



ARTISTICA

GUIA DIDACTICA

grado noveno

Periodo 1/2026

Las imágenes nos rodean por donde vamos: nuestra casa, los libros, la televisión, el internet, la publicidad, la calle, los celulares..., todos son escaparates de imágenes que nos transmiten diferentes mensajes. A este modo de comunicación, se le denomina **lenguaje visual**.

Comprender y utilizar bien el lenguaje visual nos permitirá conocer mejor el mundo en que vivimos e integrarnos eficazmente en él.

COMPETENCIAS A DESARROLLAR POR EL ÁREA:

SENSIBILIDAD: sensibilidad visual

APRECIACIÓN ESTÉTICA: componentes (Interpretación formal Interpretación extratextual)

COMUNICACIÓN

Componentes (producción y transformación simbólica)

En el plan de área para el primer periodo está planteada la **competencia de la sensibilidad**, definida esta como un conjunto de disposiciones biológicas, cognitivas y relacionales, que permiten la recepción y el procesamiento de la información presente en un hecho estético, que puede ser una obra de arte, un trabajo artístico en proceso, un discurso, entre otros.

El desarrollo de la sensibilidad conlleva a la flexibilidad que en el estudiante permite transformar su pensamiento, liberarlo de sus patrones habituales, de sus límites y así potenciar la capacidad de imaginar, innovar y crear.





INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

Resolución 16322 del 27 de noviembre de 2002 Nit 811018723-8



OBJETIVOS GRADO NOVENO

- Integrar elementos técnicos y tecnológicos a la creación artística.
- Desarrollar la capacidad de abstracción y brindar elementos que permiten el juicio apreciativo y sensible en los lenguajes artísticos.
- Realizar la intervención de espacios para la proyección de propuestas artísticas
- Interrelacionar habilidades técnicas y tecnológicas para el desarrollo de propuestas de creación artística.

COMPETENCIA: SENSIBILIDAD

COMPONENTE

Sensibilidad cenestésica
Sensibilidad visual
Sensibilidad auditiva

SABER CONCEPTUAL:

¿Cómo integrar elementos técnicos y tecnológicos en una creación artística?

INDICADORES DE DESEMPEÑO

- Saber conocer
Conoce recursos expresivos y técnicos para la interpretación de una creación artística.
- Saber hacer
Muestra interés por experimentar con diversos materiales para la realización de propuestas desde las artes.
- Saber ser
Controla, orienta y ensaya para desarrollar nuevas habilidades expresivas.

METODOLOGIAS ACTIVAS

se propone generar aprendizajes activos privilegiando la relevancia del **aprender haciendo**, lo que ubica al estudiante en el centro del aprendizaje. La implementación de metodologías activas incentiva la indagación, la creatividad, la colaboración y la motivación en los procesos de enseñanza, ya que es así como los estudiantes se interesan por el saber y se apropian de este para ser sujetos autónomos y activos.

Las metodologías activas son un conjunto de estrategias centradas en los estudiantes que incluyen el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje basado en proyectos (ABP), el aprendizaje basado en retos (ABR), la investigación escolar y la gamificación, estos generan ambientes de clase en los que los estudiantes tienen la oportunidad de participar activamente en la investigación científica, la comunicación y la resolución de problemas de manera colaborativa y al mismo tiempo, reciben retroalimentación constante de sus profesores como de los mismos compañeros estimulando un efecto positivo en el aprendizaje.



TEMA

LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS COMO COMUNICACIÓN



¿CÓMO COMUNICA EL ARTE?

Los lenguajes artísticos son las diferentes formas que usamos para expresar y comunicar lo que pensamos, sentimos o vivimos sin depender únicamente de las palabras. Así como un idioma tiene reglas y elementos (letras, signos, significados), en el arte existen "herramientas" para construir mensajes: la línea, el color, la forma, el ritmo, el sonido, el movimiento, los símbolos, la imagen y los materiales.



Cuando una canción te cambia el ánimo, cuando un grafiti te hace pensar en un tema social o cuando un baile transmite energía, estás comprobando que el arte también es un lenguaje.

Aprender estos lenguajes sirve para dos cosas:

- Leer el arte: interpretar lo que otros quieren decir.
- Crear con intención: producir mensajes claros y expresivos para que otros los comprendan.

EDUCACIÓN ARTÍSTICA: EL CAMPO QUE INTEGRA ESTOS LENGUAJES

La educación artística es el área que permite conocer, practicar y comprender estos lenguajes. Su propósito es desarrollar:

- la sensibilidad (percibir detalles, emociones, sentidos),
- la creatividad (imaginar y proponer),
- la expresión simbólica (decir algo usando signos e imágenes),
- y la valoración cultural (entender el arte como parte del patrimonio y la identidad).

LENGUAJE VISUAL

El lenguaje visual se refiere al uso de imágenes para comunicar ideas, emociones o mensajes. Utiliza elementos como: líneas, formas, colores, texturas, luz y sombra, y la composición (cómo se organizan esos elementos en el espacio).

Este lenguaje aparece en:

- **Dibujo y artes visuales**

El dibujo, la pintura y otras artes visuales comunican con lo que se observa: por ejemplo, líneas quebradas y contrastes fuertes suelen sentirse más tensos, mientras que curvas suaves y colores claros pueden dar tranquilidad.

- **Grafiti y arte urbano**

El grafiti y el arte urbano comunican en el espacio público con imagen, texto y símbolos. Pueden hablar de identidad, memoria, denuncia o pertenencia. Influyen el tamaño, el contraste, los colores, el estilo de letras y el lugar donde está pintado.

- **Diseño gráfico**

El diseño gráfico es lenguaje visual porque organiza tipografía, imágenes, colores e íconos para informar o persuadir (como afiches, logos, publicidad). Usa jerarquía visual (qué se ve primero) y composición para que el mensaje se entienda rápido y sea impactante.

LENGUAJE AUDITIVO

El lenguaje auditivo es un sistema de comunicación que usa sonidos organizados para expresar ideas y emociones: música, voz, silencios, ritmos y efectos sonoros.

- **La música**

comunica a través de: ritmo (rápido o lento), intensidad (fuerte o suave), timbre (el “color” del sonido de cada instrumento), y silencios.

Con esos elementos puede provocar sensaciones como energía, calma, tensión o nostalgia. Por eso decimos que la música es un lenguaje: no solo se oye, también se interpreta y se siente.

LENGUAJE CORPORAL

El lenguaje corporal utiliza el cuerpo para expresar significados mediante: posturas, gestos, expresiones faciales, niveles (alto/bajo), dirección, velocidad, energía, equilibrio y desplazamientos. Está presente en:

- **La danza**

La danza comunica con movimientos y ritmos del cuerpo. Un movimiento pesado y lento puede transmitir algo muy distinto a un salto rápido y ligero. Con el cuerpo se pueden expresar emociones como alegría, rabia, libertad, miedo o cansancio.

- **La actuación o el teatro**

El teatro también usa el cuerpo como lenguaje: la postura, la mirada, los gestos, los silencios y la acción construyen escenas con sentido. Aunque la voz puede aparecer, el cuerpo y la expresión permiten comunicar incluso sin hablar: conflicto, humor, miedo o esperanza pueden mostrarse con movimientos y acciones.



VALORACION DIAGNOSTICA

ACTIVIDAD INTRODUCTORIA: ¿QUÉ ES EL ARTE PARA MÍ?

