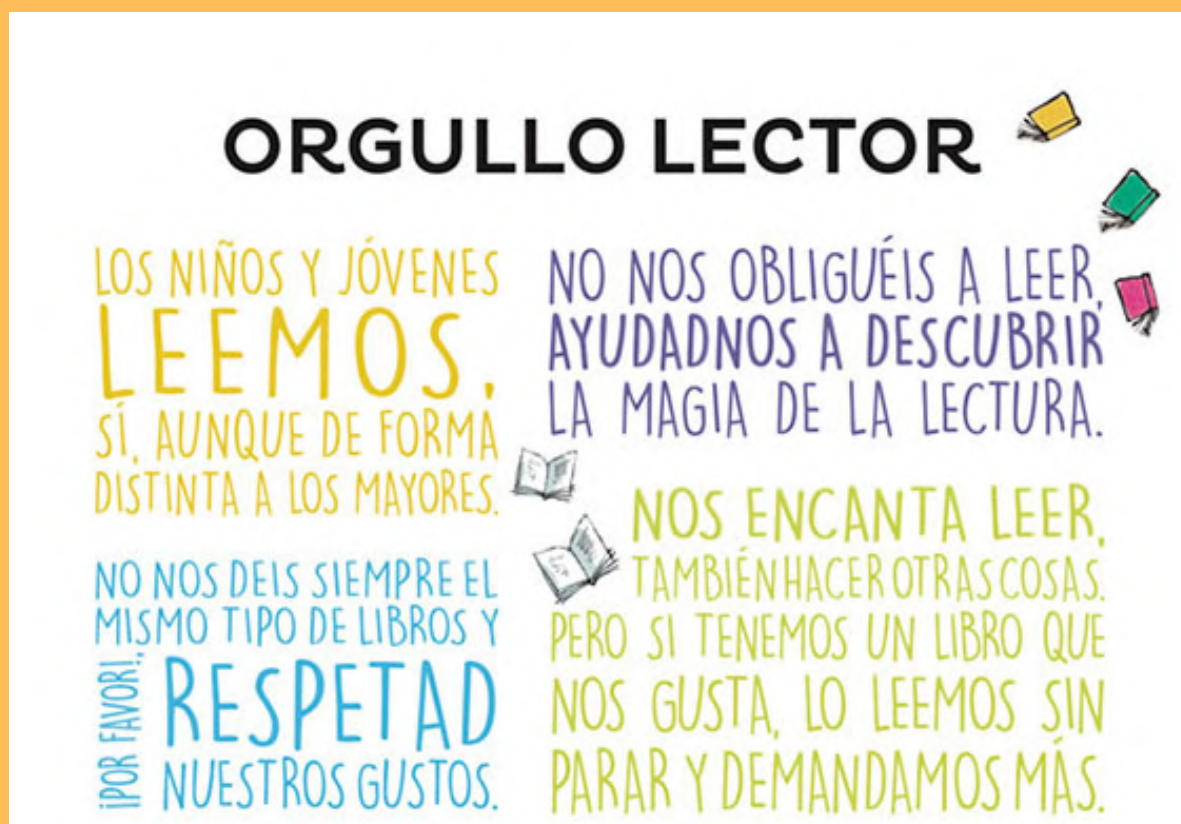
Soy responsable y organizado/a con mis elementos, con mis horarios, etc.

La idea es escribir frases activas, con vocabulario que te empodere y refleje las verdades que te hacen ser quien sos.

4. COLOCAR TU MANIFIESTO PERSONAL EN LUGARES ESTRATÉGICOS

En este sentido, colocar tu manifiesto personal en lugares estratégicos te ayuda a mantener presente en todo momento cuáles son los principios y valores que rigen tu vida. También podés compartir tu manifiesto en las diferentes redes sociales para ser de inspiración a otros a seguir tu ejemplo y que además conozcan los principios que rigen tu vida.

OTRO EJEMPLO DE MANIFIESTO



**UN MUNDO PARA
VOLVER A
ENCONTRARNOS**

**CON LA
NATURALEZA**

ILUSTRACIÓN

Desde las Artes Visuales la propuesta es realizar ilustraciones que representen nuestra relación con la naturaleza. Algunas preguntas que pueden orientar el tema para tu ilustración: ¿Qué ocurre con la naturaleza cuando los seres humanos permanecemos en cuarentena? ¿Qué cambios observaste en la naturaleza y/o el paisaje en la pandemia? ¿Qué acciones podemos generar para cuidar nuestro medio ambiente?

Observamos algunas ilustraciones realizadas en este contexto:



Pablo Bernasconi

Fuente: <https://www.facebook.com/bernasconipablo>



Ilustración en el espacio publico. Escena donde un zorro transita por las calles de Londres en cuarentena.

Fuente: https://www.nationalgeographic.com.es/ciencia/naturaleza-salvaje-reconquista-ciudad-por-coronavirus_15346



Obra de @tanaka_tatsuya publicado en el museo virtual covit



Obra de Paula Barragán Dibujo en Adobe Illustrator,
"archival print", impresión de pigmento sobre algodón.

Algunas sugerencias para la producción de las ilustraciones:

Técnicas. La elección de técnicas por parte de los artistas/ilustradores le otorga a la imagen distintas intencionalidades, no es lo mismo trabajar con acuarelas y generar transparencias, superposiciones cromáticas a trabajar con carbonilla donde la imagen se carga de materia y gestualidad, o trabajar con acrílicos, lápices, óleos, collage, grabados, con herramientas digitales, etc.



En *El Árbol Rojo*, Shaun Tan, utiliza pintura y collage de textos ya impresos. En *La Ola* Suzy Lee combina dibujos realizados en carbonilla con tintas aguadas para generar salpicaduras, chorreados, transparencias en la representación del mar y las olas.

