



INSTITUCION EDUCATIVA FE Y ALEGRIA AURES

Resolución N.º 0125 del 23 de abril de 2004

Núcleo Educativo 922 Resolución N.º 9932 noviembre 16 de 2006

“Educar para la Vida con Dulzura y Firmeza”

Gestión Académico – Pedagógica – Plan de Mejoramiento Personal - PMP

Código FGA

Aprobado

21/01/2013

Versión 1

Materia: Educación Artística

Docente: Antonio José Rendón Castaño

Grado: 10º

Período: I

Año: 2026

Nº	Indicador de Desempeño	Contenido y temas	Estrategias	Tiempo	Criterios de Evaluación	Valoración
1.	Formula proyectos artísticos que permiten integrar elementos conceptuales de la teoría del color adquiridos en el aula de clase.	ACTIVIDADES: 1. Investiga ¿Qué es el cómic?, ¿Dónde surge? ¿Cómo se debe dibujar un rostro en comic? 2. Consulta qué es la teoría del color (colores primarios, secundarios y terciarios). Realiza un dibujo libre aplicando esta teoría 3. Investigar la teoría de luces, sombras y claros oscuros	1.Elabora y Presenta consulta escrita sobre la temática vista en el período. El trabajo debe estar escrito en letra entendible y legible lo mejor posible 2. Sustentación escrita de la temática anterior 3. ambas actividades (trabajo escrito y evaluación) son uno correquisito del otro.	Entrega de consulta hasta el 14 de mayo de 2026 por tardar. La evaluación cuando sea programada por la institución o en la semana de la entrega de los trabajos. Los trabajos no se reciben en otra fecha sino con excusa médica o excusa legal.	Consulta presentada a mano y con normas de APA 7 Ed. Dominio de los temas durante la sustentación y la evaluación.	Trabajo escrito 30 % y evaluación 70 %
2.	Aplica en las composiciones visuales elementos de carácter conceptual y formal para representar partes de la figura humana.					

Observación: En el cuaderno de cada una de las áreas o asignaturas no aprobadas, el estudiante debe elaborar un cuadro como este, debe presentarlo firmado el día de la entrega del plan de apoyo. Los acudientes y estudiantes reciben el Plan de Mejoramiento Personal (PMP) y se comprometen a prepararlo y presentarlo con puntualidad, calidad y eficiencia para mejorar el desempeño académico.

