



# ARTÍSTICA

## GUÍA DIDÁCTICA grado decimo

### Periodo 2/2026

Las imágenes, en sus distintas formas, permiten expresar ideas y pensamientos, transmiten mensajes y pueden tener intenciones diversas, pero en ocasiones pretenden convencer o condicionar nuestro comportamiento de forma positiva o negativa. Por eso se hacen necesarias la reflexión y la crítica, valores que nos capacitan para pensar y analizar los mensajes visuales libremente.

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 AREA:

SENSIBILIDAD  
APRECIACION ESTETICA  
COMUNICACIÓN

Para el segundo periodo la competencia planteada desde el plan de área es la competencia de la **APRECIACIÓN ESTÉTICA** que consiste en la adquisición del corpus de conceptos y reglas que pertenecen al campo del arte y dirigen la producción artística.

Esta competencia se refiere al conjunto de conocimientos, procesos mentales, actitudes y valoraciones, que, integrados y aplicados a las informaciones sensibles de una producción artística o un hecho estético, nos permiten construir una comprensión de éstos en el campo de la idea, la reflexión y la conceptualización. De esta forma, la apreciación estética permite al estudiante efectuar operaciones de abstracción, distinción, categorización y generalización, referidas al mundo artístico y a la obra de arte. Mediante ella es posible acceder a los distintos objetos, códigos, mecanismos y finalidades que los lenguajes artísticos y la cultura han construido históricamente. Además, conocemos motivaciones del autor, características y singularidades de los contextos de producción de las obras. para la apreciación estética existen dos maneras de acceder a los códigos de los lenguajes artísticos, presentes en las obras: la **interpretación formal** y la **interpretación extratextual**.



## OBJETIVOS GRADO DÉCIMO

- Fomentar la sensibilidad ciudadana a través del reconocimiento multicultural.
- Seleccionar el eje temático y los lenguajes artísticos que harán parte de su propuesta artística de grado.
- Realizar la clasificación y la selección del material artístico que hará parte del proyecto de grado.
- Interrelacionar habilidades técnicas y tecnológicas para el desarrollo de propuestas de creación artística

## COMPETENCIA: APRECIACION ESTETICA

### COMPONENTE

INTERPRETACIÓN FORMAL

INTERPRETACIÓN EXTRATEXTUAL

### SABER CONCEPTUAL:

¿Cómo seleccionar el eje temático y los lenguajes artísticos que harán parte del pre-proyecto de grado?

### INDICADORES DE DESEMPEÑO

- Saber conocer  
Conoce los aspectos históricos, sociales y culturales para identificar los momentos que han influido en el desarrollo de las artes.
- Saber hacer  
Comprende los códigos propios de la obra de arte para analizarlos desde diferentes contextos y periodos históricos.
- Saber ser  
Resalta la función social del arte para valorar su importancia como patrimonio local, regional y universal.

### METODOLOGÍAS 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.

## LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS





## PROYECTO CREATIVO

### PERSONALIZAR Y DISEÑO DE LA BITÁCORA A PARTIR DE LOS ELEMENTOS DEL LENGUAJE VISUAL PUNTO, LINEA, TEXTURA

COMPETENCIA: APRECIACION ESTETICA

COMPONENTE  
INTERPRETACIÓN FORMAL  
INTERPRETACIÓN EXTRATEXTUAL

#### INDICADORES DE DESEMPEÑO:

- **Saber conocer:** conoce los aspectos históricos, sociales y culturales para identificar los momentos que han influido en el desarrollo de las artes.
- **Saber hacer:** Comprende los códigos propios de la obra de arte para analizarlos desde diferentes contextos y periodos históricos.
- **Saber ser:** Resalta la función social del arte para valorar su importancia como patrimonio local, regional y universal.

#### DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

En este proyecto creativo, los estudiantes realizarán la personalización y diseño de su bitácora como elemento de exploración visual y expresiva, utilizando de manera consciente los elementos del lenguaje visual: punto, línea y textura. Comprendiendo, observando y reflexionando sobre cómo los elementos básicos del lenguaje visual permiten construir imágenes, ritmos, contrastes y sensaciones visuales.

Aplicar en la portada en el fondo o las figuras (primeros planos) composiciones basadas en:

- el punto, como elemento mínimo generador de ritmo y énfasis;
- la línea, como recurso de dirección, contorno y expresión;
- la textura, como resultado de la repetición, variación y combinación de puntos y líneas.