COMPETENCIA

sensibilidad visual, auditiva,
cenestesica

•INDICADORES DE DESEMPEÑO:

- Saber conocer:** Conoce recursos expresivos y técnicos para la interpretación de una creación artística.
- Saber hacer:** Muestra interés por experimentar con diversos materiales para la realización de propuestas desde las artes.
- Saber ser:** Controla, orienta y ensaya para desarrollar nuevas habilidades expresivas.

ACTIVIDAD 1

DESCRIPCION: En esta actividad inicial, los estudiantes observan una serie de imágenes relacionadas con diferentes manifestaciones artísticas. A partir de la observación y la escucha, los estudiantes expresan de manera oral cuál imagen les llama más la atención y explican brevemente el motivo de su elección.

1. observa las imágenes presentadas en la clase sobre las diferentes manifestaciones artísticas
 - música
 - dibujo
 - baile
 - grafiti
 - diseño
2. Pregunta:
 - ¿Cuál te gusta más?
 - ¿Por qué?
 - ¿practicar alguna de ellas? ¿Cuál?

ACTIVIDAD 2

DESCRIPCION: En esta actividad, el estudiante realiza un dibujo sin observar el papel, siguiendo instrucciones. A través del movimiento de la mano y la atención a la escucha, el estudiante traza líneas, formas y figuras libres, permitiendo una experiencia espontánea y expresiva.



Intención: Quitar el miedo a “dibujar mal”, sorprenderse y participar
Mensaje clave: en arte no hay errores.

CRITERIOS EVALUATIVOS DE LA ACTIVIDAD

- Observa atentamente las imágenes
- Expresa una preferencia artística
- Relaciona la imagen con una emoción o experiencia
- Participa con respeto
- Sigue instrucciones orales durante la actividad
- Reconoce su imagen como una forma de expresión
- **Trabajo de clase: compromiso, participación y avances evidenciados durante la clase (cumple tiempos, aprovecha el acompañamiento y mejora a partir de indicaciones).**



TEMA

ELEMENTOS DEL LENGUAJE VISUAL Y GRAFOMOTRICIDAD APLICADA

EL ALFABETO VISUAL

El lenguaje plástico visual es un sistema de comunicación que utiliza elementos básicos para representar formas, transmitir ideas y evocar emociones. Al igual que las letras forman palabras, estos elementos constituyen el "alfabeto" con el que se construyen todas las imágenes artísticas, permitiéndonos crear tanto en el plano bidimensional (2D) como en el espacio tridimensional.

➤ EL PUNTO: EL INICIO DE TODO

El punto es el elemento gráfico más sencillo y la unidad mínima de la expresión visual. Desde la geometría, se define como una posición específica en el espacio que carece de dimensiones (largo o ancho), pero en el arte, es una herramienta poderosa para captar la atención.

Funciones del punto

- Localización: Marca un lugar preciso en el espacio visual.
- Dinamismo: Puede generar énfasis, ritmo o sensación de movimiento según su disposición.
- Configuración: Al agruparse, tiene la capacidad de formar líneas, planos, texturas o figuras completas.
- Espacialidad: Sugiere profundidad mediante variaciones en su tamaño y ubicación.



"Tarde de domingo en la isla de la Grande Jatte" de Georges Seurat (izquierda), detalle de una impresión de cómic Pop Art donde se aprecian los puntos de la trama Ben-Day, Roy Liechtenstein (derecha).

Nota de Grafomotricidad: La práctica del punteado mejora el control del pulso y la regulación de la presión del lápiz sobre el papel.

➤ LA LÍNEA: EL PUNTO EN MOVIMIENTO

La línea se define como la trayectoria de un punto en movimiento. Es el elemento estructurador por excelencia, permitiendo delimitar formas, crear contornos y dotar de expresión a la composición.

Tipos de línea según su forma

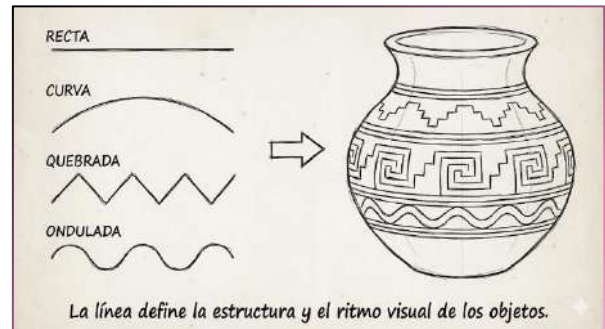
- Recta, curva y quebrada.
- Ondulada y espiral.

La psicología de la dirección

Horizontal: Transmite calma, reposo y estabilidad.

Vertical: Expresa fuerza, equilibrio y firmeza.

Diagonal: Sugiere movimiento, tensión y dinamismo.



La línea define la estructura y el ritmo visual de los objetos.

Nota de Grafomotricidad: El

trazado de líneas mejora la direccionalidad, la coordinación visomotriz y la fluidez en la escritura.

➤ EL PLANO: SUPERFICIE Y ESTRUCTURA

El plano es una superficie bidimensional delimitada por líneas. Es el espacio donde se organiza la imagen y donde se definen las dimensiones de ancho y alto.

Clasificación del plano

- Geométrico: Formas regulares como círculos o cuadrados.
- Orgánico: Formas libres inspiradas en la naturaleza.
- Otros: Rectilíneo, irregular y accidental.

Funciones en la composición

- Construir figuras y organizar el espacio.
- Crear profundidad mediante la superposición de superficies.
- Establecer la diferencia entre la figura (protagonista) y el fondo.



El uso de planos permite organizar la composición y generar profundidad.

Paul Cézanne (se observan frutas representadas mediante planos de color simplificados) y obra geométrica abstracta estilo Mondrian.



✎ **Nota de Grafomotricidad:** Trabajar con planos ayuda al cierre correcto de figuras y al desarrollo del control espacial.

✎ **Nota de Grafomotricidad:** El sombreado es el ejercicio ideal para perfeccionar el control de la presión del lápiz y la sensibilidad de la mano.

➤ LA TEXTURA: LA PIEL DE LAS FORMAS

La textura es la cualidad superficial de los objetos. Nos aporta información sobre el material del que están hechos, ya sea a través de la vista o del tacto.

Clasificación de la textura

- Visual: Es una representación gráfica que simula rugosidad o suavidad (se percibe solo con la vista).
- Táctil: Posee relieve real y puede percibirse físicamente.

Recursos para crear textura

- Rayado, punteado y tramado.
- Repetición sistemática de líneas o formas pequeñas.

TEXTURA VISUAL (Carboncillo)



TEXTURA TÁCTIL (Fibras)



La textura enriquece la obra aportando realismo y sensibilidad táctil.

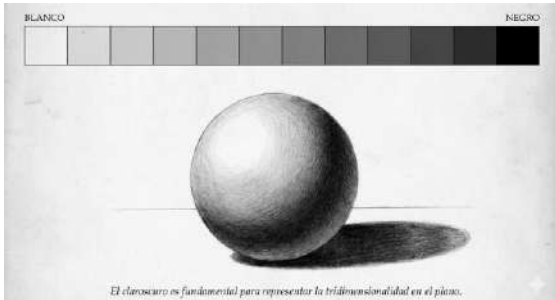
✎ **Nota de Grafomotricidad:** La creación de tramas fortalece la precisión y la capacidad de repetición controlada del trazo

➤ LA LUZ Y EL VALOR: EL CLAROSCURO

El valor se refiere a los niveles de claridad u oscuridad que posee un color o una forma. La luz es el factor que nos permite percibir el volumen y la profundidad.