Firma del Estudiante: _____ Grupo: _____ Acudiente: _____ Fecha: _____



INSTITUCION EDUCATIVA FE Y ALEGRIA AURES

Resolución N.º. 0125 del 23 de abril de 2004

Núcleo Educativo 922 Resolución N.º. 9932 noviembre 16 de 2006

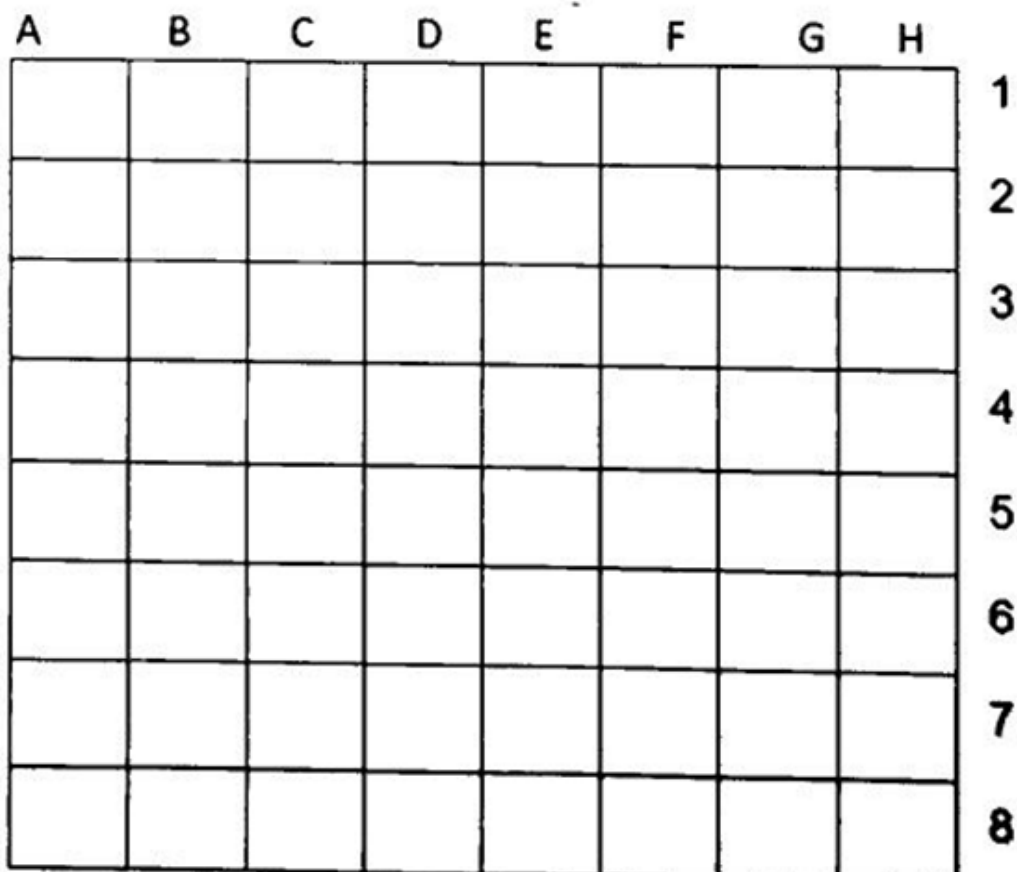
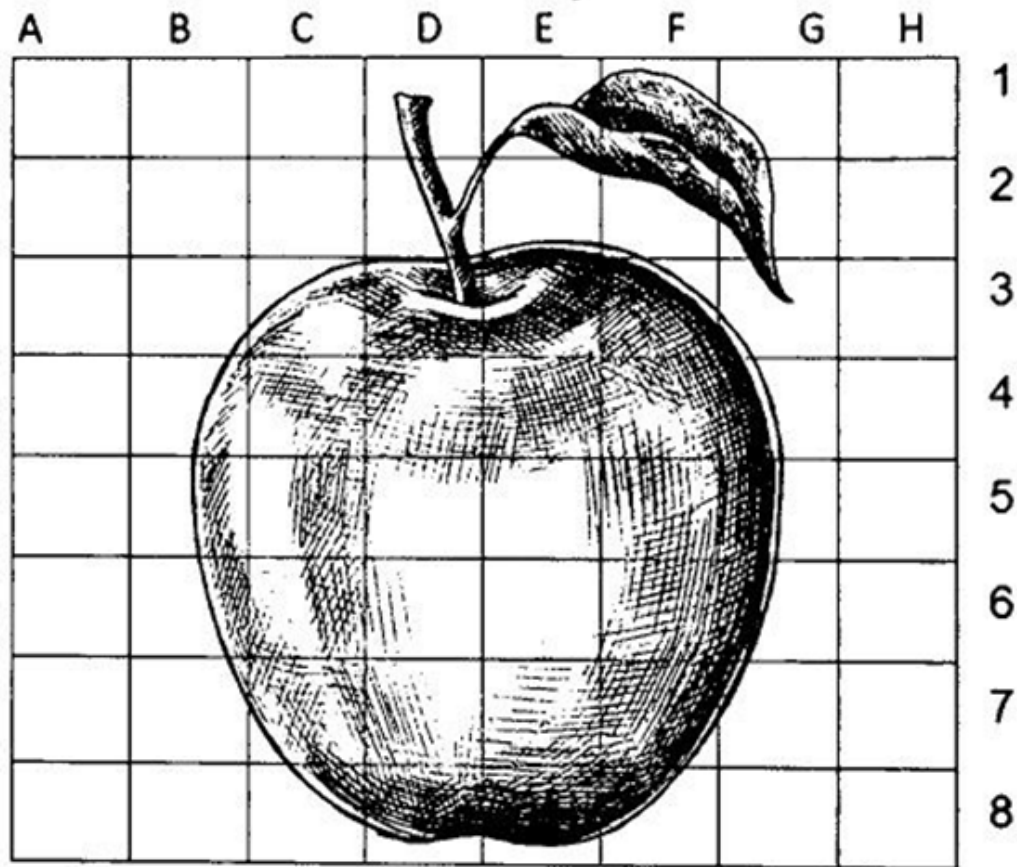
“Educar para la Vida con Dulzura y Firmeza”