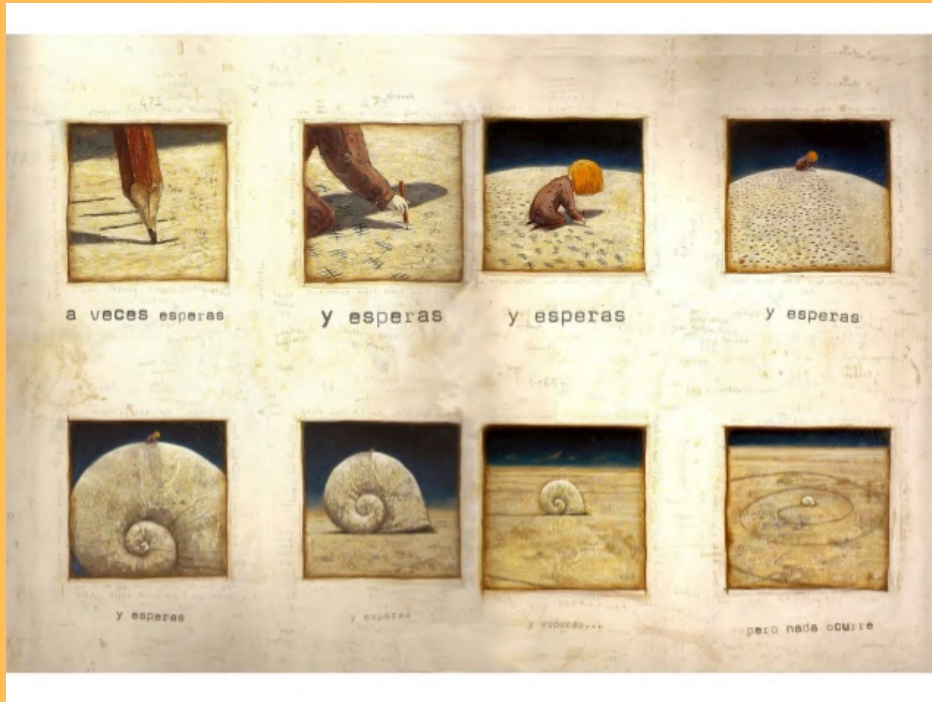
Desde la ilustración, los componentes de la imagen y su composición:

Aspectos cromáticos: la elección de los colores, sus armonías y contrastes son importantes para generar relaciones simbólicas, espacialidad, volumen, tensiones, contraste entre figura y fondo, climas, sensaciones, entre otros.



En el libro *Uno y otro* de María Wernicke, prevalece la representación acromática de los personajes en un juego de figura y fondo para diferenciar Uno y Otro y sus ambientes, el color aparece de manera simbólica en las relaciones y vínculos que van estableciendo los personajes. En *Mi León*, el color se utiliza simbólicamente en los personajes o para generar diversos climas en las escenas.

Encuadre: Planos y ángulos. Cada plano tiene un significado, produce un efecto diferente en el/la lector/a. Además, ofrecen variedad gráfica a la ilustración. Los ángulos, son el punto de vista del observador, tomando en cuenta su inclinación o altura, además de su eje (no solo la posición del elemento o el encuadre). Sirven en conjunto con los planos, para posicionar al lector en distintos lugares, acentuar la mirada en aspectos generales o de detalles y dinamizar la composición. En la siguiente escena de El Árbol rojo se utilizan distintos planos que se relacionan con las palabras y los sentidos que generan.



En la escena del Contador de Cuentos de Saki e ilustrada por Alba Marina Rivera, observamos que se ha utilizado un ángulo de contrapicado, donde coloca al observador/lector con una mirada desde abajo. El picado crea una sensación de inferioridad en el personaje, ya que por el ángulo disminuye su volumen en el plano. El contrapicado, crea una sensación de superioridad en el personaje, de volumen e importancia dentro del plano.



Textura. Hay ilustraciones que no sólo utilizan texturas visuales sino además incorporan texturas táctiles, así la obra se enriquece utilizando otros sentidos. Las texturas como apariencias externas de las superficies y su tratamiento desde la ilustración, están muy relacionados con la materialidad y las técnicas.



En esta escena, la ilustradora Alba Marina Rivera utiliza el tejido para representar la lana en el cuerpo de las ovejas, generando textura visual. Donde combina técnicas de dibujo con frottage. Además se establecen otras relaciones y sentidos entre lo natural y lo cultural.



Pablo Bernasconi utiliza el collage en la representación de esta serie de personajes, donde podemos observar como los elementos al utilizarlos en otro contexto adquieren otros sentidos.

Formas: El abanico de modos y medios de representación es muy amplio y se relaciona con la poética del/la ilustrador/a y los sentidos en relación al libro. Encontramos formas planas, volumétricas, figurativas, no figurativas, reales, imaginarias, fantásticas, entre otras.

Composición: la composición es la relación de todos los componentes visuales y textuales. Hay diferencias en los efectos obtenidos por una composición basada en diagonales de una composición en la cual los elementos se organizan en curvas, en un movimiento de envolvimiento o si el formato es cuadrado, rectangular, etc. Se crean así escenas diferentes de: reposo, acción, expansión, para proteger, encerrar, etc. Acá también interviene la relación entre las imágenes y el texto, o solo las imágenes en la organización de las hojas.

Manos a la obra...

Realiza tu propia imagen que ilustre cómo te imaginas tu ciudad después de la pandemia.