Funciones del valor

- Volumen: Transforma figuras planas en objetos tridimensionales.
- Atmósfera: Crea estados de ánimo y profundidad espacial.
- Énfasis: Resalta formas mediante el contraste.



El claroscuro es fundamental para representar la tridimensionalidad en el plano.

➤ EL COLOR: EMOCIÓN Y COMUNICACIÓN

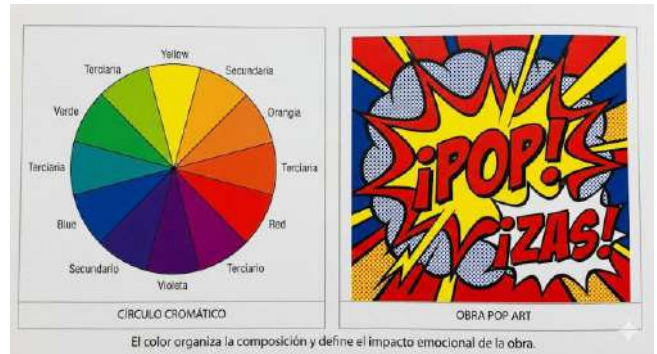
El color es, quizás, el elemento más expresivo del arte. Tiene la capacidad de influir directamente en las emociones del espectador.

Clasificación básica

- Primarios: Rojo, amarillo y azul.
- Secundarios: Mezcla de los primarios.
- Temperatura: Colores cálidos (excitación) y fríos (serenidad).

Funciones del color

- Expresar sentimientos y simbolismo.
- Atraer la atención y crear equilibrio visual.



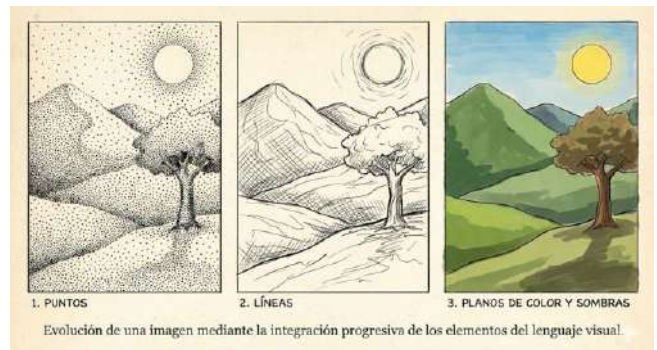
El color organiza la composición y define el impacto emocional de la obra.

✎ **Nota de Grafomotricidad:** El coloreado mejora la precisión en el relleno de superficies y los límites del dibujo.

➤ LA INTEGRACIÓN DE LOS ELEMENTOS

En la práctica artística, estos elementos no funcionan de forma aislada; se combinan para potenciar el mensaje de la obra. Entender cómo interactúan nos permite leer y crear imágenes con mayor sentido:

- Punto + línea = Textura visual.
- Línea + plano = Forma definida.
- Plano + color = Composición equilibrada.
- Luz + valor = Volumen realista.



Evolución de una imagen mediante la integración progresiva de los elementos del lenguaje visual.



ACTIVIDAD 1

EXPLORANDO EL LENGUAJE VISUAL

COMPETENCIA
sensibilidad visual

• **INDICADORES DE DESEMPEÑO:**

- **Saber conocer:** Conoce recursos expresivos y técnicos para la interpretación de una creación artística.
- **Saber hacer:** Muestra interés por experimentar con diversos materiales para la realización de propuestas desde las artes.
- **Saber ser:** Controla, orienta y ensaya para desarrollar nuevas habilidades expresivas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Los estudiantes diseñan la portada del cuaderno o bitácora del primer periodo de Educación Artística, transformando este espacio en una propuesta personal que los represente.

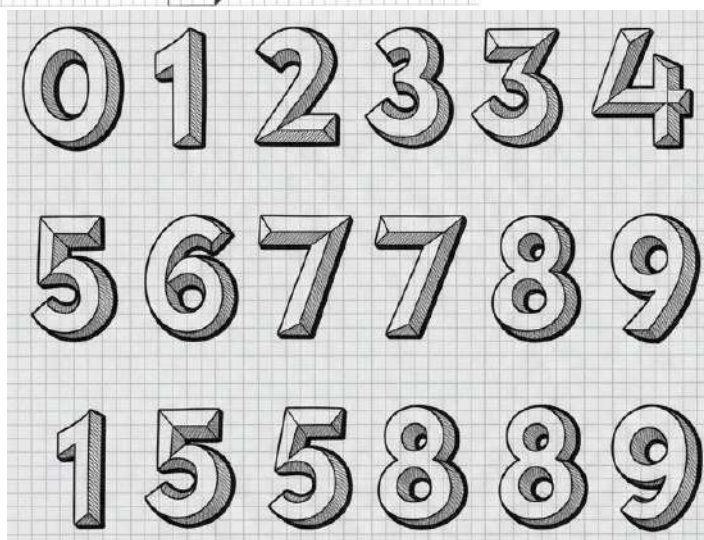
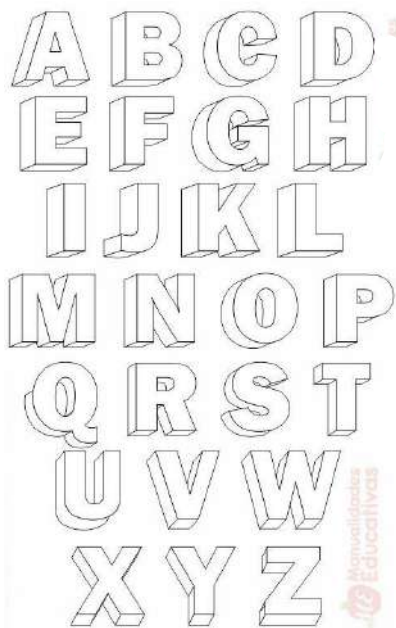
La portada funciona es un espacio de exploración y con los elementos del lenguaje visual (línea, forma, color y espacio), entendiendo el arte como un proceso de búsqueda, expresión y construcción de identidad.

ORIENTACIONES PARA LA PORTADA (para marcar la bitácora y cuaderno)

Para el título de la portada, el estudiante elige y sigue un tipo de letra guía, respetando:

- Tamaño
- Orden
- Espaciado
- manejo del trazo, la presión del lápiz y la escritura.

- EJEMPLOS DE CALIGRAFIA: **LETRA EN BLOQUES (CUADRADA):** deal el uso de regla





INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

Resolución 16322 del 27 de noviembre de 2002 Nit 811018723-8



La portada debe incluir:

- Título: EDUCACIÓN ARTÍSTICA – PRIMER PERIODO
- Nombre del estudiante
- Grado: 9°
- Año
- IMAGEN Y CONTENIDO VISUAL
dibujos, relacionados con uno o varios de los lenguajes artísticos.

EJEMPLOS: Iconos arte.