Gestión Académico – Pedagógica – Plan de Mejoramiento Personal - PMP



Taller Evaluativo del PMP del Período 1 de 2026

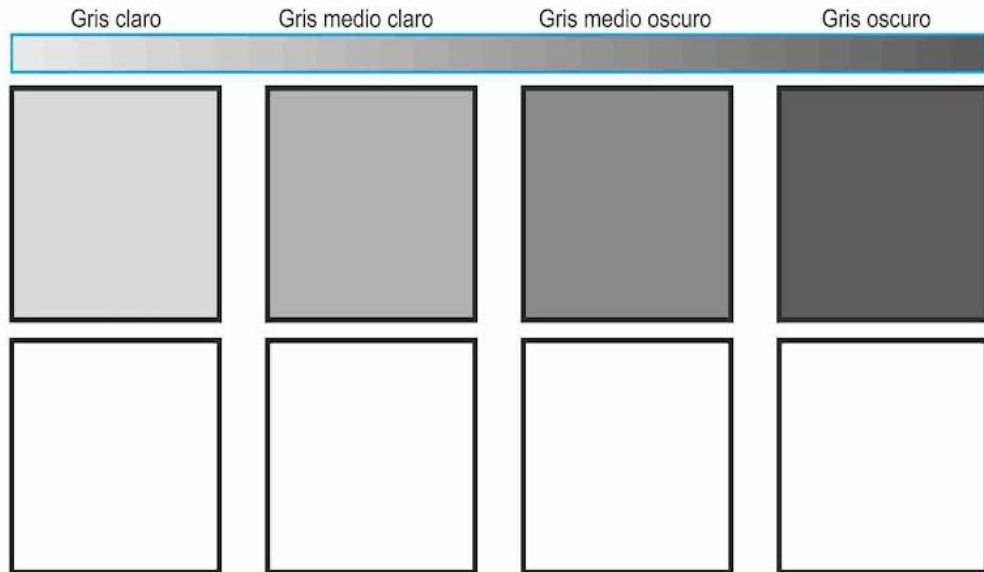
PRÁCTICA DE DIBUJO A CUADRO



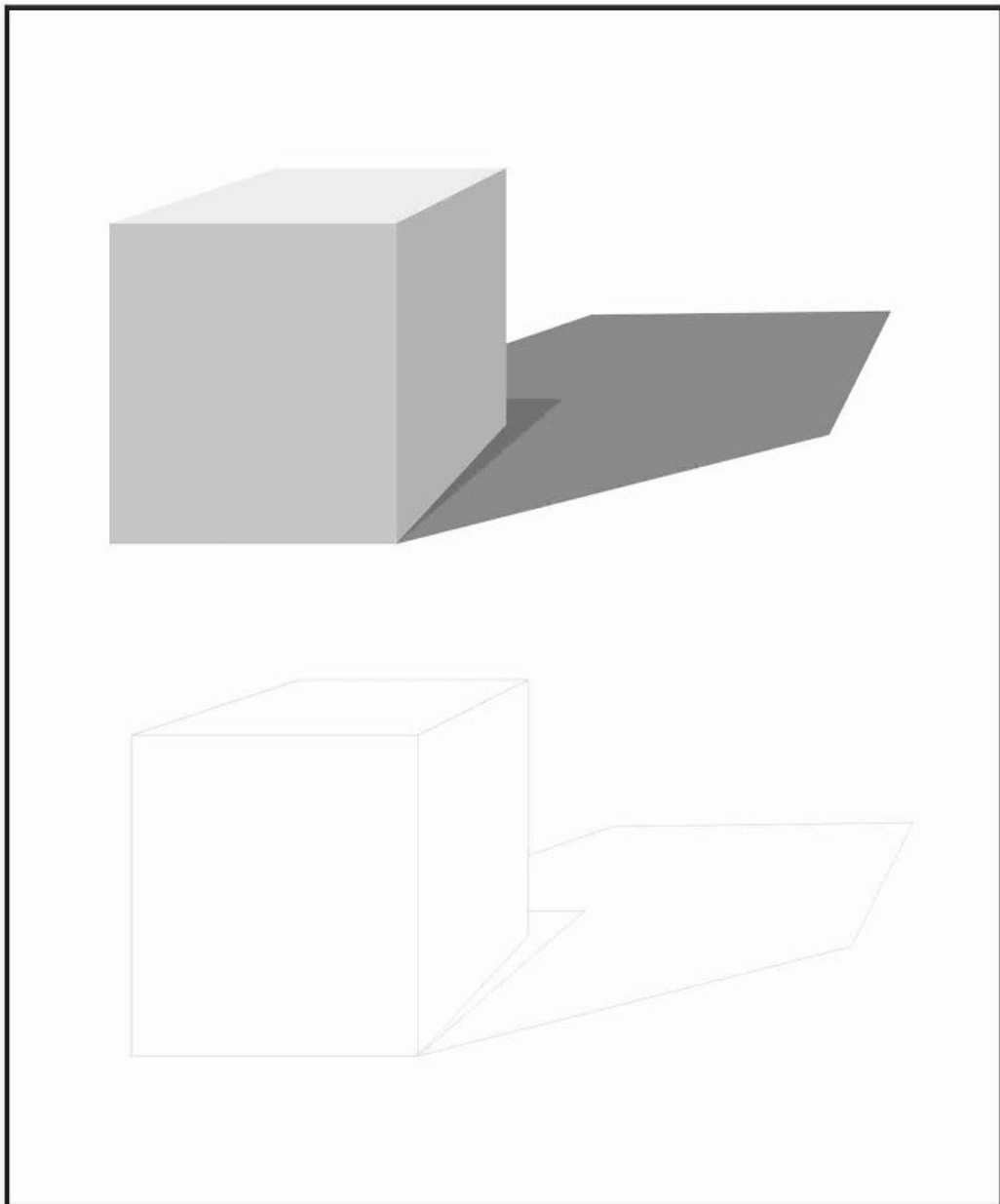
Name _____

Pág.: 2

Tomando como ejemplo la muestra de grises, reproduce el ejemplo. Sombrea los cuatro cuadrados inferiores usando cuatro tonalidades de grises como práctica del ejercicio.



