



Unidad Didáctica 2 - Año 2026

Educación Artística 8° grado

Profesora Ana Isabel Salcedo Coronell

BIBLIOGRAFIA: EXPRESIONES 8 DE INTERACTIVE BOOKS

TEMAS

El mundo grafico- Dibujo con estructura- Imágenes icónicas-Simbología

Festival de Coreografías- Festival de la Canción

OBJETIVOS

1. Reconocer las diversas formas de comunicación en el mundo gráfico.
2. Abordar la creatividad como potencial clave para idear e innovar.
3. Reconocer y usar los códigos verbales y no verbales en el proceso de la comunicación.
4. Conocer el sistema de signos y símbolos que surgen en las expresiones culturales.

INDICADORES

1. Interioriza y crea una marca para un proyecto
2. Realiza dibujos aplicando la estructura natural y artificial.
3. Realiza iconos personales. Define conceptos a través de los iconos.
4. Resuelve composiciones graficas a través de símbolos.
5. Reconoce los símbolos culturales y los enriquece gráficamente.

COMPETENCIAS A DESARROLLAR

- ✓ Comunicativa (producción)
- ✓ Apreciación estética (Extratextual)
 - ✓ Danza
 - ✓ Música

EL MUNDO GRÁFICO

El mundo gráfico se presenta, generalmente, en dos dimensiones en superficies planas y tridimensionales. Se refiere al conjunto de elementos que ayudan a concebir y a organizar proyectos, comunicaciones u obras gráficas, estas pueden ser producidas por medios industriales o particulares que tienen como objetivo en común transmitir un mensaje determinado a grupos específicos.

Organización gráfica: en el interior de una publicación escrita se pueden encontrar tres clases de textos indicativos, textos secundarios y textos generales.



Dan Mumford
Portada CD - Gallows

Organización visual de la información

En todo texto hay información importante e información menos importante:

- Lo que es igual debe aparecer igual, y lo que es diferente debe aparecer diferente.
- Lo que es más importante debe destacarse, y lo menos importante no debe ser tan visible.



31

APLICA:

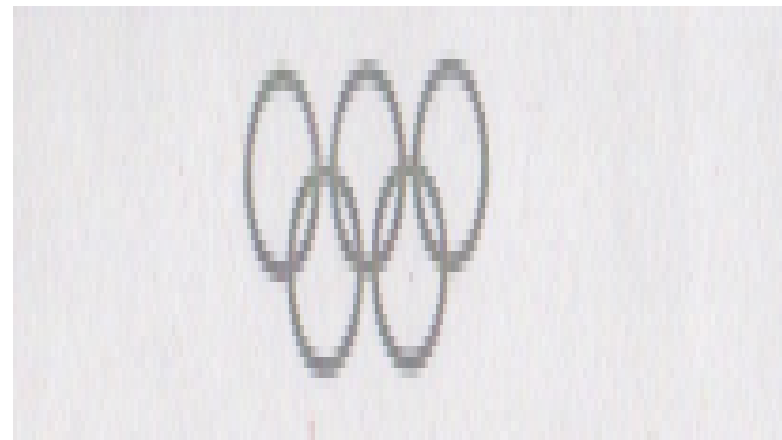
Observa y analiza las instrucciones para que realices el proyecto

“MARCAS MUNDIALISTAS EN EL DEPORTE”

PROYECTO MARCAS



La **Copa Mundial de la FIFA México/Estados Unidos/Canadá 2026** (en inglés: *2026 FIFA World Cup Canada/United States/Mexico*; en francés: *Coupe du Monde de la FIFA-Canada/États-Unis/Mexique 2026*) será la vigésima tercera edición de la Copa Mundial de Fútbol organizada por la FIFA y se desarrollará del 11 de junio al 19 de julio de 2026 en América del Norte: Canadá, Estados Unidos y México.



