

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

ÁREA:	Educación Artística y Cultural	DOCENTE:	Antonio José Galeano Penagos
GRADO:	9°	ESTUDIANTE:	
PERIODO:	I		
FECHA DE ENTREGA:	25/05/2026 – 29/05/2026	VALOR DEL TRABAJO:	30%
FECHA DE SUSTENTACIÓN:	01/06/2026 - 05/06/2026	VALOR DE LA SUSTENTACIÓN:	70%

CONTENIDO	
ESTÁNDAR	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza lenguajes artísticos para expresar su mundo interior y emocional. Analiza producciones artísticas desde sus componentes técnicos y estilísticos en diversos contextos. Emplea herramientas análogas y digitales para el enriquecimiento de la creación personal.
COMPONENTES	<ul style="list-style-type: none"> Apreciativo Productivo Emocional
COMPETENCIA	<ul style="list-style-type: none"> Sensibilidad perceptiva Producción-creación Comprensión crítico-cultural
DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE	
INDICADOR DE DESEMPEÑO	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo capacidades de análisis de obras en cuanto a sus aspectos técnicos, estilísticos y contextuales. Indago en la Web para consultar obras y ampliar el repertorio de posibilidades de lectura crítica. Utilizo estímulos, sensaciones, emociones y sentimientos como recursos que contribuyen a configurar su expresión artística. Exploro posibilidades que ofrecen los medios análogos y digitales para enriquecer sus creaciones. Me intereso por realizar proyectos artísticos que expresen ideas sobre sus apropiaciones del mundo natural y cultural.

SITUACIÓN PROBLEMA

Lee y analiza la siguiente situación:

La Institución Educativa Benjamín Herrera realizará una muestra artística del primer periodo titulada “Emociones, identidad y cultura visual”. Los estudiantes de grado noveno deben crear una propuesta que exprese una emoción o experiencia personal relacionada con su entorno natural, cultural o juvenil. Para lograrlo, no basta con hacer una imagen atractiva: es necesario comprender qué emoción se desea comunicar, qué estímulos o sensaciones la originan, qué elementos visuales ayudan a expresarla y qué medios son más adecuados para desarrollarla.

Durante la preparación de la muestra, algunos estudiantes descargan imágenes de internet sin revisar su fuente, otros no diferencian una creación análoga de una digital y varios presentan dificultades para explicar la técnica, el estilo, el mensaje o el contexto de una obra. Por eso, el reto del plan de apoyo consiste en leer críticamente imágenes, hacer curaduría básica de información web y producir una creación artística multimodal que articule emoción, identidad, técnica y reflexión.

Pregunta orientadora general: ¿cómo puede un estudiante transformar emociones, estímulos y experiencias de su entorno en una creación artística análoga o digital, sustentada mediante investigación, lectura crítica y reflexión personal?

Para responderla, desarrolla las siguientes actividades en el cuaderno o en hojas de block, con orden, buena presentación y evidencias completas.

ACTIVIDADES O ACCIÓN SITUADA

Indicaciones generales:

- Entrega las actividades completas durante la semana del 25/05/2026 al 29/05/2026.
- La sustentación se realizará entre el 01/06/2026 y el 05/06/2026.
- El trabajo tiene un valor del 30% y la sustentación un valor del 70%, según el formato institucional.
- Cada actividad debe evidenciar comprensión conceptual, producción-creación, lectura crítica y reflexión personal.

1. Análisis de la situación problema: Lee la situación problema y escribe un análisis de mínimo 12 líneas. Explica por qué una obra artística puede expresar emociones, identidad y cultura, y por qué no es suficiente copiar imágenes de internet sin analizarlas.

Evidencia: Análisis escrito completo y argumentado.

2. Glosario artístico del periodo: Define con tus palabras los siguientes conceptos: dimensión emocional, estímulo, sensación, sentimiento, medio análogo, medio digital, multimodalidad, técnica, estilo, contexto, investigación digital y curaduría de información.

Evidencia: Glosario con 12 definiciones y un ejemplo por cada concepto.

3. Bitácora de estímulos y emociones: Selecciona tres estímulos de tu entorno escolar, familiar, natural o cultural: un sonido, una imagen, un recuerdo, un color, una textura o una situación. Para cada estímulo escribe qué emoción produce y cómo podría representarse artísticamente.

Evidencia: Cuadro de tres estímulos con emoción, sensación y posible representación visual.

4. Lectura crítica de una obra o imagen: Escoge una obra artística, fotografía, cartel, ilustración o imagen cultural. Analízala a partir de: título o descripción, autor si se conoce, elementos visuales, colores predominantes, técnica, estilo, emoción que comunica, mensaje y contexto.

Evidencia: Formato de lectura crítica diligenciado con argumentos propios.

5. Curaduría básica de información web: Consulta mínimo tres fuentes digitales sobre la obra, autor, técnica o tema elegido. Registra nombre de la página, institución o autor, fecha si aparece, información útil encontrada y explica cuál fuente consideras más confiable y por qué.

Evidencia: Cuadro de curaduría con tres fuentes revisadas y valoración de confiabilidad.

6. Creación artística análoga: Realiza una composición en papel que represente una emoción o experiencia personal vinculada con tu identidad o entorno. Usa intencionalmente color, línea, forma, textura, contraste y composición.

Evidencia: Obra análoga terminada, limpia y con título.