El diseño deberá evidenciar intención estética, organización visual y creatividad, permitiendo que cada bitácora refleje el estilo personal del estudiante, al mismo tiempo que demuestra la comprensión de los conceptos trabajados en clase.

#### EJEMPLOS:





# INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

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



## 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.



# TEMA

## TRIDIMENSIONALIDAD EN LA HISTORIA DEL ARTE

A lo largo de la historia del arte, los artistas han buscado diferentes maneras de representar el volumen y la profundidad en superficies bidimensionales como el dibujo y la pintura. Esta necesidad de sugerir tridimensionalidad ha dado lugar al desarrollo de diversas técnicas visuales, como el uso del contorno, el contraste, la luz y la sombra, permitiendo que las imágenes adquieran una apariencia más realista o expresiva.

En las primeras civilizaciones, como en el arte egipcio, la representación del volumen no se basaba en la ilusión óptica, sino en la claridad de las formas a través del contorno. Las figuras eran delimitadas por líneas definidas que organizaban la imagen y permitían su lectura, priorizando el orden, la jerarquía y la estabilidad visual. Según E. H. Gombrich (2007), el arte de estas culturas no buscaba copiar la realidad tal como se ve, sino representar lo que se consideraba esencial y significativo. Con el paso del tiempo, especialmente en el arte moderno y contemporáneo, la representación del volumen se transforma. Los artistas comienzan a experimentar con el contraste, la simplificación de formas y la relación entre blanco y negro para generar profundidad visual sin necesidad de recurrir a la perspectiva tradicional. En este sentido, el uso del alto contraste permite destacar formas y crear efectos de tridimensionalidad a partir de la percepción del espectador.

Por su parte, Wassily Kandinsky (1996) plantea que los elementos visuales como la línea y la forma poseen una fuerza expresiva propia, lo que permite que el volumen no dependa únicamente de la imitación de la realidad, sino de la organización consciente de los elementos dentro de la composición. Esto abre la posibilidad de construir imágenes donde el volumen se sugiere a través de recursos gráficos simples, pero intencionados.

De esta manera, comprender la tridimensionalidad en la historia del arte permite reconocer que no existe una única forma de representar el volumen, sino múltiples estrategias que responden a contextos culturales, técnicos y expresivos.





## ACTIVIDAD

### VOLUMEN EN EL ARTE ANTIGUO: ENGROSAMIENTO DE LA LÍNEA

COMPETENCIA: APRECIACION ESTETICA

#### COMPONENTE

INTERPRETACIÓN FORMAL

INTERPRETACIÓN EXTRATEXTUAL

#### INDICADORES DE DESEMPEÑO:

- **Saber conocer:** conoce los aspectos históricos, sociales y culturales para identificar los momentos que han influido en el desarrollo de las artes.
- **Saber hacer:** Comprende los códigos propios de la obra de arte para analizarlos desde diferentes contextos y periodos históricos.
- **Saber ser:** Resalta la función social del arte para valorar su importancia como patrimonio local, regional y universal.

### ENGROSAMIENTO DE LA LÍNEA DIVISORIA

Este es el método más antiguo. La pintura paleolítica y egipcia no conocían el uso de gradientes de color tonal. Los pigmentos fueron presentados de manera uniforme en las áreas estampadas y delimitadas por una línea de contorno con la pintura de los vasos griegos el contorno se puede variar en espesor para sugerir la idea de volumen en la representación del cuerpo humano. Por otra parte, la línea griega a veces deja el perfil externo para continuar dentro de la figura dibujando la anatomía



#### DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

En esta actividad, se parte del arte egipcio con la imagen que representa a la diosa Isis, una figura simbólica del arte funerario egipcio. Estas imágenes se caracterizan por su representación plana, el uso del perfil, el contorno definido y la ausencia de claroscuro.

La figura humana se representa de manera plana, sin perspectiva ni claroscuro. Sin embargo, los artistas lograban dar presencia visual y diferenciar partes del cuerpo usando el contorno y el engrosamiento de la línea divisoria (líneas más gruesas para bordes importantes y líneas más delgadas para detalles internos).