APLICA y EXPRESA:

**Luego de elegir la marca y el deporte que usaste como referente
dibuja 4 camisetas con colores de las 4 selecciones mundialistas que
más te gusten**



NOMBRE	GRADO	FECHA	VALORACION
--------	-------	-------	------------

APLICA: Dibuja detalladamente el uniforme completo de la selección que tú crees que será la campeona mundial de futbol 2026 y píntalo con la técnica que consideres mejor opción para tu diseño



CAMPEÓN DE FUTBOL 2026

NOMBRE	GRADO	FECHA	VALORACION
--------	-------	-------	------------

UNIDAD 3

DIBUJOS CON ESTRUCTURAS

- Las estructuras son la disposición de las partes dentro de un todo, las estructuras son el soporte de la forma, son fundamentales en el dibujo ilustrativo, en el dibujo arquitectónico, en el dibujo mecánico, entre otros.
- Las estructuras se pueden clasificar en: naturales (concha de caracol, esqueleto humano), son las diseñadas por la naturaleza. Artificiales (un edificio, un puente), son las diseñadas por el hombre. Masivas: son estructuras pesadas y macizas (muros y bóvedas).
- La estructura como soporte de la forma, debe tener equilibrio y resistencia, se puede organizar en: lineal, central, radial, en trama o fractal.