7. Versión digital o alternativa multimodal: Crea una segunda versión de la misma idea usando un medio digital. Si no tienes acceso a dispositivo o aplicación, realiza una versión multimodal mediante collage, recortes, texto, símbolos, fotografías impresas o mezcla de técnicas.

Evidencia: Segunda versión artística digital o multimodal, con evidencia impresa, dibujo, captura o collage.

8. Comparación entre medios análogos y digitales: Elabora un cuadro comparativo donde expliques diferencias entre tu versión análoga y tu versión digital o multimodal. Compara materiales, posibilidades de corrección, textura, dificultad, expresividad y resultado final.

Evidencia: Cuadro comparativo con mínimo seis aspectos analizados.

9. Texto de sustentación de la creación: Escribe un texto de mínimo 15 líneas en el que expliques qué emoción representaste, qué estímulo la originó, qué elementos visuales usaste, qué medio te permitió expresarte mejor y qué relación tiene tu obra con tu identidad o entorno.

Evidencia: Texto de sustentación claro, personal y argumentado.

10. Preparación para la sustentación oral: Prepara una exposición breve de 2 a 3 minutos. Debes presentar tu obra, explicar el proceso creativo, mencionar una fuente consultada, justificar la confiabilidad de la información y responder cómo cambió tu mirada al leer críticamente una imagen.

Evidencia: Guión de exposición con ideas principales y obra lista para presentar.

Criterios de valoración del trabajo:

- Comprensión de la dimensión emocional del arte y uso de vocabulario artístico.
- Capacidad para analizar obras desde aspectos técnicos, estilísticos, emocionales y contextuales.
- Uso responsable de fuentes digitales y curaduría básica de información web.
- Creatividad, intención expresiva y cuidado en la producción análoga, digital o multimodal.
- Claridad en la reflexión escrita y en la sustentación oral.

EVALUACIÓN DE SUSTENTACIÓN - PREGUNTAS TIPO SABER

Marca la opción correcta. Estas preguntas serán usadas como base para la sustentación del plan de apoyo.

1. La dimensión emocional del arte se refiere principalmente a:
 - A. la decoración externa de una obra sin relación con quien la crea
 - B. la obligación de usar únicamente colores oscuros
 - C. la capacidad del arte para expresar emociones, sensaciones y experiencias
 - D. la copia exacta de imágenes sin interpretación personal
2. Un estímulo que puede convertirse en materia prima para una creación artística es:
 - A. un sonido, un color, una textura o un recuerdo que provoca una sensación
 - B. una respuesta copiada sin relación con la experiencia personal
 - C. una regla que impide interpretar la realidad
 - D. un dato numérico que no comunica ninguna experiencia

3. Si un estudiante desea representar calma en una obra visual, la opción más coherente sería:
- A. usar únicamente textos largos sin relación con la imagen
 - B. saturar la obra con todos los elementos posibles sin intención
 - C. evitar cualquier decisión sobre color, línea o composición
 - D. emplear tonos suaves, líneas armónicas y una composición equilibrada
4. Un medio análogo en la creación artística se caracteriza porque:
- A. depende exclusivamente de una aplicación conectada a internet
 - B. utiliza materiales físicos como papel, lápiz, pintura, cartón o recortes
 - C. no permite ninguna forma de expresión emocional
 - D. elimina el contacto directo con materiales y texturas
5. Una ventaja propia de los medios digitales en la creación artística es que:
- A. impiden revisar o modificar una imagen
 - B. no requieren ninguna intención comunicativa
 - C. solo sirven para copiar obras ajenas
 - D. permiten editar, corregir y experimentar con diferentes recursos visuales
6. En arte, la multimodalidad consiste en:
- A. integrar diferentes medios, lenguajes o soportes para comunicar una idea
 - B. trabajar siempre con una sola técnica y un solo material
 - C. evitar la relación entre imagen, texto, sonido o tecnología
 - D. hacer una obra sin propósito expresivo ni reflexión
7. Una lectura crítica de una imagen o una obra busca:
- A. decir únicamente si la obra gusta o no gusta
 - B. memorizar datos sin observar los elementos visuales
 - C. analizar técnica, estilo, composición, mensaje, emoción y contexto
 - D. copiar la imagen exactamente igual sin interpretarla
8. Una fuente digital suele ser más confiable para investigar una obra cuando:
- A. no tiene autor, fecha ni información verificable
 - B. pertenece a una institución cultural, educativa, museo o página reconocida
 - C. aparece en una red social sin explicar su origen
 - D. solo contiene opiniones sin datos sobre la obra
9. Hacer curaduría de información web significa:
- A. copiar todo lo que aparece en el primer resultado de búsqueda
 - B. usar cualquier imagen sin revisar su procedencia
 - C. evitar comparar información entre distintas fuentes
 - D. seleccionar, contrastar y organizar información pertinente y confiable
10. Una obra relacionada con identidad y entorno demuestra apropiación cultural o natural cuando:
- A. representa de manera intencional experiencias, símbolos, lugares o rasgos del contexto del estudiante
 - B. no tiene ninguna relación con la vida personal o comunitaria
 - C. evita cualquier vínculo con la cultura, la naturaleza o la memoria
 - D. se limita a repetir una imagen encontrada sin transformarla ni explicarla

Nota para el estudiante: además de resolver las preguntas, deberás sustentar oralmente tus respuestas y relacionarlas con las actividades realizadas en el plan de apoyo.