Realizar la imagen (calcarla) de la diosa Isis. Luego, decorar la figura y el fondo usando recursos visuales egipcios (colores planos, patrones, jeroglíficos y símbolos), aplicando c la variación de grosor de la línea como recurso para sugerir volumen y jerarquía visual.

## DIOSA ISIS



### SIGNIFICADO DE LA IMAGEN EN EL ARTE EGIPCIO

La imagen representa a la diosa Isis, una de las figuras más importantes de la religión del Antiguo Egipto. Isis era considerada la diosa de la protección, la magia, la maternidad y la vida después de la muerte. En muchas representaciones aparece con las alas extendidas, cumpliendo una función simbólica y espiritual.

Las alas abiertas de Isis simbolizan la protección divina. En el contexto funerario, esta postura indica que la diosa protege al difunto, lo envuelve y lo acompaña en su viaje hacia la vida después de la muerte. Por esta razón, imágenes como esta eran comunes en tumbas, sarcófagos y relieves funerarios, ya que se creía que garantizaban la resurrección y el cuidado del alma.

La postura arrodillada no busca mostrar movimiento realista, sino expresar un acto sagrado y ritual. En el arte egipcio, las figuras no se representaban de forma naturalista, sino siguiendo normas estrictas que aseguraban un significado eterno y claro. Cada gesto y cada posición tenía un valor simbólico.

Las figuras estaban construidas a partir de líneas definidas y contornos marcados, sin el uso de perspectiva ni claroscuro. No hay sombras ni degradados que indiquen volumen; en su lugar, la forma se define mediante la línea y el relieve.

### Diosa Isis

- Protección
- Magia
- Maternidad
- Resurrección y vida después de la muerte



### Colores egipcios

Ocre	Vida, Eternidad
Rojo terracota	Vida, Victoria, Ira
Azul	Creación, Renacimiento
Verde	Fertilidad, Crecimiento
Negro	Muerte, Noche
Blanco	Pureza, Santidad
Dorado	Carne de dioses, Eternidad

### Símbolos egipcios

- Anj Vida
- Ojo de Horus Protección, Salud
- Escarabajo Renacimiento
- Loto/Papiro Creación, Alto/Bajo Egipto
- Disco solar Realeza, Poder
- Pluma de Ma'at Verdad, Justicia

### Jeroglíficos

- Cartucho Nombre real, Protección eterna
- Ojo Ver
- Ave Alma (Ba)
- Líneas onduladas Agua, Nilo
- Sol Ra, Día



**ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA****PROYECTO ARTÍSTICO****CONSTRUCCIÓN DE UNA FIGURA TRIDIMENSIONAL BASADA EN EL ARTE EGIPCIO**

COMPETENCIA  
sensibilidad visual

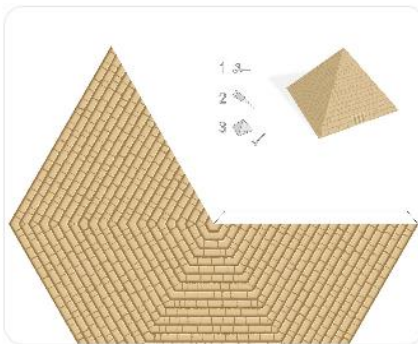
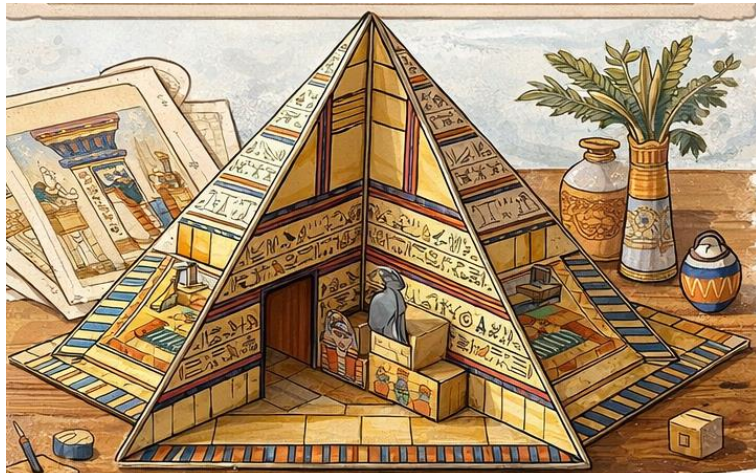
**INDICADORES DE DESEMPEÑO:**