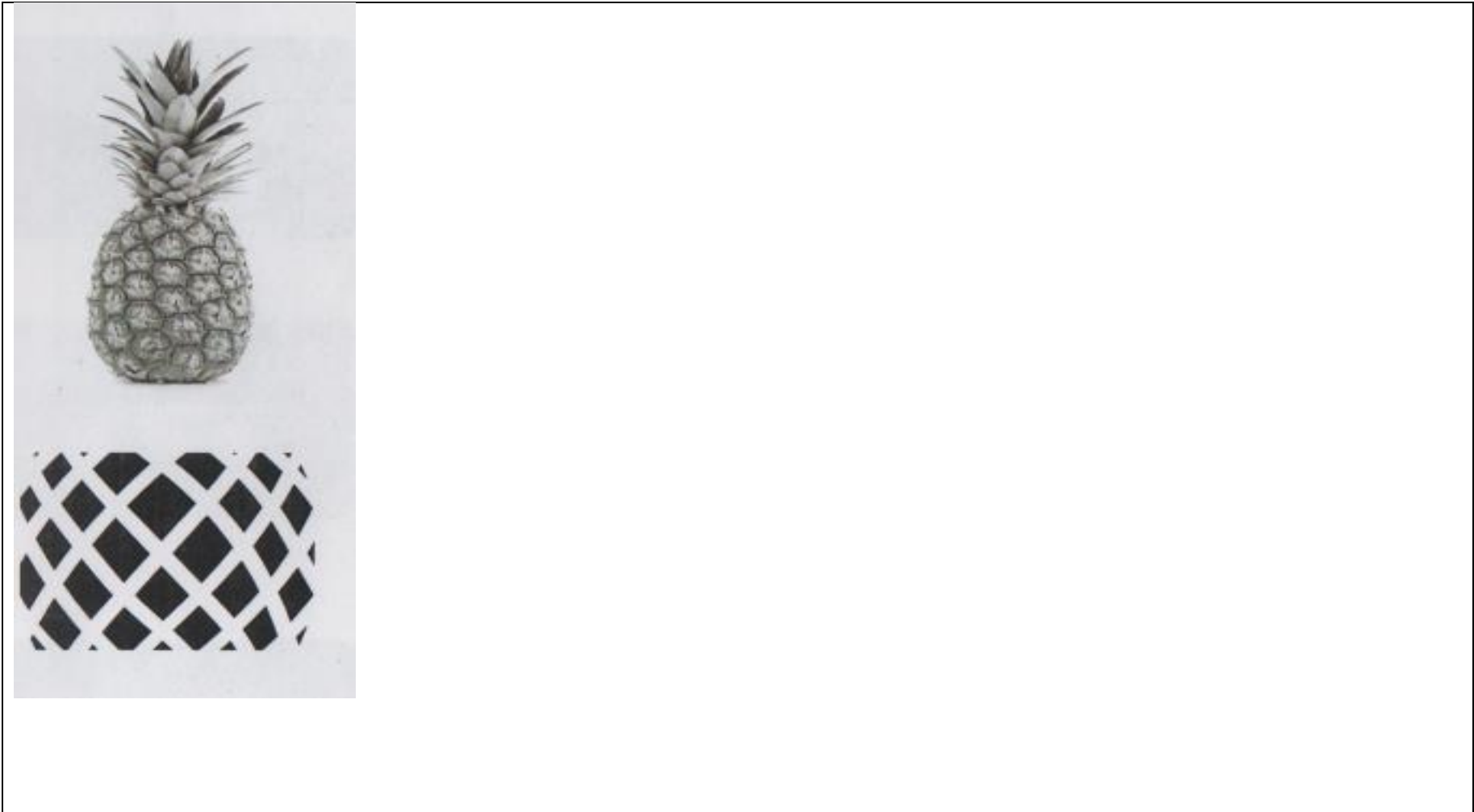
Torre Eiffel
Estructura artificial



Estructura natural
Caracol



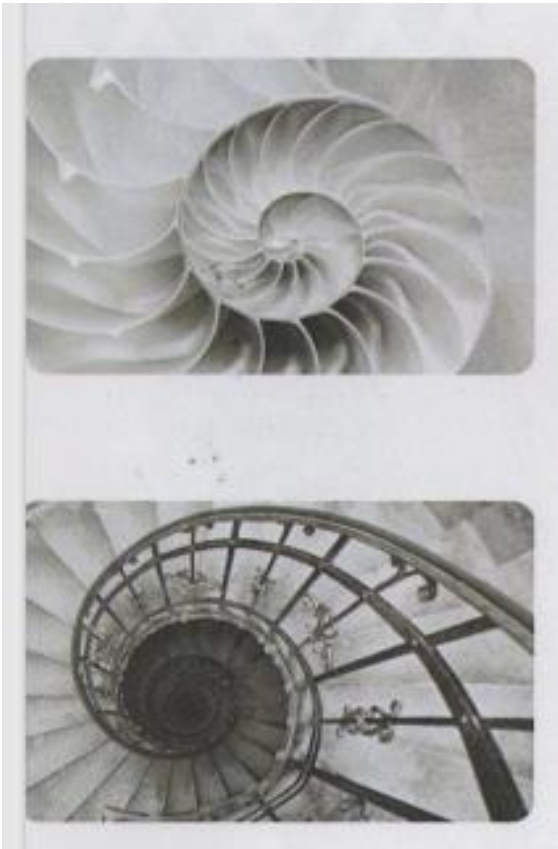
APLICA: Toma como referente el caparazón de la tortuga (estructura natural), y realiza una composición plana a lápiz observa el ejemplo



NOMBRE	GRADO	FECHA	VALORACION
--------	-------	-------	------------

EXPRESA:

La estructura del caracol ha dado origen a otros diseños como aparecen en el ejemplo que encuentras a la izquierda, hoy tu eres el diseñador(a) y usando esta estructura debes dibujar algunos bocetos.



A large rectangular area with a dashed border, intended for drawing sketches.

NOMBRE	GRADO	FECHA	VALORACION
--------	-------	-------	------------

UNIDAD 3

IMÁGENES ICÓNICAS

El lenguaje icónico es un sistema de representación tanto lingüístico como visual, a través de las imágenes se puede sustituir, interpretar o traducir la realidad. La imagen para ser interpretada ha de tener una cierta identificación visual con su referente.