EN CONTACTO CON LA NATURALEZA

CONECTADOS CON LA NATURALEZA



Te invitamos a realizar caminatas o bicicleteadas por los senderos mendocinos de montaña u otros espacios al aire libre (plazas, ciclovías, parques, espacios verdes, etc).
Sacarte una foto y contarnos cómo fue tu experiencia y cómo te sentiste.
Recordá entrar en calor antes de la actividad.

Te dejamos algunas este videos para que te guíe <https://youtu.be/vllgs0hRX7E>. Al finalizar la actividad siempre debés elongar, en este video te mostramos cómo: https://youtu.be/QHRtmF_CdP0.

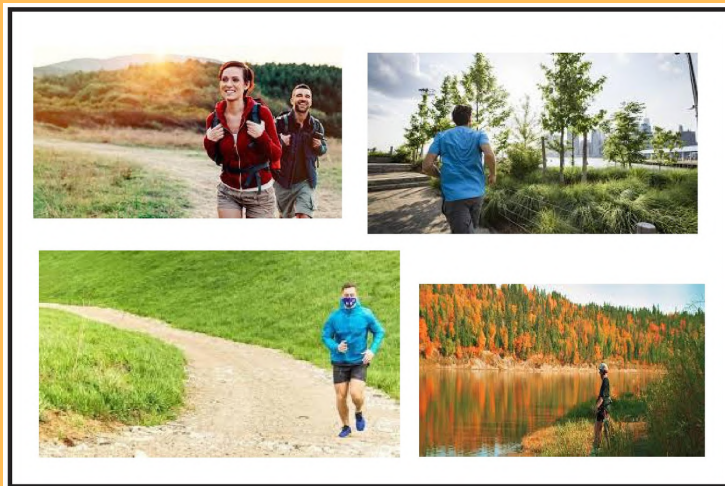
En relación al paisaje, los árboles, las plantas, las flores: ¿Cómo están? ¿Encontrás alguna diferencia con la última vez que saliste? ¿Cómo podés cuidar la naturaleza durante estos paseos?

Recomendaciones: llevar botella de agua para hidratarte, gorra, barbijo, colocarte protector solar y lavarse las manos al volver.

Recuerda respetar el ASPO (Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio).

POSTALES DEL FUTURO

Así se vio la naturaleza durante la pandemia.



Te proponemos armar una colección de postales del futuro con sus correspondientes epígrafes, que refleje cómo se vería la naturaleza después de la pandemia.

La postal es una tarjeta que lleva la imagen de algún lugar turístico o ciudad. Al reverso tiene líneas para escribir un texto breve de saludo. La postal se comparte entre amigos y familiares para darles a conocer el lugar donde nos encontramos.

¿Qué es un epígrafe?

Recordá que un epígrafe es un breve comentario que acompaña a la imagen, ampliando la información que esta brinda.

¿Cómo crear mi postal del futuro?

Para crear tu postal te sugerimos los siguientes pasos:

1. Selecciona a tus destinatarios, es decir a quién va a ir dirigida (recuerda que pueden ser habitantes del futuro o pueden ser personas del presente)
2. Pensá qué aspectos del futuro quieres reflejar o mostrar a quienes vayan a ser tus destinatarios.
3. Dibuja o elegí las imágenes que mejor representen aquello que deseas mostrar.
4. Una vez que tengas las imágenes, redacta en borrador el epígrafe adecuado para acompañarla.
5. Observa tu imagen con su epígrafe y haz las correcciones que sean necesarias.
6. **¡Manos a la obra!** Con todos los elementos anteriores construí tu postal. Para hacerlo podés usar alguna aplicación o realizarlo vos a través de dibujos, decorandola como más te guste.

**UN MUNDO PARA
VOLVER A
ENCONTRARNOS**

CONMIGO

OBJETO INTERVENIDO

Desde las Artes Visuales la propuesta es tomar como soporte el "barbijo" para intervenirlo en forma creativa y/o realizar una representación con el mismo.

Algunas palabras que pueden orientar tu trabajo: protección, compartir,

Distintas iniciativas en todo el mundo, dan cuenta de versiones de barbijos concebidos desde una propuesta artística y/o estética. En el plano internacional los museos de arte, en su reapertura o a la espera de ella, los ofrecen con reproducciones de obras de arte que comercializan, como el Museo Thyssen (Madrid), National Gallery (Londres), Metropolitan Museum of Art (Nueva York), el Stedelijk Museum y el Rijksmuseum de Amsterdam, etc.

Otra iniciativa fue la creación en Instagram el primer museo virtual inspirado en el coronavirus, donde se pueden observar producciones de artistas de todo el mundo.

Observamos algunas producciones realizadas por diversos artistas:



Si vas a intervenir el objeto "barbijo o tapa bocas", primero te invitamos a que lo observes detenidamente y analices sus características: materialidad, color, textura, forma, tamaño, etc.

Algunas posibilidades para realizar tu producción pueden ser: intervenir el barbijo con otros materiales, crear otras formas (en estas acciones el objeto abandona su uso cotidiano para transformarse en una obra de arte) o realizar representaciones sobre la superficie del mismo, acá el objeto no pierde su funcionalidad.