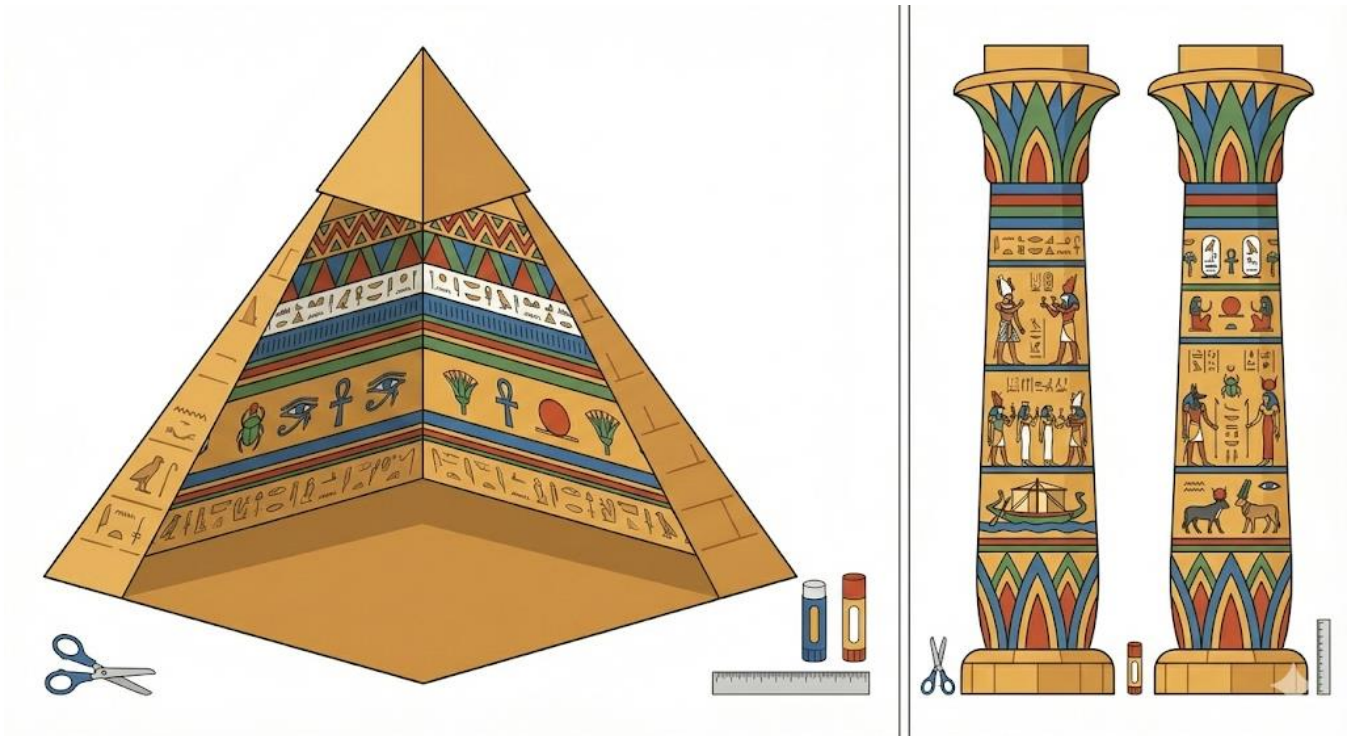
- **Saber conocer:** Comprende los códigos éticos y estéticos que debe asumir para la puesta en escena de una manifestación artística.
- **Saber hacer:** Denota un comportamiento respetuoso y sensible para conformarse como público frente a las manifestaciones culturales de su entorno.
- **Saber ser:** Integra a su trabajo artístico las observaciones de sus docentes y compañeros para buscar el mejoramiento de sus intenciones expresivas.

**DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:**

Diseñar y construir una figura tridimensional sencilla) utilizando papel, cartón u otro material liviano. La forma podrá estar inspirada en elementos del arte egipcio como: una pirámide (exterior o interior), una columna egipcia, un altar, sarcófago con espacio simbólico.

Una vez construida la forma tridimensional, será decorada completamente con elementos del arte egipcio, aplicando color plano, símbolos, jeroglíficos y patrones decorativos, continuando el estilo histórico.