CRITERIOS EVALUATIVOS:

- Cumplimiento de información básica (nombre, materia, grupo, año).
- Composición y organización visual (orden, jerarquía, uso del espacio).
- Uso de elementos del lenguaje visual (línea, forma, color, espacio).
- Creatividad e identidad personal (mensaje propio, símbolos, intención).
- Grafomotricidad y rotulación (tamaño, orden, espaciado, legibilidad y limpieza del trazo).
- **Trabajo de clase: compromiso, participación y avances evidenciados durante la clase (cumple tiempos, aprovecha el acompañamiento y mejora a partir de indicaciones).**

ACTIVIDAD 2**DEL PUNTO AL COLOR: LENGUAJE VISUAL**

COMPETENCIA
sensibilidad visual

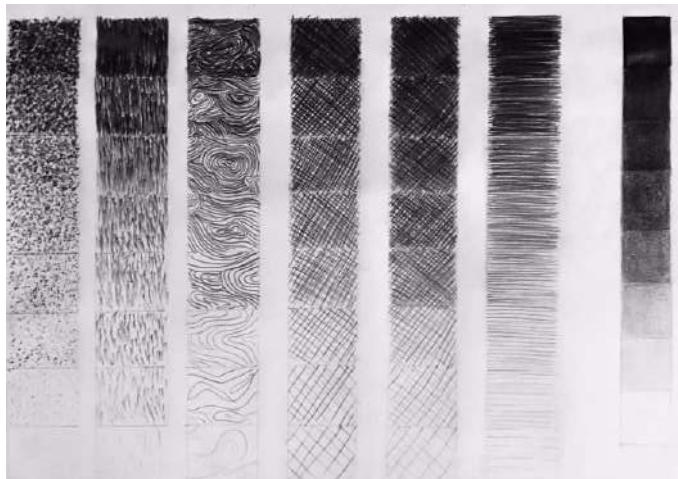
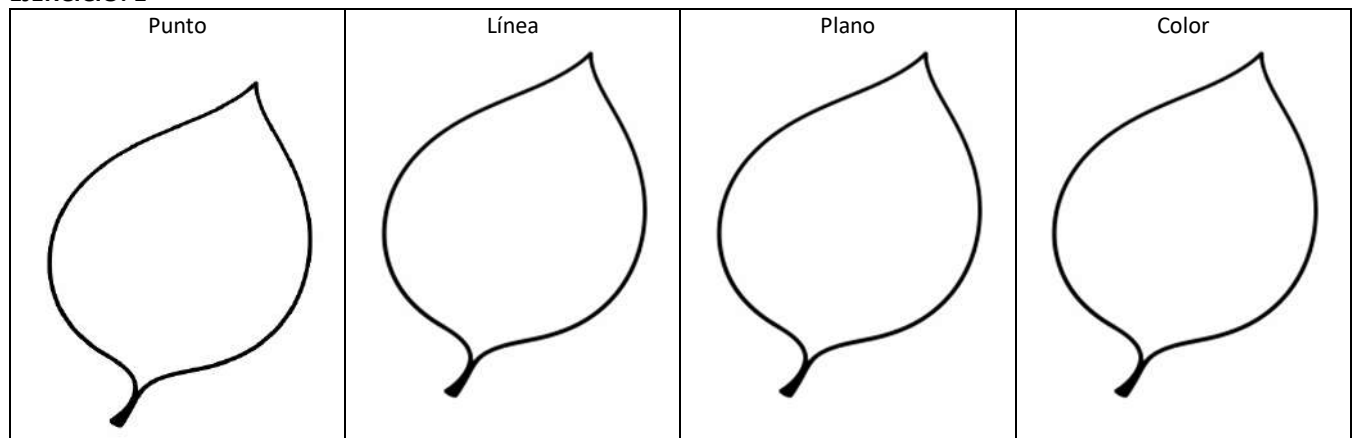
INDICADORES DE DESEMPEÑO:

- **Saber hacer:** Muestra interés por experimentar con diversos materiales para la realización de propuestas desde las artes.
- **Saber ser:** Controla, orienta y ensaya para desarrollar nuevas habilidades expresivas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

A partir de una hoja (esquema), construir una composición progresiva que le permite comprender cómo se forman las imágenes en el arte: desde lo más simple hasta lo más completo.

Primero, el estudiante define la silueta de la hoja y la utiliza como de exploración visual. Dentro y alrededor de esta forma, experimenta con los elementos gráficos y visuales (punto, línea, plano, textura, luz/valor y color) mediante una secuencia guiada de construcción: punto → línea → plano → color, incorporando variaciones tonales como los ejemplos.

EJERCICIO: 1

EJEMPLO

EJERCICIO 2:

Propuesta de continuación de la actividad artística

A partir de este diseño, el estudiante realizará una intervención creativa utilizando punto, línea y color, respetando la forma general de la hoja, pero transformando su interior de manera expresiva y personal.

- El Punto
aplicar punteado (puntos grandes, pequeños o combinados), los puntos pueden usarse para crear texturas, degradados o contrastes de luz y sombra.
Se puede variar la presión del lápiz o marcador para trabajar la grafomotricidad.
- La Línea
Aprovechar las nervaduras como guía para crear líneas paralelas, onduladas, quebradas o cruzadas.
Explorar direcciones (vertical, diagonal, curva) para generar ritmo visual.
- El Plano
Identificar espacios amplios dentro de la hoja y tratarlos como planos, ya sea dejándolos limpios o rellenándolos con patrones. Estos planos ayudan a organizar la composición y equilibrar el diseño.



- El Color
Aplicar el color de manera intencional, no aleatoria. Se puede trabajar con una gama cromática (colores cálidos, fríos o análogos) o con contrastes.
El color puede reforzar emociones, estaciones del año o sensaciones personales (calma, energía, naturaleza, etc.).



CRITERIOS EVALUATIVOS:

- Aplica correctamente punto, línea y color dentro de la hoja.
- Presenta una propuesta original y coherente con su intención expresiva.
- Demuestra cuidado en el manejo de líneas, puntos y presión del instrumento.
- El trabajo se ve ordenado, equilibrado y bien presentado.
- **Trabajo de clase: compromiso, participación y avances evidenciados durante la clase (cumple tiempos, aprovecha el acompañamiento y mejora a partir de indicaciones).**

ACTIVIDAD 3

INTEGRACIÓN BÁSICA DE LOS ELEMENTOS EN UNA IMAGEN – ENFOQUE GEOMÉTRICO

COMPETENCIA
sensibilidad visual

•INDICADORES DE DESEMPEÑO:

- Saber hacer:** Muestra interés por experimentar con diversos materiales para la realización de propuestas desde las artes.
- Saber ser:** Controla, orienta y ensaya para desarrollar nuevas habilidades expresivas.