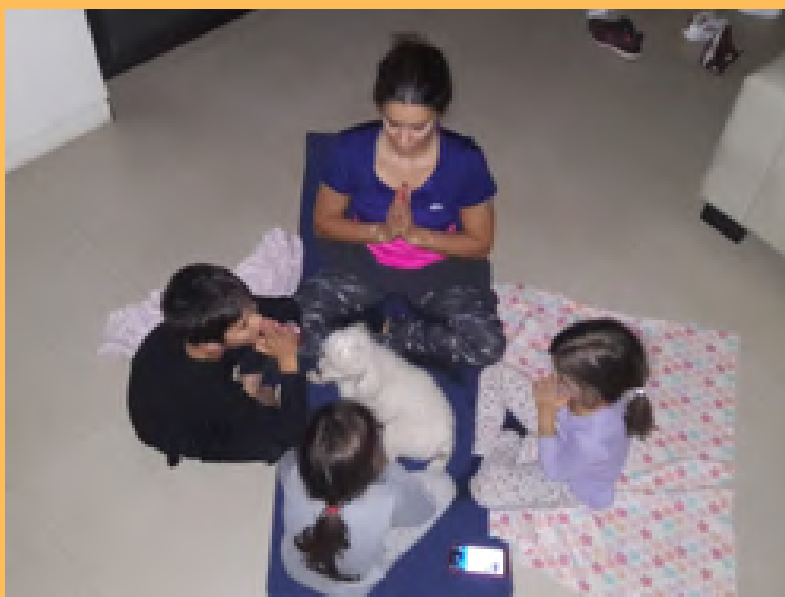
Una vez que decidiste cómo lo vas a trabajar, tienes que diseñar qué vas a realizar, qué formas o imágenes vas a representar. Para esta etapa podés realizar bocetos (dibujos rápidos donde se visualicen las ideas).

Luego viene la recolección de materiales y elección de las técnicas a utilizar. "Con qué lo vas a realizar". La elección de la técnica debe estar en función a la intención de tu producción. Las técnicas pueden ser: pintura, grabado, escultura, dibujo; también podés bordarlo, tejer, coser formas, entre otras.

Buscar las herramientas, dependiendo de los materiales y técnicas que vas a utilizar.
Por último manos a la obra...

UN RATITO PARA MÍ

REENCONTRARSE MEDITANDO



Antes que nada: **¿Qué es meditar?**

La meditación engloba un amplio espectro de prácticas que promueven la relajación y ayudan a construir energía interna, ayudando así a desarrollar cualidades positivas como la compasión, el amor o el perdón.

Para realizar esta actividad es conveniente buscar un lugar cálido y cómodo en la casa, donde haya silencio y puedas o puedan estar tranquilos/as.

En esta primera instancia la práctica será sentado/a en el piso, con piernas cruzadas (como indio) y la espalda no debe estar apoyada en la pared ni en cualquier elemento.

Cierra los ojos y comienza a sentir tu respiración.

Debes quedarte lo más quieto/a posible. Mientras respiras, tratas de dejar tu mente en blanco, evitando que los pensamientos ingresen.

Si algún pensamiento aparece, automáticamente le pones pausa y lo dejás a un lado. Vivenciar esta práctica durante tres a cinco minutos.

Este tiempo de meditación puede ir aumentando de forma progresiva.

Variantes: Taparse las orejas con los dedos índice, cerrar los ojos e imitar el sonido de las abejas: MMMMMM. Repito esto de manera sistemática durante 3 a 5 minutos.

Inspirar en 4 segundos, mantener el aire 4 segundos y exhalar en 4 segundos.

Repetir de manera sistemática durante 3 a 5 minutos.

Paka Data: Yoga y meditación : <https://tinyurl.com/y6nn8joy>

BITÁCORA DE VIAJE

Imagina que sos un viajero del futuro y elabora una bitácora con las cosas que observaste en tu viaje: Cómo es la nueva ciudad, cómo se relacionan sus ciudadanos, si usan o no barbijos, cómo es la naturaleza, etc.



¿Qué es una bitácora?

Una bitácora es un diario, un cuaderno en el que contamos un momento de nuestra vida. Es una manera de llevar una memoria, guardar recuerdos y anécdotas. Para descubrir qué quieres registrar podés preguntarte: ¿Cómo son mis días en casa? ¿Algún día ocurre algo nuevo? ¿Qué descubrí que me gusta? ¿Qué no me gusta?, ¿Qué extraño?... lo que te den ganas. También podés ayudarte con los emojis que te propusimos para registrar cómo te sentís. Y cada día podés hacer una o varias fotos de eso que quiero guardar en mi bitácora. Así, cuando termine este tiempo tendrás un cuento, un relato en imágenes y palabras para compartir con quienes quieras y contar eso que viste, eso que viviste en estos días.

Instrucciones para armar mi bitácora:

Elijo qué título va a llevar.

Pienso qué quiero mostrar, a qué le voy a sacar fotos: pueden ser retratos a mi familia, autorretratos, algún momento del día como por ejemplo la merienda, pueden ser también lugares de mi casa y hasta una mezcla de todas estas cosas juntas!

Pienso cada cuánto voy a hacer mi registro fotográfico: todos los días, cada dos días o como prefieras

Te invitamos a ver el siguiente video para saber cómo podés armar tu bitácora.



**UN MUNDO PARA
VOLVER A
ENCONTRARNOS**

CON MI ESCUELA

HISTORIAS EN MOVIMIENTO

ANIMACIÓN

¿A ustedes les gustan las historias animadas? los/as invitamos a ser dibujantes, guionistas, fotógrafos, músicos, sonidistas. Desde las Artes Visuales y Música la propuesta es realizar una producción audiovisual, con la técnica Stop motion. Algunas preguntas que pueden guiar tu producción: ¿Cómo te imaginas que serán tus recreos cuando regreses a la escuela? ¿Cómo será el reencuentro con tu maestra/profesor y con tus compañeros y compañeras?

