


	<i>Institución Educativa Benjamín Herrera</i> Aprobación de estudios Res.16309 del 27 de Nov. de 2002	REG-DC-SEA-06
	<b>PLAN DE APOYO DE BÁSICA Y MEDIA</b>	Versión 1
	Revisó: Líder de proceso	Aprobó: Rector

<b>ÁREA:</b>	<b>ARTISTICA</b>	<b>DOCENTE:</b>	<b>LILIANA PATERNINA</b>
<b>GRADO:</b>	<b>10</b>	<b>ESTUDIANTE:</b>	
<b>PERIODO:</b>	<b>I</b>		
<b>FECHA DE ENTREGA:</b>	<b>25 AL 30 DE MAYO</b>	<b>VALOR DEL TRABAJO:</b>	<b>30%</b>
<b>FECHA DE SUSTENTACIÓN:</b>	<b>01 AL 05 DE JUNIO</b>	<b>VALOR DE LA SUSTENTACIÓN:</b>	<b>70%</b>

<b>CONTENIDO</b>	
<b>ESTÁNDAR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relaciono mi subjetividad y mundo interior con los contextos sociales y culturales, reconociendo el arte como un medio para la consolidación de la identidad y la expresión de la inteligencia emocional.</li> <li>• Planifico y ejecuto procesos creativos sistemáticos que integran vivencias personales y saberes disciplinares adquiridos en el aula, demostrando autonomía en la organización de proyectos artísticos</li> <li>• Utilizo de manera reflexiva las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para investigar, contrastar y ampliar mi repertorio estético, fortaleciendo un juicio crítico frente a las manifestaciones artísticas contemporáneas</li> </ul>
<b>COMPONENTES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apreciativo</li> <li>• Productivo</li> <li>• Emocional</li> </ul>

	<i>Institución Educativa Benjamín Herrera</i> Aprobación de estudios Res.16309 del 27 de Nov. de 2002	REG-DC-SEA-06
	<b>PLAN DE APOYO DE BÁSICA Y MEDIA</b>	Versión 1
	Revisó: Líder de proceso	Aprobó: Rector

<b>COMPETENCIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sensibilidad perceptiva</li> <li>• Producción-creación</li> <li>• Comprensión crítico-cultural</li> </ul>
<b>DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE</b>	
<b>INDICADOR DE DESEMPEÑO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planifica de manera autónoma y organizada su proceso creativo, articulando eficazmente sus vivencias personales con los conocimientos técnicos adquiridos en el aula.</li> <li>• utilizo herramientas tecnologicas y de la web para obtener información sobre las obras, las practicas artisticas y las manifestaciones culturales , como alternativa para ampliar el repertoriode posibilidades de lectura critica</li> <li>• Reconoce con propiedad los aspectos que caracterizan su mundo emocional y social, integrando su identidad personal de manera coherente en sus expresiones artísticas.</li> </ul>
<b>ACTIVIDADES O ACCIÓN SITUADA</b>	

## DEL BIT AL LIENZO

### Introducción

El arte contemporáneo no solo ocurre en el caballete; ocurre en la planificación y en la red. En esta guía aprenderás que una obra de arte exitosa nace de un proceso metódico y de un análisis profundo de las imágenes que nos bombardean diariamente en la cultura digital.

### Metodología de Proyectos Artísticos

**Temas:** Diario de campo, Bocetación, Planeación y Ejecución.

**Teoría:** Crear no es esperar a que llegue la "musa". Es un proceso técnico dividido en fases:

1. **Investigación y Diario de Campo:** Espacio para anotar ideas, sensaciones y referentes.
2. **Bocetación (Ideación):** Dibujos rápidos, pruebas de color y composición.
3. **Planeación (Logística):** Selección de materiales, cronograma y dimensiones.

	<i>Institución Educativa Benjamín Herrera</i> Aprobación de estudios Res.16309 del 27 de Nov. de 2002	REG-DC-SEA-06
	<b>PLAN DE APOYO DE BÁSICA Y MEDIA</b>	Versión 1
	Revisó: Líder de proceso	Aprobó: Rector

4. **Ejecución:** El acto de crear la obra final basándose en lo planeado.

#### Actividades:

1. **Bitácora Creativa:** Inicia un "Diario de Campo" en hojas de block. Durante una semana, recolecta 5 elementos del entorno (una foto, un recorte, una hoja seca, un empaque) y escribe por qué te parecen estéticamente interesantes.
2. **Fase de Ideación:** Elige un tema social (Ej: La soledad en las redes o el cambio climático). Realiza **6 bocetos rápidos** (thumbnails) explorando diferentes ángulos y composiciones para una sola obra.
3. **Hoja de Ruta:** Elige el mejor boceto y redacta la "Ficha de Planeación": materiales necesarios, tiempo estimado y mensaje que buscas transmitir.

#### CULTURA DIGITAL Y ANÁLISIS CRÍTICO

**Temas:** Análisis crítico de la imagen en medios digitales.

**Teoría:** Vivimos en una "iconosfera". La imagen digital no es neutral; está construida con intenciones estéticas, políticas o comerciales. El análisis crítico implica preguntarse: *¿Quién hizo la imagen? ¿Qué colores usa para manipular mi emoción? ¿Qué se omitió en el encuadre?*

#### Actividades:

1. **Análisis de la Imagen:** Elige una fotografía viral o una pieza publicitaria de Instagram. En tu cuaderno o block, realiza un análisis de 3 niveles:
  - o **Nivel Denotativo:** (¿Qué hay físicamente en la imagen?).
  - o **Nivel Connotativo:** (¿Qué simboliza? ¿Qué emociones evoca?).
  - o **Nivel Ideológico:** (¿Qué marca o idea intenta venderme?).
2. **El Filtro Crítico:** Toma una misma fotografía y aplícale tres ediciones digitales distintas (o dibuja tres versiones con diferentes colores). Explica cómo cambia el mensaje solo con cambiar la iluminación o el color.