Sombrea el cubo usando cuatro tonalidades dadas y añade una quinta usando los lápices de grafito.



UNIDAD 4: LUZ Y COLOR

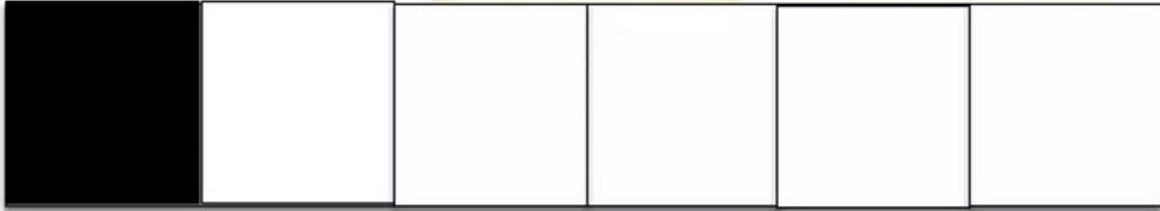
Dibujar:



Sombrear:



Sombrea los espacios con tu lápiz para crear un degradado desde el negro hasta el blanco.

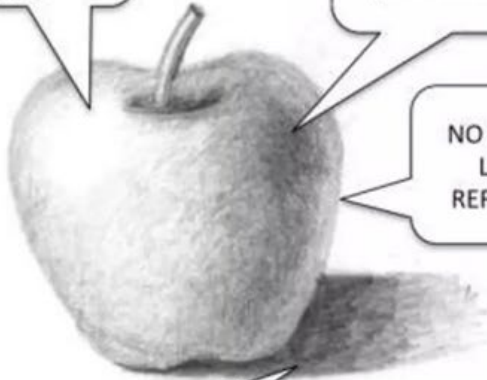


DEJA ESTA PARTE SIN SOMBRAR PARA HACER EL BRILLO

OSCURECE EL LADO OPUESTO AL BRILLO (SOMBRA PROPIA)

NO OLVIDES LA LUZ REFLEJADA.