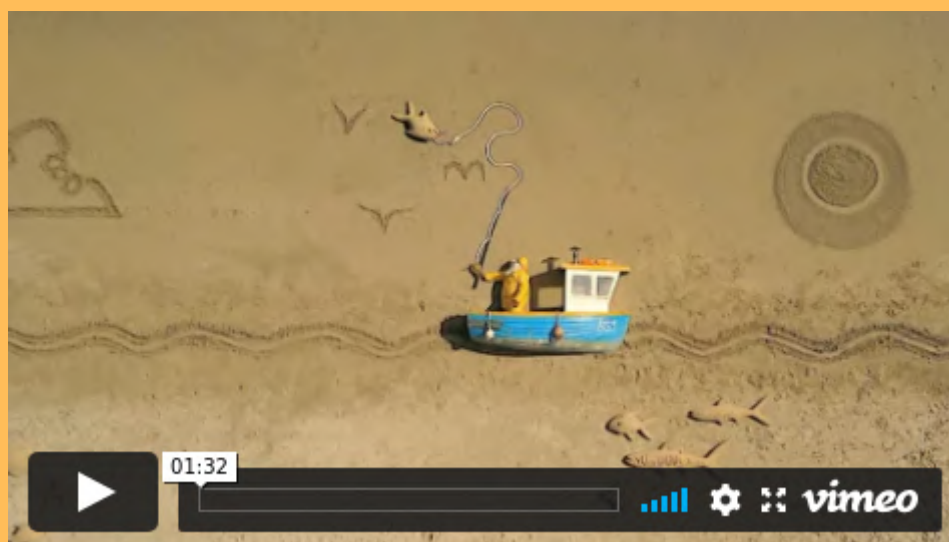
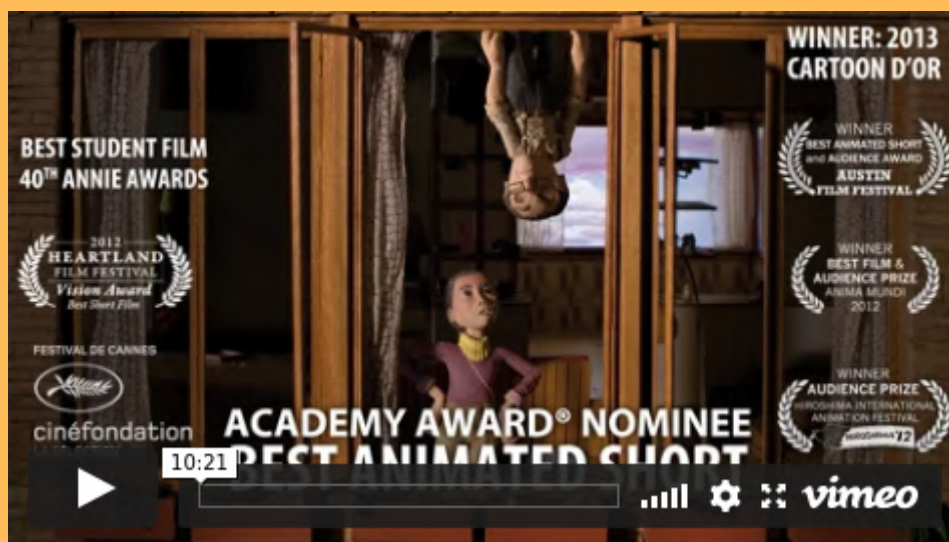
Primero los y las invitamos a mirar algunas producciones:

Head over heels

Es un cortometraje increíble de diez minutos y medio hecho en stop motion con plastilina. Cuenta una historia corta muy linda y está hecho de una manera muy original

Gulp

Otro cortometraje pero hecho con objetos rígidos. Es una historia muy colorida sobre las aventuras de un pescador.



El Stop motion es una técnica que se usa en películas y cortometrajes para crear movimiento animado de objetos. Se van sacando «fotos» de la realidad y después se juntan. Hay varias técnicas para hacer animaciones en stop motion. Entre las más importantes, existen las que están hechas con plastilina y las que se hacen con objetos duros.

Para esta propuesta se recomienda trabajar desde tres instancias: preproducción, producción y posproducción.

En la **Preproducción** se trabaja la idea, temática o problemática a abordar. Hay que contar una historia a partir de la idea o temática elegida y determinar quiénes van a ser los personajes, dónde va a transcurrir esa historia y cuáles son los movimientos que van a hacer.

Para comenzar con la propuesta se puede realizar un guion técnico de tres columnas: una para texto, otra para referir a la imagen y la tercera para los sonidos, música de fondo, etcétera. Se puede añadir una cuarta columna, que será el story board o dibujo, croquis sencillo, que ayudará posteriormente a realizar mejor los encuadres.

En la imagen secuenciada los componentes del lenguaje visual están en estrecha relación con tiempo/espacio, el encuadre como concepto directamente relacionado con el espacio, los tipos de planos (panorámico, medio, detalle, etc.) En la composición se trabaja partiendo de “que” y “cuanto” vamos a ver, de la iluminación, de la posición de la cámara (picado, contrapicado o frontal), de la utilización de técnicas de la manipulación del espacio y el tiempo (imágenes congeladas, filmación de alta velocidad, entre otros). Para la captura de imágenes no necesitamos tecnología de alta calidad, podemos trabajar a partir de los celulares, cámaras digitales, etc. Al estar trabajando con un lenguaje audiovisual, la música es un factor importante en la propuesta. Hay que juntar todos los objetos que van a aparecer, preparar la escenografía como maqueta y armar los personajes con los materiales que se elijan.

La instancia de **Producción**. Una vez que esté todo listo, se puede comenzar con el rodaje; esto significa que se empieza a registrar la historia. Hay que sacar fotos bien detalladas y marcar los movimientos —que tienen que ser mínimos— para que parezca más real. Por último, hay que hacer la edición del video, ver las velocidades adecuadas y terminar con los últimos detalles.

Y la última etapa de **Posproducción** es la difusión de la producción realizada.

