

	<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>8</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>• Planifica y ejecuta procesos creativos integrando conceptos formales (línea, forma, color) con sus vivencias personales dentro del contexto del aula.</li> <li>• Elabora propuestas artísticas que reflejan su interpretación personal sobre elementos del entorno natural y las tradiciones culturales de su comunidad.</li> <li>• Demuestra apertura frente a la crítica constructiva, incorporando sugerencias técnicas de pares y docentes para potenciar la calidad de su producción artística.</li> <li>• Utiliza herramientas digitales para investigar referentes artísticos globales, desarrollando una postura crítica frente a diversas manifestaciones culturales.</li> </ul>
<b>COMPONENTES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apreciativo</li> <li>• Productivo</li> </ul>

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

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Emocional</li> </ul>
<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>Indago en la Web para consultar obras y prácticas artísticas, y manifestaciones culturales como alternativa para ampliar el repertorio de posibilidades de lectura crítica.</li> <li>Reconozco aspectos que caracterizan mi mundo emocional y que contribuyen a afianzar mi subjetividad.</li> <li>Aprendo el concepto del punto y descubro que la técnica del puntillismo hace parte del arte.</li> <li>Aplico con coherencia elementos de carácter conceptual y formal de las artes, planificando mi proceso creativo a partir de las vivencias y conocimientos adquiridos en el contexto del aula</li> <li>Me intereso por realizar proyectos artísticos que expresen ideas sobre mis apropiaciones del mundo natural y cultural.</li> <li>Expreso mis miedos y los aprendo a identificar.</li> </ul>
<b>ACTIVIDADES O ACCIÓN SITUADA</b>	

### EL ARTE COMO ESPEJO DEL SER

**Tema: Inteligencia Emocional, Subjetividad e Identidad**

**Teoría:** El arte no solo busca representar lo que vemos, sino lo que **sentimos**. La **subjetividad** es nuestra forma personal de ver el mundo, influenciada por nuestras emociones e historia. El arte es una herramienta para fortalecer la identidad y procesar el mundo emocional.

	<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

### ACTIVIDAD 1: EL MAPA DE MI GEOGRAFÍA EMOCIONAL

1. En una hoja de block, dibuja el contorno de tu propio rostro de perfil.
2. Divide el interior del rostro en sectores. En cada sector, representa una emoción predominante en ti (alegría, miedo, calma, etc.) usando solo **colores y formas**, sin dibujos figurativos.
3. Al respaldo, escribe una reflexión de 10 renglones: "*¿Cómo influyen mis emociones actuales en la forma en que me expreso artísticamente?*".

### BLOQUE 2: LENGUAJE VISUAL Y METODOLOGÍA

**Temas: Elementos formales (Punto, línea, color, composición) y Diario de Campo**

**Teoría:** Para crear, necesitamos un "alfabeto". Los **elementos conceptuales** (punto y línea) y **formales** (forma, color, composición) son las piezas del rompecabezas. La **Metodología de la Creación** implica planificar: nadie hace una obra maestra sin bocetos previos o un diario de campo.


### ACTIVIDAD 2: MI DIARIO DE CAMPO (BOCETACIÓN)

1. Divide una hoja de block en 4 recuadros. En cada uno, realiza un ejercicio técnico:
  - **Punto y Línea:** Crea un paisaje abstracto usando solo estos dos elementos.
  - **Composición:** Dibuja 3 formas geométricas y organízalas de modo que se vea **equilibrio**.
  - **Psicología del Color:** Elige un objeto y píntalo con colores "tristes" y luego con colores "enérgicos".
  - **Boceto final:** Realiza un dibujo rápido de una idea para una escultura inspirada en tu comunidad.

### BLOQUE 3: ARTE, CONTEXTO Y PATRIMONIO

**Temas: Relación arte-naturaleza y Patrimonio Cultural**

**Teoría:** El arte no existe en el vacío. Se relaciona con nuestro **contexto** (donde vivimos) y el **patrimonio** (lo que heredamos de nuestros antepasados). Observar el mundo natural como un hecho estético nos permite valorar la biodiversidad y la cultura local.

	<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

### Actividad 3: El Patrimonio de mi Entorno

1. Sal al patio o mira por la ventana. Elige un elemento natural (una planta, una piedra, una montaña) y un elemento cultural (una construcción, un monumento, una artesanía).
2. **Dibujo de Observación:** Dibuja ambos elementos en una hoja de block buscando el máximo detalle posible.
3. Investiga y escribe: ¿Qué importancia tiene ese elemento cultural para la identidad de tu región?

### Bloque 4: Alfabetización Digital y Curaduría (2 Horas)

#### Temas: Búsqueda de referentes y Curaduría de contenidos

**Teoría:** Hoy en día, un artista debe saber navegar en la web. La **curaduría** es el arte de seleccionar, organizar y presentar contenidos. No todo lo que está en internet es arte de calidad; aprender a buscar referentes nos abre la mente.