OSCURECE LA SOMBRA ARROJADA, SOBRE TODO CERCA DEL OBJETO.



Un proverbio inglés dice: *One apple a day keeps the doctor away.*

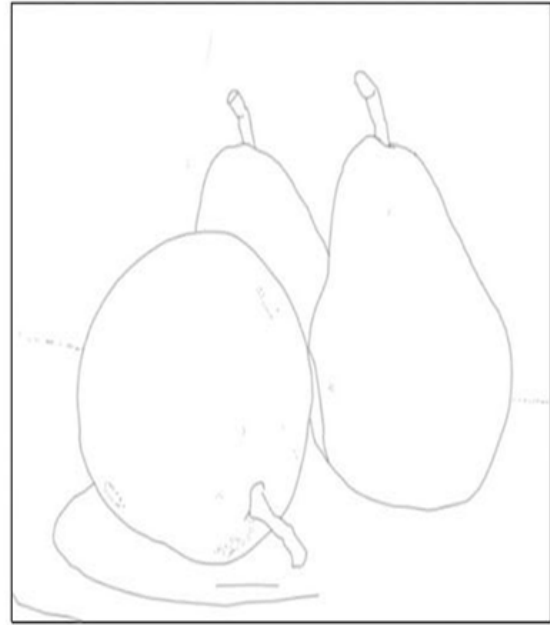
¿Estás de acuerdo? ¿Cuántas piezas de fruta comes al día?

¿Sabes cuántas piezas de fruta recomiendan los médicos comer al día?

Dibuja una manzana en el recuadro de la derecha y luego sombréala con tu lápiz. No olvides la sombra arrojada.

Si terminas pronto, puedes intentar dibujar este ojo en tu bloc de dibujo.





◆ Sombrea con la técnica de claroscuro (manchas) el siguiente bodegón. Utiliza para ello lápiz de grafito.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

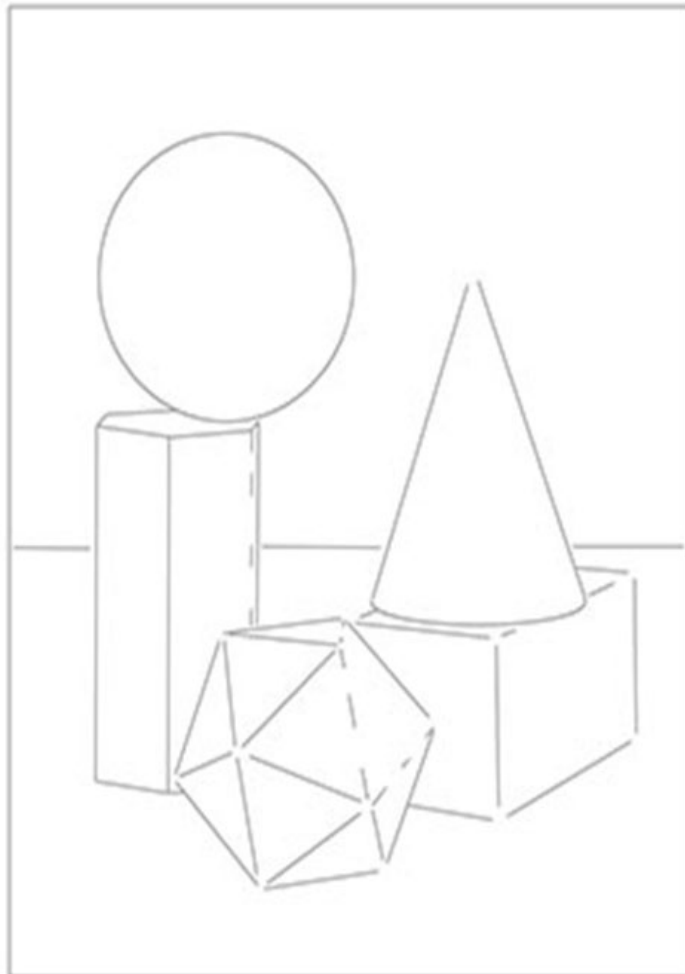
Lamina nº _____. Claroscuro.

Fecha de entrega:

NOTA

Nombre:

Curso y grupo:



Grupo

Nombre y apellidos