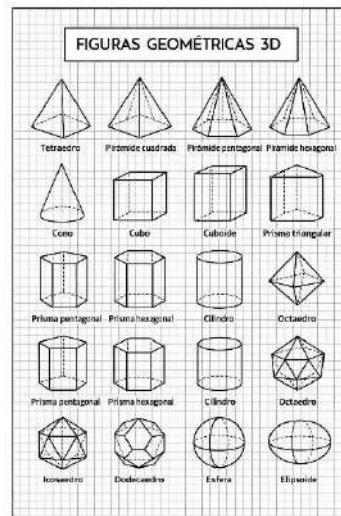
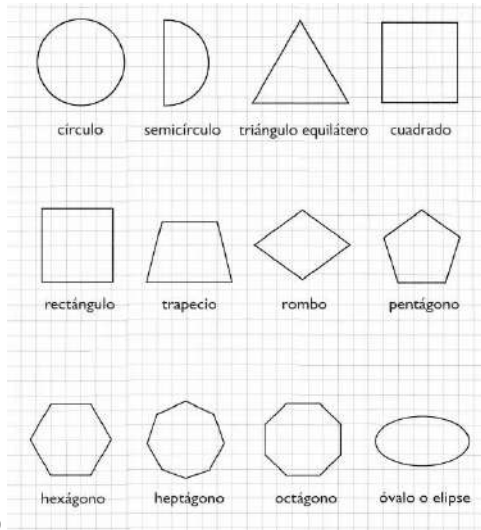
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Para el desarrollo de esta actividad, se trabajará a partir de figuras geométricas como recurso principal para reforzar el reconocimiento de formas, la organización espacial y el control grafomotor. El ejercicio se realizará inicialmente en hojas cuadrículadas, las cuales servirán como apoyo visual para mejorar la proporción, la direccionalidad del trazo y la precisión en el dibujo.

Construir figuras geométricas básicas (cuadrado, triángulo, rectángulo, círculo) respetando la cuadrícula. A partir de estas figuras, explorarán los elementos del lenguaje visual (punto, línea, plano, textura, luz/valor y color), integrándolos progresivamente dentro de las formas geométricas.

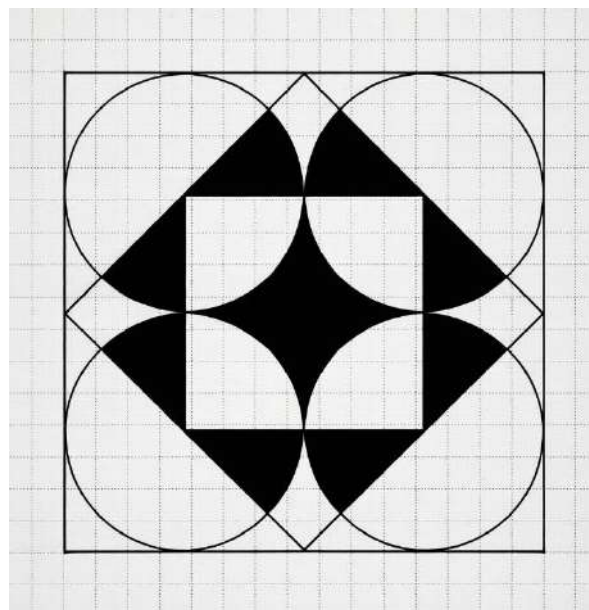


EJERCICIO 1



EJERCICIO 2

A partir de las figuras construidas diseñar módulos, los cuales serán repetidos y organizados de manera intencional para crear una composición visual con ritmo y orden. Para completar la actividad el estudiante integrara los elementos visuales dentro de la composición geométrica.



CRITERIOS EVALUATIVOS:

- Reconocimiento y uso de figuras geométricas
- Organización y uso del espacio en la hoja cuadrículada
- Precisión y control del trazo
- Aplicación de los elementos del lenguaje visual
- Construcción y repetición de módulos
- Creatividad y propuesta personal
- Grafomotricidad (pulso, presión y direccionalidad)
- Presentación, orden y limpieza del trabajo
- **Trabajo de clase: compromiso, participación y avances evidenciados durante la clase (cumple tiempos, aprovecha el acompañamiento y mejora a partir de indicaciones).**



TEMA

LA FORMA Y LA GEOMETRÍA EN EL ARTE Y LA CULTURA

Desde los inicios de la humanidad, la forma y la geometría han sido elementos fundamentales en la creación artística y en la manera como las culturas han representado el mundo que las rodea. Mucho antes de que existiera el arte académico, los seres humanos ya utilizaban líneas, figuras geométricas, patrones y simetrías para comunicar ideas, creencias, emociones y formas de organización social.

La geometría en el arte no surge únicamente como un ejercicio matemático, sino como una herramienta visual y simbólica que permite ordenar el espacio, establecer ritmos, crear equilibrio y dar sentido a la imagen. Según Kandinsky (1996), las formas geométricas poseen un valor expresivo propio y transmiten sensaciones que van más allá de lo racional, convirtiéndose en un lenguaje visual universal.

En el arte precolombino, por ejemplo, las figuras geométricas como triángulos, rombos, líneas en zigzag y grecas se utilizaron de manera repetitiva para representar la cosmovisión, el territorio, la naturaleza y la identidad cultural. Estas formas no eran decorativas al azar, sino que cumplían una función simbólica y comunicativa dentro de cada cultura (Gombrich, 2007).

De manera similar, en el arte islámico, la geometría adquiere un papel central a través de mosaicos, teselaciones y patrones infinitos, donde la repetición y la simetría reflejan ideas de orden, espiritualidad y perfección. Estas composiciones muestran cómo la geometría puede convertirse en un medio de expresión artística sin necesidad de representar figuras humanas.

En el arte moderno y contemporáneo, la geometría sigue siendo un recurso fundamental. Movimientos como el arte geométrico y propuestas visuales del Pop Art emplean la simplificación de las formas, la repetición de módulos y el uso de retículas para crear imágenes claras, directas y visualmente impactantes. En estos casos, la geometría se vincula con el diseño gráfico, la cultura visual y los medios de comunicación masiva.

ARTE GEOMETRICO

Es un estilo del arte abstracto en el que predominan las construcciones geométricas, realizadas con instrumentos de geometría (reglas, escuadra, compas) y respetando sus reglas. La forma es más importante que el color.

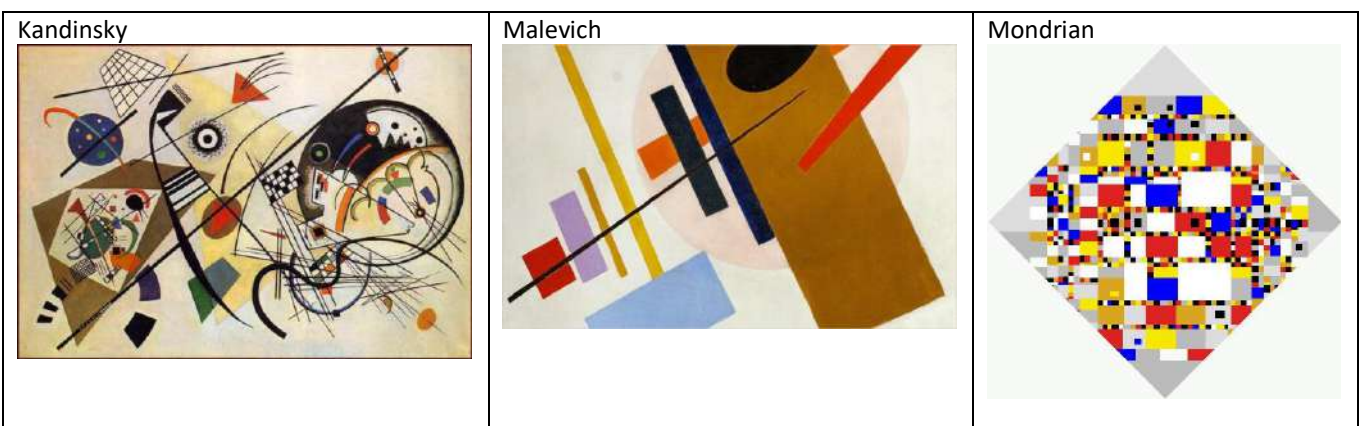
Se aplican formas simétricas (axiales, radiales), series, repeticiones, tramas, etc. También se puede llamar arte geométrico a los diseños islámicos por ser construcciones en tramas con bases matemáticas y geométricas.