#### Actividad 4: Mi Galería Digital Imaginaria

1. Usando un celular o computador (si está disponible) o tus conocimientos previos, busca 3 artistas (uno local, uno latinoamericano y uno mundial) que trabajen el tema de las emociones.
2. En tu hoja de block, crea una "Cédula de Curaduría" para cada artista:
  - **Nombre del artista y nacionalidad.**
  - **Nombre de una de sus obras más famosas.**
  - **¿Por qué elegiste a este artista? (¿Qué te hace sentir su obra?).**
3. **Ejercicio de Curaduría:** Si tuvieras que hacer una exposición con tus dibujos del Bloque 1 y 2, ¿qué nombre le pondrías a la exposición y cómo organizarías las hojas en la pared para que el público entienda tu mensaje?

	<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 ALFABETO DE LA IMAGEN

### Bloque 1: Los Átomos de la Imagen

Temas: El Punto y la Línea (Elementos Conceptuales)

**Teoría:** El lenguaje visual comienza con el **punto** (unidad mínima) y la **línea** (punto en movimiento). La línea no solo define bordes; tiene "intención": las curvas son suaves y orgánicas, mientras que las rectas y quebradas transmiten rigidez o agresividad.

#### Actividades en Hoja de Block:

1. **Exploración de la Línea:** Divide una hoja en 4 partes. Crea 4 composiciones abstractas que representen: *Caos, Tranquilidad, Velocidad y Rigidez*. Usa únicamente líneas.
2. **Abstracción Puntillista:** Dibuja la silueta de un objeto cotidiano. Rellena su volumen usando solo puntos. **Reto:** Usa la densidad de puntos para crear sombras (más puntos = más sombra).

### Bloque 2: La Arquitectura Visual

Temas: La Forma y el Plano

**Teoría:** Cuando una línea se cierra, nace la **forma**. Existen formas **geométricas** (matemáticas, ordenadas) y **orgánicas** (libres, naturales). El plano es la superficie donde organizamos estas formas para crear profundidad.

#### Actividades en Hoja de Block:

1. **Composición Geométrica vs. Orgánica:** En una hoja de block, crea una composición donde una mitad esté hecha solo con figuras geométricas y la otra con formas orgánicas.
2. **Cuestionario de análisis:**
  - ¿Qué sensación te transmite un triángulo apoyado sobre una de sus puntas?
  - ¿Por qué los logotipos de empresas tecnológicas suelen usar formas geométricas?

### Bloque 3: Psicología y Teoría del Color

Temas: Color y Expresión Emocional

**Teoría:** El color tiene un lenguaje propio. Los **colores cálidos** (rojo, naranja, amarillo) se asocian con energía y calor; los **colores fríos** (azul, verde, violeta) con calma o tristeza. La subjetividad del color depende de cómo te sientes.

#### Actividades en Hoja de Block:

	<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

1. **El Rostro Subjetivo:** Dibuja un rostro dividido a la mitad. Pinta un lado usando colores fríos para representar "Tristeza o Melancolía" y el otro lado con colores cálidos para representar "Ira o Alegría".
2. **Mezcla Óptica:** Realiza un ejercicio de color donde intentes crear un tono "café tierra" mezclando los tres colores primarios. Escribe el proceso debajo.

Bloque 4: El Orden del Caos

Temas: Composición y Equilibrio

**Teoría:** La **composición** es el arte de organizar los elementos en el espacio. El **equilibrio simétrico** es cuando ambos lados pesan lo mismo (orden); el **equilibrio asimétrico** es cuando los elementos están desiguales pero se ven bien (dinamismo).

**Actividades en Hoja de Block:**

1. **Ejercicio de Pesos Visuales:** Recorta formas de diferentes colores de revistas o papel de colores. Pégalas en una hoja de block buscando una **composición asimétrica** que se sienta equilibrada (pista: un objeto pequeño de color fuerte puede equilibrar uno grande de color suave).
2. **Bocetación:** Realiza 3 bocetos rápidos (de 5x5 cm) de posibles portadas para un libro que se titule "*El Futuro de la Humanidad*".

Bloque 5: Contexto y Creación Final

Temas: Patrimonio, Alfabetización Digital y Producto Final

**Teoría:** La alfabetización digital nos permite buscar referentes. Mira las obras de artistas locales o mundiales. El arte es patrimonio porque cuenta la historia de un lugar.

**Actividades Finales:**

1. **Investigación de Referentes:** Busca (en internet o biblioteca) un artista que use el lenguaje visual de forma única (Ejemplo: Kandinsky, Mondrian o un artista de tu ciudad). Escribe su nombre y qué elementos del lenguaje visual usa más.
2. **La Obra Maestra:** En una hoja de block nueva, realiza una composición libre que integre: *Punto, Línea, Forma y Color*. El tema debe ser: "**Mi Identidad en el Mundo Actual**".
3. **Reflexión Final:** Al respaldo de tu hoja, explica qué elemento del lenguaje visual te permitió expresar mejor quién eres tú.