Algunos programas para trabajar:

Open Shot Video Editor.

I Can Animate 2 (recomendado para niños), iKITMovie o Stop Motion Pro.

Para iPhone o iPad: Frameographer, Stopmotion Cafe

Para dispositivos Android: Clayframes, Stopmotion Studio

MonkeyJam: uno de los programas más utilizados para dar los primeros pasos en esta técnica. Es útil también para anotar ideas y que después queden a la vista. Además, te permite organizar las notas, encriptarlas, realizar búsquedas y programar recordatorios. Muy práctico para escritores imaginativos, pero desordenados.

GIMP: para sacar fotos y manipular imágenes. Es un programa de edición de imágenes que sirve para trabajar con fotografías e ilustraciones. Es libre y gratuito, y acá podés consultar un manual completísimo para aprender a usarlo.

Huayra Motion: para crear películas y cortos animados de manera sencilla y divertida.

MotionMovie Maker: es un programa de edición de video que está instalado en la mayoría de las computadoras que tienen Windows. Podés encontrarlo en el menú Accesorios, en la sección «Entretenimientos». Cuenta con una guía de ayuda que explica paso a paso cómo hacer la edición

CUERPO EN MOVIMIENTO

A BAILAR



Te invitamos a crear una coreografía con tus compañeros/as.

Esta actividad se puede realizar en pequeños grupos (3 a 6 participantes aproximadamente).

Se deben comunicar entre sí para organizarse y elegir un tema musical que a todos les guste.

Dividir el tema musical por cantidad de participantes que hayan en el grupo (por ej: si el tema dura 3 minutos y son 3 participantes, cada uno bailará un minuto).

Cada integrante arma su coreografía en el tiempo musical correspondiente. Cuando todas las partes están listas, deben armar una producción final uniendo todos los segmentos, hasta llegar a una coreografía grupal con todo el tema musical. Por último enviar la producción final.

Actividad optativa: individual o grupalmente pueden escribir cómo fue la experiencia vivida, cómo se organizaron, qué les resultó fácil o difícil, etc.

Te sugerimos algunas aplicaciones de edición de videos: InShot y VivaVideo.

HISTORIAS DE MI ESCUELA



A partir de esta imagen te invitamos a imaginar y escribir una historia, junto a tus compañeros y a tus seños o profes, en la que haya una nueva manera de jugar y compartir cuando vuelvas a clases.

Sugerencias para escribir tu historia:

Pensá en tus destinatarios, es decir aquellos a quienes te vas a dirigir como lectores.

¿Quiénes serán los personajes de tu historia?

¿En qué lugar de los que te sugerimos se desarrollará la historia?

¿Qué cambios deberán enfrentar tus personajes?

¿Cómo actuarán frente a esos cambios cada personaje?

Y para finalizar ¿Qué nuevas maneras de jugar y compartir surgirán para la escuela del futuro?

**UN MUNDO PARA
VOLVER A
ENCONTRARNOS**

CON MI FAMILIA

IMÁGENES DESDE MI VENTANA

FOTOGRAFÍA

Te animás a convertirte en un fotógrafo por un día. Te proponemos que observes detenidamente a través de tus ventanas, como si fuera el primer día en tu casa, en tu barrio, en tu patio, jardín, etc. y registres fotográficamente esas imágenes que desees conservar después de la pandemia.

Primero te invitamos a observar detenidamente cómo estos artistas pintaron lo que miraban e imaginaban a través de sus ventanas:



Paris visto de mi ventana, de Marc Chagall



Juan Gris: La fenêtrte ouverte (La ventana abierta)

INSTRUCCIONES PARA MIRAR POR LA VENTANA

Observa el marco de tu ventana.

A través de tu ventana reconoce el espacio donde te encuentras, como si tus ojos fuesen una cámara. Podes elegir acercarte y alejarte, tu ventana puede seleccionar partes del todo. Caminar lento, explorar las alturas, dale desplazamiento a tu cámara.

Observa tu mundo, tu lugar, desde el piso, cerca de una pared, del sillón, cabeza abajo...Un zapato viejo, el sonido de un reloj, un atardecer, rincones, plantas, personas, mascotas... pueden asombrarnos.

Una vez que tengas tu ventana terminada, asómate y empieza a recorrer tu casa con tu ventana en mano. En ese recorrido te invitamos a que mires todo a través de tu ventana, tratando de ver como si fuera la primera vez, observando cada detalle, acercando y alejando la ventana para armar distintas fotos (o distintos puntos de vista).

Cuando mires por tu ventana te proponemos buscar alguna imagen secreta, otra que sea muy graciosa, alguna indiscreta, algún momento compartido con alguien, algo nuevo que aprendiste, algo que dejaste de hacer porque descubriste que ya no te gustaba tanto, algún rincón que no te guste tanto, algo que te sorprenda.

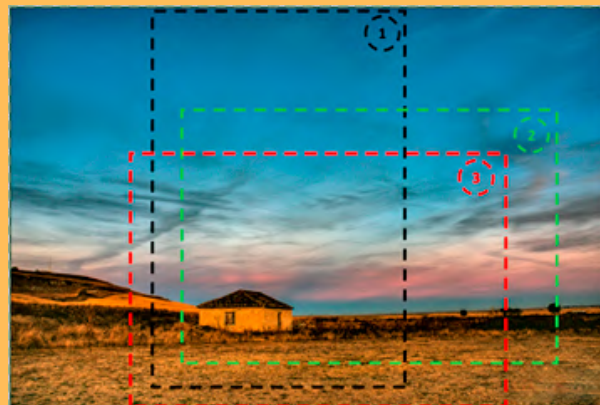
Si en alguna de esas imágenes se te ocurre una historia, una situación o algún personaje, puedes usar tu voz para que hablen, tararear una melodía y hasta hacerle sonidos ambiente.