#### CURADURÍA ARTÍSTICA EN LA RED

**Temas:** Curaduría de contenidos artísticos.

**Teoría:** La **curaduría** es la capacidad de seleccionar, organizar y dar sentido a un grupo de obras. En internet hay millones de imágenes, pero un curador digital sabe separar el "ruido" de la "obra" y construir un discurso coherente.

#### Actividades:

1. **Curaduría de Referentes:** Utilizando plataformas como Pinterest, Google Arts & Culture o Behance, selecciona **10 obras de arte** que tengan una conexión temática o técnica. No pueden ser al azar.
2. **El Guion Curatorial:** En una hoja de block, presenta tu "Exposición Virtual":
  - o Título de la muestra.

	<i>Institución Educativa Benjamín Herrera</i> Aprobación de estudios Res.16309 del 27 de Nov. de 2002	REG-DC-SEA-06
	<b>PLAN DE APOYO DE BÁSICA Y MEDIA</b>	Versión 1
	Revisó: Líder de proceso	Aprobó: Rector

- Texto introductorio (¿Por qué estas 10 obras van juntas?).
  - Orden de visualización (¿Por qué una va después de la otra?).
3. **Conclusión Crítica:** Escribe una reflexión sobre cómo la curaduría digital ayuda a democratizar el arte, pero también los riesgos de perderse en la sobreinformación.

### "EL DILEMA DE LOS ALGORITMOS Y LA PRIVACIDAD"

**Instrucciones:** \* Realiza el taller en hojas de block (blancas).

- Usa regla para los cuadros y colores para los esquemas.
- Cuida la ortografía y la caligrafía, ya que son parte de la evaluación.

#### Lectura Crítica

**Texto: "La Jaula de Cristal de los Datos"** *"Cada vez que aceptas 'cookies' en un sitio web o das 'like' a una publicación, estás alimentando a una Inteligencia Artificial que no solo te conoce, sino que intenta predecirte. Los algoritmos de recomendación funcionan como un **filtro burbuja**: te muestran solo lo que quieres ver, reforzando tus prejuicios y ocultando realidades distintas. La gran paradoja de nuestra era es que, estando más conectados que nunca, estamos más aislados en nuestras propias ideas. La privacidad ya no es solo evitar que vean nuestras fotos; es evitar que manipulen nuestra forma de pensar."*

**Actividades en la hoja de block:**

1. **Análisis de Título:** Explica por qué el autor llama a la tecnología una "Jaula de Cristal".
2. **Identificación de Tesis:** Escribe con tus propias palabras cuál es la idea principal del texto.
3. **Vocabulario:** Define según el contexto las palabras: *Algoritmo, Paradoja, Filtro Burbuja y Sesgo.*

#### Análisis Sistémico y Visual

**El Pensamiento Crítico frente a la 4RI (Cuarta Revolución Industrial)** La tecnología no es solo el aparato; es un sistema que impacta a la sociedad.

**Actividades en la hoja de block:**

1. **Esquema de Causas y Efectos:** Dibuja un diagrama (árbol o cuadro) donde analices los impactos de la IA en la sociedad actual:
  - **Impacto Positivo:** (Ejemplo: Avances en medicina, eficiencia).
  - **Impacto Negativo:** (Ejemplo: Pérdida de empleos, falta de privacidad).
2. **La Ética del Inventor:** Imagina que eres un ingeniero creando una red social nueva. Escribe 5 reglas éticas que pondrías en tu código para proteger a los usuarios.

#### Propiedad Intelectual y Creatividad

	<i>Institución Educativa Benjamín Herrera</i> Aprobación de estudios Res.16309 del 27 de Nov. de 2002	REG-DC-SEA-06
	<b>PLAN DE APOYO DE BÁSICA Y MEDIA</b>	Versión 1
	Revisó: Líder de proceso	Aprobó: Rector

**El reto de la creación en la era de la IA** Hoy en día, las máquinas pueden escribir ensayos y pintar cuadros. Esto pone en duda quién es el autor de una obra.

#### Actividades en la hoja de block:

1. **Dilema de Autoría:** Si una persona le pide a una IA que dibuje "Un gato al estilo de Van Gogh" y la IA lo hace, ¿quién es el dueño de la imagen? ¿La persona que dio la orden, los creadores de la IA o los herederos de Van Gogh? **Argumenta tu respuesta en mínimo 15 renglones.**
2. **Propuesta de Ciudadanía Digital:** Diseña un **Aviso Publicitario** (usa toda la hoja de block) que promueva el uso responsable de las redes sociales y el respeto por los derechos de autor en internet. Usa frases cortas e impactantes (Eslóganes).

#### Conclusión y Cierre

**Reflexión Final:** Responde honestamente:

- ¿Sientes que tus decisiones en internet son realmente libres o están influenciadas por lo que la pantalla te muestra?
- ¿Qué acción concreta tomarás a partir de hoy para proteger tu identidad digital?