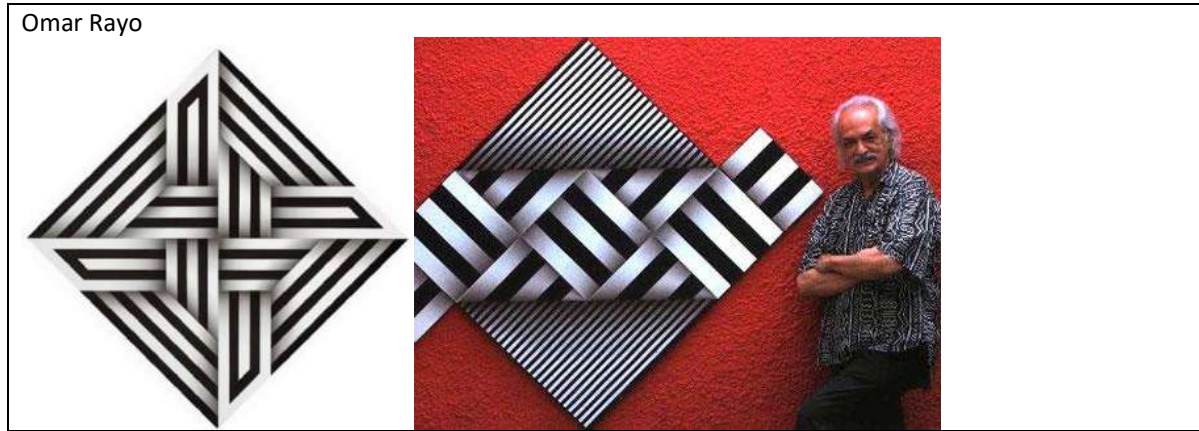
Surge a mediados del siglo XX (arte moderno) y es un movimiento o vanguardia artística que, diferente de otras vanguardias, busca representar sencillamente las construcciones y no las representaciones arquitectónicas de estas formas. La simplificación de construir el arte busca en la geometría y en la precisión matemática, inspiración para desarrollar pinturas y esculturas en su forma más pura.

Con ayuda de los elementos básicos como una línea o un rectángulo y de colores primarios, los artistas creaban obras estructurales tridimensionales.

El precursor del arte abstracto geométrico fue Wassily Kandinsky, Kasimir Malevich y Piet Mondrian. En el arte islámico y en las culturas de Grecia y Roma también se encuentran una serie de objetos que no tienen ninguna referencia en la realidad.

El artista colombiano Ómar Rayo, es uno de los mayores intérpretes de la geometría mitológica de los indígenas. Es reconocido en sus obras por el manejo de la luz y las figuras geométricas y su estilo reúne símbolos precolombinos y geometría abstracta de una forma magistral. Puede ser considerado como un artista geométrico-óptico, pues le gustan los cuadrados, triángulos, rectángulos, las líneas en zigzag, y los expresa en blanco, negro y rojo; y demuestra que no es un arte frío y racional, y que en las formas geométricas más puras pueden encontrarse patrones lúdicos, sensuales sugerentes.





ARTE OPTICO

El arte óptico (OP ART) es un movimiento artístico y una tendencia nacidos en Estados Unidos en el año de 1958. El Op Art utiliza fenómenos ópticos para producir imágenes pictóricas abstractas. Este tipo de arte crea sensaciones de movimiento en superficies bidimensionales.

Surge como una variación o interpretación de la abstracción geométrica y se vale de principios científicos y estructuras repetitivas para crear ciertos efectos en el espectador quien en algunos casos puede cambiar la configuración de la propia obra.

Esta tendencia en el arte busca crear en el espectador una sensación de movimiento, gracias a efectos ópticos que desencadenan en el observador una respuesta visual y psicológica ante la sensación percibida. Este tipo de arte es de tipo técnico y en muchas ocasiones impersonal.

Los principales iniciadores de esta tendencia fueron: Víctor Vasarely, Bridget Riley, Frank Stella, Josef Albers, Lawrence Poons, Kenneth Noland y Richard Anuszkiewicz.

Posteriormente han destacado otros artistas como: Yaacov Agam (Israel, 1928), Carlos Cruz-Diez (Venezuela, 1923), Piero Dorazio (Italia, 1927 - 2005), Julio Le Parc (Argentina, 1928), Youri Messen-Jaschin (Suiza, 1941), Omar Rayo (Colombia, 1928 - 2010), Eusebio Sempere (España, 1923 -1985), Jesús Soto (Venezuela, 1923 -2005).



ACTIVIDAD 1

RITMO - REPETICIÓN VISUAL, SIMETRÍA – EQUILIBRIO Y EL ORDEN DE LAS FORMAS

COMPETENCIA
sensibilidad visual

•INDICADORES DE DESEMPEÑO:

- Saber hacer:** Muestra interés por experimentar con diversos materiales para la realización de propuestas desde las artes.
- Saber ser:** Controla, orienta y ensaya para desarrollar nuevas habilidades expresivas.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

Se trabaja en hoja cuadriculada para construir y explorar formas geométricas y orgánicas, utilizando la cuadrícula como apoyo para mejorar la proporción, la simetría y la precisión del trazo.

En una primera fase, dibujan y comparan formas geométricas con formas orgánicas (libres, curvas, inspiradas en la naturaleza), identificando sus diferencias visuales y expresivas.



Posteriormente, aplican los conceptos de proporción (relación entre tamaños), simetría (equilibrio visual) y repetición (ritmo), para diseñar una forma base que se convertirá en un módulo. Este módulo será repetido y organizado de manera intencional para crear una composición visual estructurada, donde se evidencie orden, ritmo y equilibrio.

ACTIVIDAD 2 LA GEOMETRÍA EN EL ARTE

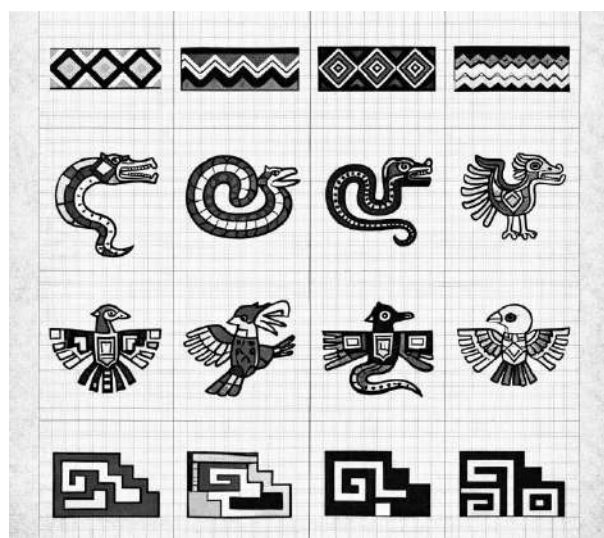
COMPETENCIA
sensibilidad visual

INDICADORES DE DESEMPEÑO:

- **Saber hacer:** Muestra interés por experimentar con diversos materiales para la realización de propuestas desde las artes.
- **Saber ser:** Controla, orienta y ensaya para desarrollar nuevas habilidades expresivas.