Para este juego no hay límite de tiempo, puedes buscar fotos e historias todas las veces que quieras. Y si alguna imagen te gustó mucho puedes congelarla y convertirla en una fotografía.

En la actualidad se podría decir que todos somos fotógrafos. Esto se debe a la democratización del aparato fotográfico por el medio de celulares equipados con cámara. Sin embargo te compartimos unos consejos para realizar tu fotografía, podés usar cámara fotográfica, celulares, tablet.

Encuadre

Consiste en todo lo que forma parte de la composición de la imagen. También se debe tener en cuenta el formato del encuadre. Cada formato sugiere distintas intencionalidades por ejemplo: un formato horizontal sugiere quietud y tranquilidad; uno vertical sugiere fuerza y firmeza; y un encuadre inclinado sugiere dinamismo, fuerza e inquietud.



Ángulos es la posición de la cámara para capturar la imagen o la grabación. Dependiendo del ángulo este tendrá diferentes efectos en el espectador y la forma en que percibe la escena.



Iluminación y color.

La luz y el color están relacionados y mediante su manejo se pueden generar distintas intenciones. La fotografía, a pesar de registrar de manera bastante fiel la realidad, puede captarla de muchas formas, dependiendo del encuadre, vistas, planos, iluminación; también se pueden modificar con diversos programas.

La iluminación puede ser natural (el sol) o artificial (flash, lámparas, velas, etc.) y puede provenir de distintos ángulos. .

Los distintos tipos de luz afectan a la percepción de las texturas y volúmenes, por ejemplo la luz del mediodía es una luz dura, intensa y que elimina las sombras, lo cual afecta negativamente a la percepción del volumen y los matices de la superficie de los objetos. Esta no suele ser usada para la fotografía.

La luz de la mañana ilumina con tonos frescos apastelados y difumina los detalles lejanos.

La luz del atardecer ilumina lateralmente y con tonos dorados y cálidos produciendo sombras tenues y sutiles que resaltan la textura de los objetos y su volumen.

Planos fotográficos. El plano se refiere a la proporción que tiene el objeto o personaje dentro del encuadre. Estos nos ayudan a encontrar muchas formas de recortar la imagen, enfatizando lo que se quiere fotografiar.



FOGÓN/FOCÓN VIRTUAL

ATARDECER EN FAMILIA

Esta actividad es ideal para realizarla en familia. Cada integrante elige un tronco para encender el fuego. Por turnos irán ubicando los troncos para luego encender el fuego. En el momento que a cada persona le toca colocar el tronco va pide un deseo (puede ser mentalmente, escrito y/o en voz alta). Finalmente se enciende el fuego.

A continuación te sugerimos algunas ideas:

Sentarse en ronda alrededor del fuego a observarlo.

Poner música que les guste y los/as acompañe.

Hacer silencio.

Leer algún cuento, historia, etc.

Aprovechar el fuego para cocinar alguna comida.(Por ej: salchichas, pan casero, pizzetas, etc).

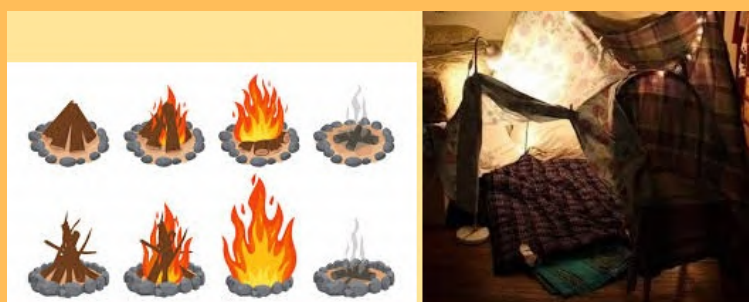
Cantar canciones, utilizar instrumentos musicales o de no tenerlos improvisar con algún elemento que tengan en casa.

Retomar el momento del pedido del deseo y proponer pedir 3 deseos en familia.

Utilizar el celular, para sacar fotos y/o poner música y luego dejarlo de lado, evitando que sea un factor distractor en la actividad.

Importante: Esta actividad debe estar organizada y llevada a cabo por una persona adulta responsable.

Al finalizar la actividad se debe controlar asegurándose que el fuego quede apagado. **En el caso de no poder prender fuego, esta actividad se puede realizar de la misma manera, suplantando el fuego por un foco, linterna del celular, vela, etc. Intentando tener un momento de encuentro con algún elemento que proporcione luz, claridad, etc.**



DIORAMA

Seleccioná uno de estos espacios e imaginá cómo sería la nueva manera de compartir en familia en el futuro, dentro del espacio que elegiste y representalo en un diorama.



Elabora un breve diálogo para acompañar la situación familiar que representaste en tu diorama.

Un diorama es una modalidad de maqueta en el que se escenifica algún tipo de situación.

En otras palabras, es un espacio escénico de tamaño normalmente reducido que sirve para representar en tres dimensiones realidades muy diversas, como episodios históricos, hábitats naturales, espacios urbanos, etc.



Cómo hacer un diorama paso a paso.

1. Pasos previos para hacer un diorama
2. En este enlace podrás ver desarrollados los pasos previos a la creación de tu diorama.
3. Planifica la creación del diorama
4. Elige un concepto o un tema Investiga sobre el tema con el fin de dar realismo a tu escena
5. Haz un boceto sobre lo que vas a crear
6. Haz una lista de materiales que vas a necesitar y réúnelos
7. Elige un recipiente o estructura (caja, plataforma de cartón, papel...)