**PROYECTO:**



## CRITERIOS EVALUATIVOS:

- Comprensión del referente histórico y cultural Reconoce y aplica características propias del arte egipcio, como la representación simbólica, el orden visual, el uso de jeroglíficos, símbolos y patrones decorativos.
- Construcción de la forma tridimensional: Elabora una estructura tridimensional estable y clara, comprendiendo el paso de lo plano a lo volumétrico.
- Aplicación del lenguaje visual egipcio: Utiliza correctamente colores planos, símbolos, jeroglíficos y patrones decorativos, respetando el estilo del arte egipcio y su sentido simbólico.
- Organización y composición visual: Presenta una decoración equilibrada y coherente en todos los lados de la figura, con buena distribución de los elementos y claridad visual.
- Cuidado técnico y presentación final: Demuestra limpieza, precisión en el armado y buen manejo de materiales, entregando un trabajo bien terminado y ordenado.
- **Trabajo de clase: compromiso, participación y avances evidenciados durante la clase (cumple tiempos, aprovecha el acompañamiento y mejora a partir de indicaciones).**



## ACTIVIDAD

### AUTORRETRATO EN STENCIL Y POP ART

### LA ALTERNANCIA BLANCO Y NEGRO COMO RECURSO PARA SUGERIR VOLUMEN

COMPETENCIA: APRECIACION ESTETICA

COMPONENTE  
INTERPRETACIÓN FORMAL  
INTERPRETACIÓN EXTRATEXTUAL

#### INDICADORES DE DESEMPEÑO:

- **Saber conocer:** conoce los aspectos históricos, sociales y culturales para identificar los momentos que han influido en el desarrollo de las artes.
- **Saber hacer:** Comprende los códigos propios de la obra de arte para analizarlos desde diferentes contextos y periodos históricos.
- **Saber ser:** Resalta la función social del arte para valorar su importancia como patrimonio local, regional y universal.

#### ALTERNANCIA DE BLANCO Y NEGRO

El STENCIL es una técnica que ha evolucionado siguiendo el desarrollo de la fotografía. El aumento tan extremo del contraste entre la luz y la sombra lleva zonas completamente blancas o completamente negras en la imagen.

A pesar de que faltan los matices, típicos del claroscuro, todavía se puede apreciar el volumen de la materia. Una de las imágenes icónicas creadas con esta técnica es el famoso retrato del Che Guevara.

Pero hoy en día también es utilizado por muchos artistas, como el legendario Banksy, que utiliza la plantilla (molde para pintar rápidamente con un solo color) para crear sus obras. También se puede tratar de hacer una plantilla a partir de una foto.



Pero hoy en día también es utilizado por muchos artistas, como el legendario Banksy, que utiliza la plantilla (molde para pintar rápidamente con un solo color) para crear sus obras. También se puede tratar de hacer una plantilla a partir de una foto.



# INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

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



## CONTEXTO:

En la historia del arte, la representación del volumen no ha dependido exclusivamente del uso del color. Dentro de las técnicas gráficas, el blanco y el negro se consolidaron como recursos fundamentales para definir la forma y sugerir tridimensionalidad, especialmente en el dibujo, el grabado y la imagen impresa. Este desarrollo no ocurrió de manera uniforme en todas las épocas, sino que está estrechamente vinculado a los materiales, soportes y técnicas disponibles en cada periodo histórico (Gombrich, 2007).

Desde la Antigüedad y a lo largo de la Edad Media, gran parte de las imágenes realizadas sobre soportes como papiro, pergamino y, posteriormente, papel, se ejecutaban sin color o con un uso muy limitado del mismo. El dibujo en tinta o carbón se basaba principalmente en la línea y en la oposición entre el trazo oscuro y el fondo claro. Aunque estas imágenes no buscaban un realismo volumétrico, ya se establecía un principio visual fundamental: la forma podía ser comprendida a partir del contraste, incluso sin modelado tonal, lo que demuestra que el volumen puede ser sugerido de manera indirecta (Arnheim, 2005).

El uso sistemático del blanco y negro se consolidó a partir del siglo XV, con el desarrollo del grabado en Europa. En técnicas como la xilografía, donde la imagen se tallaba en madera y se imprimía con tinta negra sobre papel blanco, el artista trabajaba exclusivamente con dos valores: negro y blanco. Posteriormente, entre los siglos XVI y XVIII, el grabado en metal y el aguafuerte permitieron un mayor nivel de detalle gracias al uso de líneas y tramas, pero sin abandonar la monocromía característica de estas técnicas (Ivins, 1953).