El icono mantiene una relación directa o de semejanza con el referente, tiene cierto parecido con la realidad a la que se refiere, se parece por sus características a la realidad, el icono se intuye, no hay que enseñarlo, puede cambiar con el tiempo. Algunos ejemplos de icono: Un pictograma, un mapa, una fotografía, un plano, una manzana, el retrato del Che Guevara, entre otros.



Iconos contemporáneos

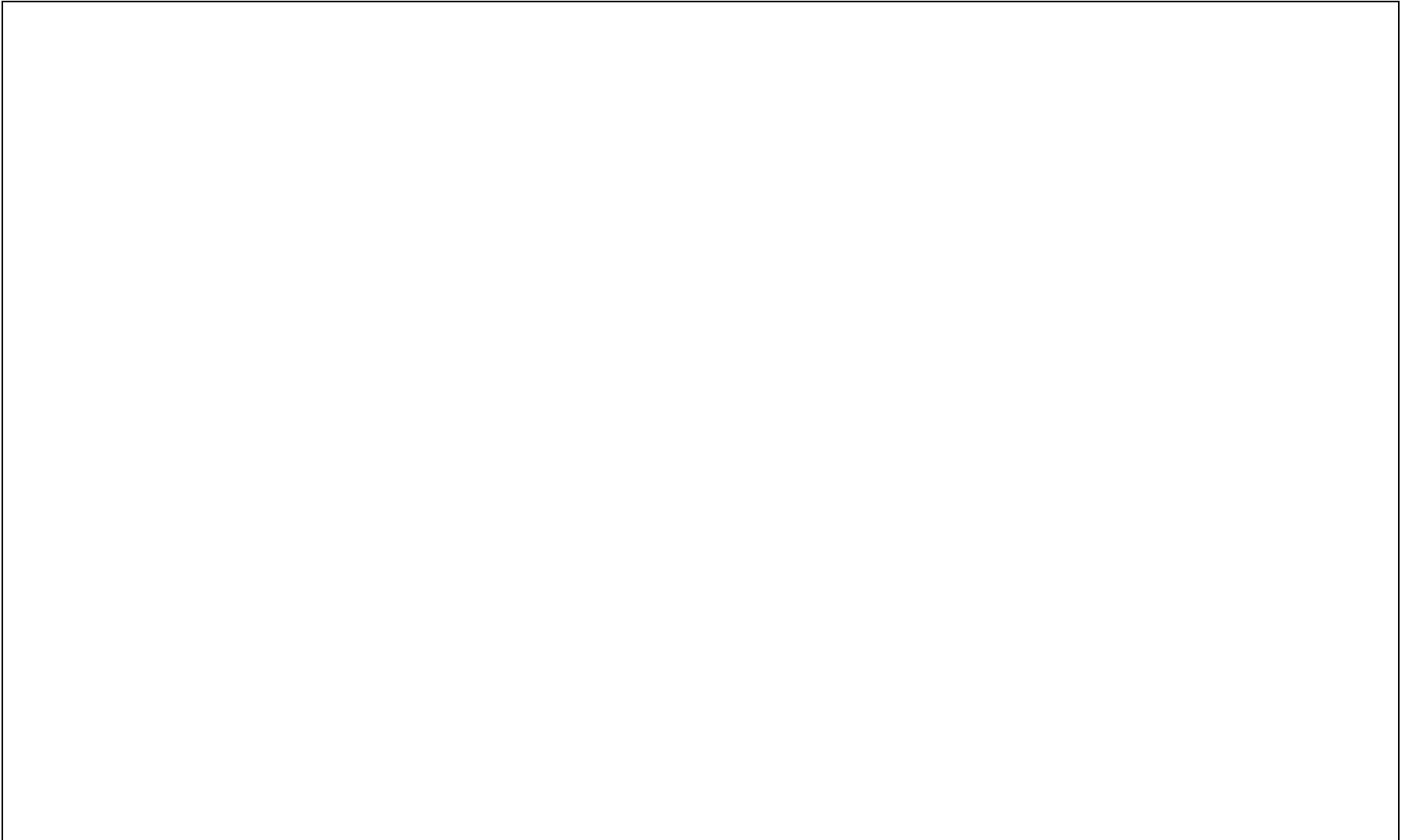


Marilyn Monroe
Icono de la cultura POP



EXPRESA:

Dibuja el o los iconos que te representen con ser autentico



NOMBRE	GRADO	FECHA	VALORACION
--------	-------	-------	------------

UNIDAD 3

SIMBOLOGÍA

La simbología es el estudio que se lleva a cabo sobre los símbolos. Símbolo es la representación perceptible de una idea, con rasgos asociados por una convención socialmente aceptada, es un término, un nombre o una imagen que puede ser conocido en la vida diaria aunque posee connotaciones específicas además de su significado corriente y obvio.

El símbolo tiene una relación indirecta con la imagen, siempre hay que enseñarlo. Al analizar los símbolos de una obra artística, ésta adquiere sentido y significación. Algunos de estos símbolos tienen una categoría universal, pero otros son un lenguaje íntimo, personal y particular del artista.



Simbología Religiosa

EL SÍMBOLO EN EL ARTE

Un símbolo no solo informa, si no que también evoca valores y sentimientos, representando ideas abstractas de manera metafórica o alegórica. Un movimiento artístico que le confirió gran importancia al símbolo fue el simbolismo, como en la obra "Muerte y vida" de Gustav Klimt donde aparece la noción de muerte (calavera).



APLICA:

El símbolo puede tener una interpretación universal o particular.

Teniendo presente esta afirmación realiza una composición artística con las siguientes ilustraciones



NOMBRE	GRADO	FECHA	VALORACION
--------	-------	-------	------------

EXPRESA:

En los años 60 surgió en los Estados Unidos un movimiento libertario y pacifista llamado “HIPPIE”, uno de los símbolos más importantes de este movimiento es el AMOR Y LA PAZ.

Recorta y pega sobre el símbolo imágenes y textos que lo representen



NOMBRE	GRADO	FECHA	VALORACION
--------	-------	-------	------------

AUTOEVALUACION

NOMBRE DEL ESTUDIANTE	GRADO:	AÑO: 2025
MATERIA : ARTISTICA		

Realiza la autoevaluación teniendo en cuenta que si:

Cumplo todos los criterios, mi trabajo es excelente :5
He tenido algunas fallas, pero en general he cumplido: 4
Lo he hecho bien en algunos aspectos, pero tengo mucho por mejorar: 3
Mi trabajo deja mucho que desear, debo mejorar en todos los aspectos: 2

ASPECTO A EVALUAR	1° P
ACTITUDINAL: tiene que ver con el desarrollo y práctica de los valores que lleven al estudiante a tomar una postura desde la ética y la legalidad. Práctico valores: Respeto, tolerancia. Responsabilidad: en el trabajo individual, en grupo, en la presentación de tareas, trabajos, evaluaciones, planes de apoyo. Acatamiento a la norma y a las instrucciones del docente. Puntualidad: en los horarios y entrega de responsabilidades. Honestidad. Esfuerzo para superar las dificultades	
PROCEDIMENTAL: tiene que ver con el reconocimiento de las estrategias y procesos desarrollados por mí a favor de mí aprendizaje. Amplio información, realizo consultas por mi cuenta, busco asesorías, tengo buen nivel de participación, estoy en capacidad de comunicar mi estado de aprendizaje	
COGNITIVO: tiene que ver con los niveles de comprensión y aplicación que he logrado en mi proceso de aprendizaje Comprendo los conceptos. Relaciono los conceptos nuevos con otros ya aprendidos. Resuelvo situaciones aplicando los conceptos	
Promedio: suma total (3	
ítems)	
Total (promedio ÷ 3)	