Manos a la obra, haz tu propio diorama.

1. En primer lugar, crea el fondo. Es importante trabajar hacia adelante, para crear profundidad en la escena.
2. Crea el terreno natural o base de tu diorama.
3. Añade detalles para crear una escena realista. Espacia bien los elementos para que queden más atractivos.
4. Coloca miniaturas, en caso de que haya elementos protagonistas.
5. Pega todos los elementos una vez te sientas satisfecha con la composición.

Fuentes consultadas:

Buenos libro para leer buenos días para crecer. Plan Nacional de Lectura. Disponible en: <https://direcciongeneraldeeducacionprimaria.files.wordpress.com/2012/07/buenos-libros-para-leer-2-mirwald.pdf>

Movete: stop motion. Disponible en: <http://globalbackend.educ.ar/sitios/educar/recursos/ver?id=118552&referente=docentes>

[Ahttps://artecorreoca.wixsite.com/artecorreoca/intercambio-de-arte-correo?lightbox=imageglc](https://artecorreoca.wixsite.com/artecorreoca/intercambio-de-arte-correo?lightbox=imageglc)

<https://semanarionuestragente.com/2020/07/barbijos-intervenidos-un-fenomeno-que-vincula-lo-sanitario-y-lo-estetico/>

Centro Argentino de Arte Textil. Convocatoria Virtual Internacional de Barbijos Intervenidos. <https://www.facebook.com/CentroArgentinodeArteTextil/photos/a.260523603968423/3226192904068130/?type=3&theater>

<https://www.lacapitalmdp.com/barbijos-creativos-para-ayudar-a-artistas/>

covidartmuseum #CovidArtMuseum

https://bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/12651/10-literatura-imaginarios-esttica-y-cultura-orellana-darling-usach.pdf

<https://elcultural.com/la-cultura-detras-de-las-ventanas>

<https://medium.com/@a20193010/planos-encuadres-y-composici%C3%B3n-fotogr%C3%A1fica-c3db98bd46e6>

<https://www.domestika.org/es/blog/1959-tutorial-fotografia-los-5-planos-mas-usados>

<http://zakoyyaki.blogspot.com/2013/12/escritura-egipcia-jeroglificos.html>

<https://penitenciasyretos.blogspot.com/2019/09/criptogramas-y-otros-juegos-de-mensajes.html>

<https://penitenciasyretos.blogspot.com/2019/09/criptogramas-y-otros-juegos-de-mensajes.html>

<https://www.pinterest.es/pin/319192692321471841/>

<https://hellomisse.com/dia-176-como-escribir-tu-manifiesto-personal/>

https://www.google.com/search?q=ejemplos+de+manifiestos+escolares&tbm=isch&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjleH678XsAhVuM7kGHaNtAb0QrNwCKAF6BQgBENMB&biw=1349&bih=608#imgsrc=efdiqzJx1z7_EM

<https://caputxetacreativa.com/2013/04/22/manifiesto-de-un-nin-clave-para-entender-a-nuestros-pequenos/>

<https://www.lavanguardia.com/natural/20190614/462859690720/dos-horas-en-la-naturaleza-a-la-semana-clave-del-bienestar-y-la-salud.html>

<http://1.bp.blogspot.com/-Rh bq9aLTz3w/U-AkaBNmjrl/AAAAAAAAAlk/JsLr0mb2vZg/s1600/2013-06-02+12.01.17.jpg>

<http://californiaartgirl.blogspot.com/2013/02/enjoy-journey-card.html>

<https://www.facebook.com/prosolikhagwgh/photos/a.620937974602767.1073741835.605967106099854/851793791517183/>

https://cronicaglobal.elespanol.com/vida/naturaleza-se-abre-paso-gracias-confinamiento-humano_329874_102.html

<https://pin.it/5Js6LAj>

<https://www.lavanguardia.com/natural/20200324/4874402309/animales-ciudades-confinamiento-imagenes-curiosas.html>

<https://www.elperiodico.com/es/opinion/20200330/articulo-jordi-serrallonga-confinamiento-humano-libertad-animal-7910708>

<https://www.tncmx.org/que-hacemos/noticias/comunicados/es-posible-un-futuro-en-el-que-las-personas-y-la-naturaleza-prosperan/>

<https://www.sostenibilidad.com/medio-ambiente/conectar-personas-naturaleza/>

https://www.adnsur.com.ar/sociedad/un-joven-salio-a-correr-con-barbijo-y-su-pulmon-colapso-_a5ec25a6f8433d622d88f41c5

https://www.ellitoral.com/index.php/id_um/235317-un-mundo-sin-escuelas-aulas-en-silencio-educacion.html

<http://otrasvoceseneducacion.org/archivos/157025>

<https://www.diariotag.com/noticias/locales/escuelas-y-paradas-de-colectivos-vacias-causa-del-paro-nacional>

<https://www.aarp.org/espanol/hogar-familia/expertos/cristina-mella/info-05-2013/fotos-consejos-decorar-casa.html#slide1>

https://www.tripadvisor.es/Hotel_Feature-g616288-d3631439-zft1-Casa_Campo.html

<https://www.pinterest.de/pin/93660867230466616/>

<http://www.camilarech.com.br/2015/02/>

<https://www.youtube.com/watch?v=BUuPnDL92ow>

https://ivainfantiles.blogspot.com/2020/04/el-arte-de-mirar-por-la-ventana-paso-1_10.html

Paula barragán. Dibujo en Adobe Illustrator, “archival print”, impresión de pigmento sobre algodón. Disponible en: <https://www.nytimes.com/es/2020/04/08/espanol/opinion/postales-coronavirus-naturaleza.html>