➤ EJERCICIO 1: ARTE PRECOLOMBINO (grecas, patrones, simbolismo).

observar y analizar ejemplos del arte precolombino, identificando el uso de grecas, líneas repetitivas y formas geométricas como medio de expresión cultural y simbólica. A partir de esta observación, reproducen y reinterpretan patrones precolombinos utilizando figuras geométricas simples, trabajando en hoja cuadrículada para fortalecer la proporción, el orden y la precisión del trazo.

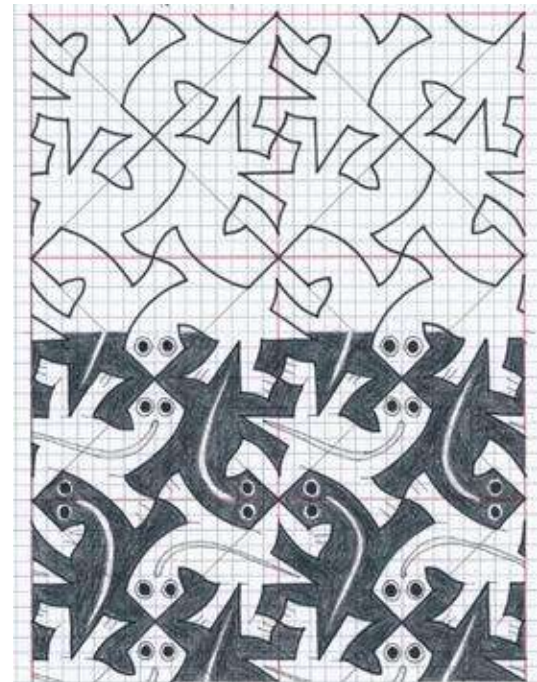
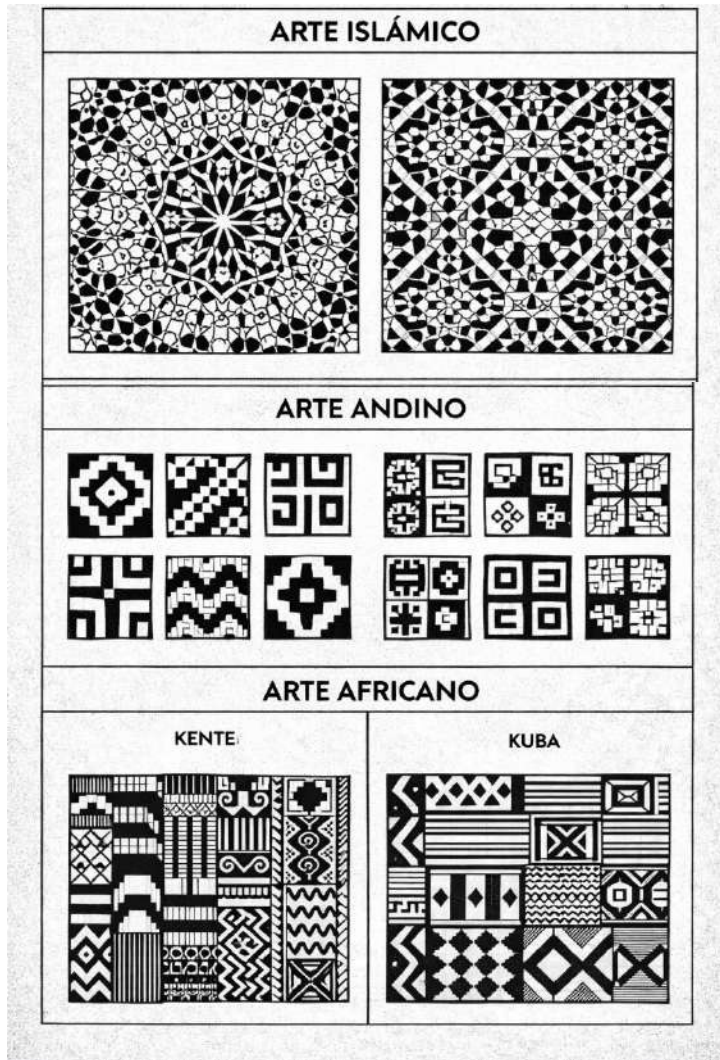


➤ EJERCICIO 2: CULTURAS QUE USAN LA GEOMETRÍA (ARTE ISLÁMICO, ANDINO Y AFRICANO).

Los estudiantes exploran cómo distintas culturas han utilizado la geometría para crear patrones complejos y visualmente equilibrados. A partir de referentes del arte islámico, andino y africano, analizan la repetición, la simetría y el ritmo visual.



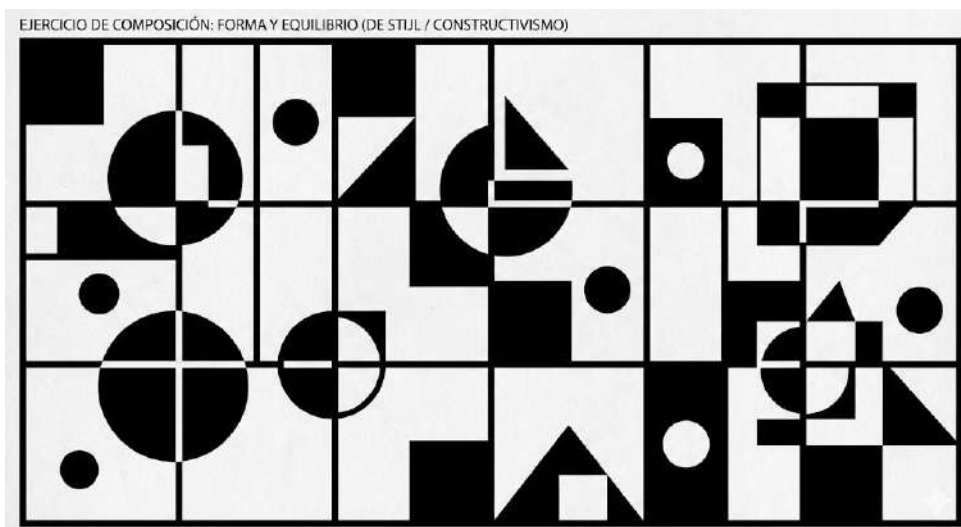
Luego, diseñan un patrón basándose en alguna de estas culturas, construyéndolo a partir de un módulo geométrico repetido de forma ordenada.