En este contexto, el volumen no se representaba de manera literal, sino que se sugería gráficamente mediante la alternancia de zonas negras y blancas, la dirección de las líneas y la densidad de las tramas. Las áreas con mayor concentración de líneas o tinta se percibían como sombras, mientras que las zonas blancas sugerían luz.

Durante los siglos XIX y XX, el blanco y negro continuó siendo esencial en ámbitos como la ilustración, la prensa, la caricatura, el cartel y la fotografía temprana. Aun con la aparición y difusión del color, el contraste entre claro y oscuro mantuvo un fuerte valor expresivo, ya que facilitaba la lectura rápida de la imagen y la percepción del volumen sin recurrir a detalles innecesarios (Meggs, 1998).

En el arte contemporáneo, especialmente desde finales del siglo XX, la técnica del stencil retoma estos principios históricos del arte gráfico. El stencil reduce la imagen a dos valores principales —blanco y negro— y construye la forma mediante el contraste extremo. En esta técnica, las zonas negras funcionan como sombra o peso visual, mientras que las zonas blancas representan luz o vacío. Aunque el contexto social y artístico es diferente, historiadores del arte contemporáneo señalan que el stencil continúa la tradición gráfica del grabado: síntesis de la forma, economía de medios y fuerte impacto visual (Lewisohn, 2008).



### DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

A partir del estudio del arte moderno y del movimiento Pop Art, los estudiantes desarrollarán un autorretrato utilizando la técnica de stencil, caracterizada por la simplificación de la imagen en zonas de alto contraste (blanco y negro).

Inicialmente, cada estudiante seleccionará una fotografía de su rostro. A partir de esta imagen, realizará un proceso de síntesis visual en el que identificará las zonas de luz y sombra, eliminando detalles innecesarios para construir una imagen basada en formas planas. Este proceso permitirá comprender cómo el volumen puede representarse mediante contraste, sin necesidad de degradados.

Posteriormente, el dibujo será trasladado a una versión tipo stencil, donde solo se utilizarán dos valores: blanco y negro. Se trabajará la precisión en los bordes, la limpieza del trazo y la correcta relación entre figura y fondo.

En una segunda fase, inspirada en el Pop Art, los estudiantes reproducirán su imagen varias veces en una composición modular (tipo cuadrícula), aplicando colores planos y contrastantes en cada repetición. Se explorarán combinaciones cromáticas que generen impacto visual, tomando como referencia las obras de Andy Warhol.

El resultado final será una composición donde se integran:

- simplificación de la imagen
- contraste (blanco y negro)
- repetición



# INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

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



- color expresivo

## EJERCICIO



## PROPUESTA:



## CRITERIOS EVALUATIVOS:

- Identifica luces y sombras en la imagen
- Simplifica la imagen en formas claras
- Aplica contraste blanco y negro correctamente
- Mantiene proporción en el rostro
- Usa color de forma intencional
- Aplica repetición en la composición
- Presenta el trabajo limpio y organizado
- Sigue instrucciones durante la actividad



- **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 COMPOSICIÓN EN LA HISTORIA DEL ARTE: ARTE MEDIEVAL

Durante la Edad Media, el arte cumplía una función principalmente religiosa, educativa y comunicativa. En una época en la que gran parte de la población no sabía leer ni escribir, las imágenes se convirtieron en un medio fundamental para transmitir ideas, valores y enseñanzas. Los libros manuscritos, elaborados por monjes en los scriptoria, no solo contenían textos sagrados, sino también imágenes y elementos decorativos que ayudaban a comprender y recordar su contenido.

En este contexto surgen las letras capitales o letras iniciales ornamentadas, que eran letras de gran tamaño ubicadas al inicio de los textos o de cada capítulo. Estas letras no solo marcaban el comienzo de una lectura, sino que también cumplían una función visual importante: organizaban el espacio, guiaban la mirada del lector y enriquecían la página con elementos decorativos. En muchas ocasiones, estas letras estaban acompañadas de figuras humanas, animales, formas vegetales y patrones geométricos, integrando imagen y escritura en una misma composición.