TESELACION

➤ EJERCICIO 3: ARTE GEOMÉTRICO (ARTE MODERNO)

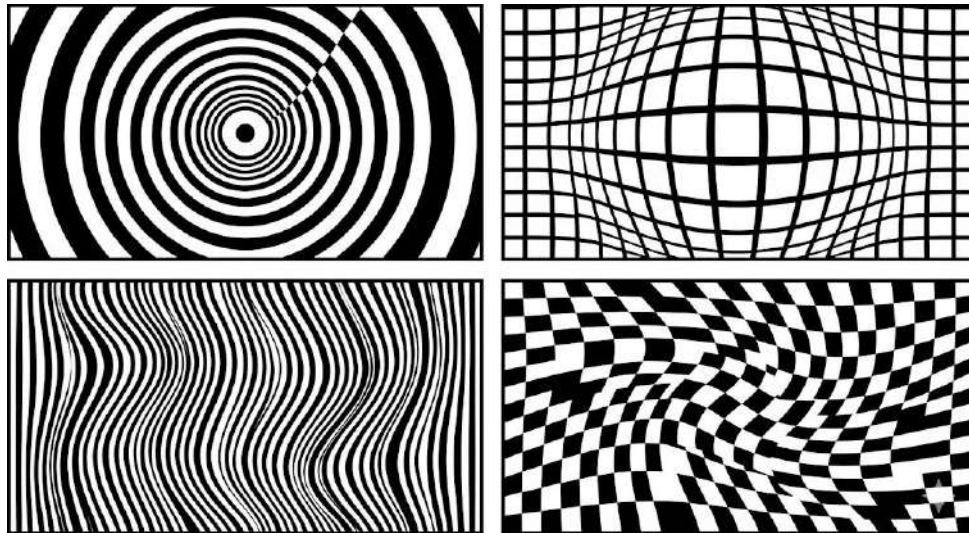
En este ejercicio, los estudiantes se acercan al arte geométrico, reconociendo la simplificación de las formas, el uso de retículas y la organización del espacio como elementos principales de la composición. A partir de figuras geométricas básicas, crean una composición estructurada donde se evidencie equilibrio, repetición y relación entre forma y plano.





➤ **EJERCICIO 4: OP ART (simplificación, repetición y diseño gráfico).**

Se analiza el Op Art como una manifestación artística basada en la simplificación de formas, la repetición de imágenes. A partir de una figura geométrica crear una composición repetitiva donde se evidencie ritmo visual y contraste, generando efectos visuales.



TEMA

LA IMAGEN COMO LENGUAJE PERSONAL

ACTIVIDAD: IMAGEN, ESCRITURA Y PROPUESTA CREATIVA PERSONALIZAR Y DISEÑO DE LA BITÁCORA

COMPETENCIA
sensibilidad

• **INDICADORES DE DESEMPEÑO:**

- **Saber conocer:** Conoce recursos expresivos y técnicos para la interpretación de una creación artística.
- **Saber hacer:** Muestra interés por experimentar con diversos materiales para la realización de propuestas desde las artes.
- **Saber ser:** Controla, orienta y ensaya para desarrollar nuevas habilidades expresivas.

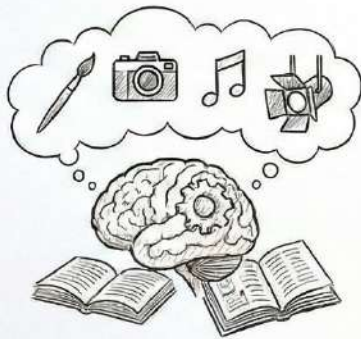
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

Los estudiantes seleccionan el tema a partir de sus intereses y que represente su personalidad y gustos, diseñan la portada de la bitácora usando elementos visuales, deben incluir combinación de colores, símbolos o ilustraciones que representen sus intereses.

CRITERIOS EVALUATIVOS DE LA ACTIVIDAD:

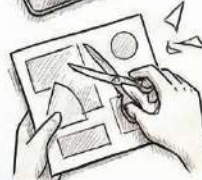
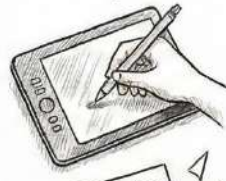
1. Conceptualización e interpretación personal: existe coherencia entre los elementos visuales y el tema elegido.
2. Uso del color: selección adecuada para transmitir las emociones o ideas propuestas. creación de gamas cromáticas equilibradas (armonías, contrastes, o gradaciones de color). Aplicación correcta de técnicas.
3. Composición visual: distribución equilibrada de los elementos visuales en el espacio de la portada. Uso de correcto de las líneas, formas, texturas y patrones para guiar la atención del observador. Adecuada organización de los elementos (jerarquía)
4. Creatividad: inclusión de símbolos, formas o diseños que representen de manera creativa los intereses de los estudiantes.
5. Técnica y ejecución: precisión en los trazos, aplicación de color y acabados generales. Limpieza y cuidado en el trabajo.

INDICADORES DE DESEMPEÑO: GRADO 9° - Periodo 1



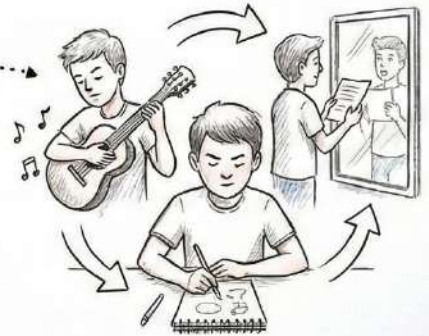
SABER CONOCER

Conoce recursos expresivos y técnicos para la interpretación de una creación artística.



SABER HACER

Muestra interés por experimentar con diversos materiales para la realización de propuestas desde las artes.



SABER SER

Controla, orienta y ensaya para desarrollar nuevas habilidades expresivas.



ACUERDOS DE CONVIVENCIA

aula para explorar, expresar y aprender.



1. VALORAMOS EL TIEMPO Y EL RESPETO MUTUO

- Puntualidad: Llegamos a tiempo.
- Respeto Absoluto: Amabilidad con todos. Respetamos todas las expresiones artísticas.
- Lenguaje Positivo: Ambiente sano. Cero groserías, insultos o burlas.



2. DESCONEXIÓN PARA CREAR (FOCO) CERO CELULARES

Para conectar con la creatividad. Guardado y en silencio. Crea, no scrollees.



3. CUIDADO DE NUESTRO TALLER (ESPACIO COMPARTIDO)

- Mobiliario: No rayamos mesas ni sillas.
- Limpieza y Orden: Aula impecable al terminar. Dejamos el espacio limpio.
- Residuos: Basura a la papelería, nunca al suelo.

LO MÁS IMPORTANTE: TU ACTITUD Y PROCESO

EN ESTA CLASE CUENTA TU DISPOSICIÓN. SE EVALÚA TU PROCESO: VALORAMOS TU ESFUERZO, PARTICIPACIÓN, GANAS DE INTENTARLO Y CÓMO RESUELVES PROBLEMAS.





REFERENCIAS

Gombrich, E. H. (2007). La historia del arte. Editorial Phaidon.

Kandinsky, W. (1996). Punto y línea sobre el plano. Editorial Paidós.

Arnheim, R. (2001). Arte y percepción visual. Alianza Editorial.

Ching, F. D. K. (2015). Forma, espacio y orden. Editorial Gustavo Gili.

Read, H. (2000). Educación por el arte. Paidós.

Ministerio de educación nacional.(2010). Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media. Recuperado de <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-241907.html#:~:text=La%20Educaci%C3%B3n%20Art%C3%ADstica%20en%20la,las%20dem%C3%A1s%20%C3%A1reas%20de%20conocimiento.>

Ortiz, Fernando. & Velasquez, M, ángeles. Educación Plástica y visual. Apuntes E plásticas. Recuperado de https://www.edu.xunta.gal/centros/iesantonalonsorios/?q=system/files/1_eso_apuntes_plastica_1_0.pdf