A diferencia del arte de otras épocas que buscaba representar la realidad de manera naturalista, el arte medieval se caracterizaba por su intención simbólica. Según E. H. Gombrich (2007), el objetivo principal no era copiar el mundo visible, sino comunicar ideas claras y significativas. Por esta razón, los artistas medievales utilizaban la línea, la forma y la composición de manera intencionada, organizando los elementos dentro del espacio para transmitir mensajes religiosos y culturales. Las letras capitales son un claro ejemplo de cómo la forma puede convertirse en imagen y la imagen en significado. En ellas, cada línea, cada curva y cada elemento decorativo cumple una función dentro de la composición. La repetición de patrones, el uso de la simetría y la organización del espacio permiten construir diseños equilibrados y visualmente atractivos, donde lo decorativo y lo simbólico se integran.

## ACTIVIDAD

### DISEÑO DE LETRA CAPITAL MEDIEVAL

COMPETENCIA: APRECIACION ESTETICA

COMPONENTE

INTERPRETACIÓN FORMAL

INTERPRETACIÓN EXTRATEXTUAL

#### INDICADORES DE DESEMPEÑO:

- **Saber conocer:** conoce los aspectos históricos, sociales y culturales para identificar los momentos que han influido en el desarrollo de las artes.
- **Saber hacer:** Comprende los códigos propios de la obra de arte para analizarlos desde diferentes contextos y periodos históricos.
- **Saber ser:** Resalta la función social del arte para valorar su importancia como patrimonio local, regional y universal.

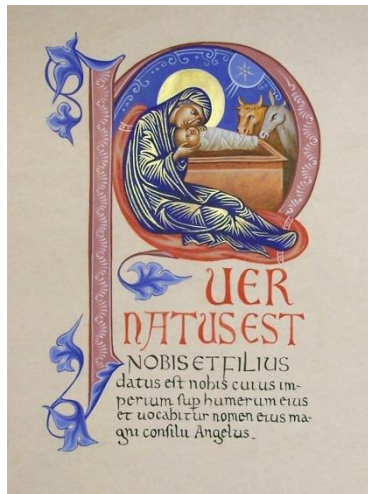
#### DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

En esta actividad, los estudiantes explorarán el arte medieval a través del diseño de una letra capital, comprendiendo cómo en los manuscritos iluminados la escritura se transformaba en imagen. A partir de la observación de referentes visuales, reconocerán que estas letras no solo cumplían una función decorativa, sino que también organizaban el texto y comunicaban ideas mediante formas, símbolos y composiciones cuidadosamente estructuradas.

Inicialmente, cada estudiante seleccionará la inicial de su nombre y la dibujará en gran formato en la hoja de la bitácora, procurando una adecuada proporción y ubicación en el espacio. La construcción de la letra podrá realizarse a partir de formas geométricas u orgánicas, teniendo en cuenta la claridad de su estructura y la legibilidad.

Posteriormente se desarrollará el proceso de ornamentación, inspirándose en los manuscritos medievales. Para ello, incorporarán elementos del lenguaje visual como líneas, patrones repetitivos y formas decorativas, organizando el espacio interno de la letra de manera equilibrada. Podrán incluir elementos como figuras vegetales, animales, símbolos o formas abstractas, cuidando que estos se integren armónicamente con la estructura de la letra. Como parte del proceso creativo, se incorporará **una técnica de relieve**, utilizando materiales como colbón (pegante blanco) u otro material, con el fin de resaltar algunas partes del diseño, especialmente contornos, detalles decorativos o zonas específicas de la composición.

#### MANUSCRITOS MEDIEVALES





# INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

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



## LETRAS CAPITALES





# INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

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



## ACTIVIDAD

### LETRA CAPITAL MEDIEVAL COMO SÍMBOLO VISUAL (TIPO MARCA)

COMPETENCIA: APRECIACION ESTETICA

COMPONENTE

INTERPRETACIÓN FORMAL

INTERPRETACIÓN EXTRATEXTUAL

#### INDICADORES DE DESEMPEÑO:

- **Saber conocer:** conoce los aspectos históricos, sociales y culturales para identificar los momentos que han influido en el desarrollo de las artes.
- **Saber hacer:** Comprende los códigos propios de la obra de arte para analizarlos desde diferentes contextos y periodos históricos.
- **Saber ser:** Resalta la función social del arte para valorar su importancia como patrimonio local, regional y universal.

#### DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

A partir de la letra capital previamente diseñada, los estudiantes desarrollarán una segunda fase en la que transformarán su composición inicial mediante la incorporación de símbolos e íconos inspirados en el arte medieval, reinterpretándolos desde una mirada contemporánea.

En esta etapa, la letra deja de ser únicamente un ejercicio técnico y se convierte en una propuesta visual con intención, similar a una identidad gráfica o marca. Para ello, los estudiantes seleccionarán elementos característicos del arte medieval que llamen su atención, como:

- formas vegetales
- figuras animales
- símbolos decorativos
- patrones ornamentales
- elementos heráldicos

Estos elementos serán integrados dentro de la letra, respetando su estructura, pero reorganizando la composición para generar una imagen más significativa y personal. La intención es que la letra funcione como un símbolo visual que represente una idea, estilo o identidad, similar a como lo hacen algunas marcas en el ámbito del diseño o la moda (**logos, iconos, símbolos**).

#### LOGOS – ICONOS - SIMBOLOS





## EJEMPLOS:



## CRITERIOS EVALUATIVOS DE LA ACTIVIDAD

- Reconoce características del arte medieval
- Construye correctamente la letra capital
- Organiza el espacio dentro de la composición
- Aplica elementos decorativos (líneas y patrones)
- Integra formas de manera coherente
- Usa el relieve (colbón u otro material) de forma intencional
- Controla la cantidad de material aplicado
- Logra efecto de volumen en algunas zonas
- Mantiene limpieza y orden en el trabajo
- Presenta acabados cuidados
- Sigue instrucciones durante la actividad
- **Trabajo de clase: compromiso, participación y avances evidenciados durante la clase (cumple tiempos, aprovecha el acompañamiento y mejora a partir de indicaciones).**



# TEMA

## EL LENGUAJE VISUAL EN LA CREACIÓN DE PROPUESTAS ARTÍSTICAS

A lo largo de la historia del arte, los artistas han desarrollado diferentes formas de expresar ideas, emociones y visiones del mundo a través de imágenes. Estas formas de expresión se construyen a partir del lenguaje visual, entendido como el conjunto de elementos —línea, forma, color, textura, composición— que permiten organizar una imagen y dotarla de significado. Comprender este lenguaje implica reconocer que toda obra artística es el resultado de decisiones intencionadas, donde cada elemento cumple una función dentro de la comunicación visual.

Desde esta perspectiva, el arte no se limita a la técnica, sino que involucra procesos de pensamiento, interpretación y construcción de sentido. Según E. H. Gombrich (2007), las imágenes no son simples copias de la realidad, sino representaciones que responden a contextos culturales e históricos específicos. Esto significa que cada obra de arte refleja no solo una forma de ver el mundo, sino también una intención por parte del artista.

Por su parte, Wassily Kandinsky (1996) plantea que los elementos visuales poseen un valor expresivo propio, ya que líneas, formas y colores pueden generar sensaciones y comunicar ideas sin necesidad de representar objetos reconocibles. Esta idea es fundamental para comprender cómo el lenguaje visual permite construir propuestas artísticas personales, donde la organización de los elementos responde a una intención comunicativa.

En el contexto contemporáneo, el arte se concibe también como un proceso de investigación y creación. De acuerdo con Arthur Danto (2010), una obra adquiere sentido cuando se entiende dentro de un marco conceptual, es decir, cuando existe una idea que la sustenta. Esto permite definir un eje temático, explorar referentes y tomar decisiones sobre los lenguajes que utilizará para desarrollar su propuesta.



## REFERENCIAS

Arnheim, R. (2005). Arte y percepción visual. Alianza Editorial.

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

Ivins, W. M. (1953). Prints and Visual Communication. Harvard University Press.

Meggs, P. B. (1998). A History of Graphic Design. John Wiley & Sons.

Lewisohn, C. (2008). Street Art: The Graffiti Revolution. Tate Publishing. 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.>

Referencia: <http://www.didatticarte.it/Blog/>

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](https://www.edu.xunta.gal/centros/iesantonalonsorios/?q=system/files/1_eso_apuntes_plastica_1_0.pdf)