

	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	Fecha de Aprobación del Formato: Enero de 2019

ÁREA:	Educación Artística y Cultural	DOCENTE:	Antonio José Galeano Penagos
GRADO:	7°	ESTUDIANTE:	
PERIODO:	II		
FECHA DE ENTREGA:	25/09/2026	VALOR DEL TRABAJO:	30%
FECHA DE SUSTENTACIÓN:	28/09/2026 - 02/10/2026	VALOR DE LA SUSTENTACIÓN:	70%

CONTENIDO	
ESTÁNDAR	• Crea personajes y escenas breves a partir del manejo del gesto y la voz, integrando el aprestamiento corporal con la intención comunicativa de un texto. • Experimenta con la técnica del grabado o la técnica mixta, utilizando materiales del entorno para crear texturas que simbolicen conceptos abstractos como libertad, soledad o alegría. • Compone secuencias sonoras sencillas que acompañan una narración o una imagen, demostrando comprensión sobre cómo el sonido influye en la percepción del mensaje.
COMPONENTES	• Apreciativo • Productivo • Emocional
COMPETENCIA	• Sensibilidad perceptiva • Producción-creación • Comprensión crítico-cultural
DERECHO BÁSICO DE APRENDIZAJE	
INDICADOR DE DESEMPEÑO	• Propone ejercicios de creación como secuencias rítmicas de danza/teatro o composiciones volumétricas. • Emplea un lenguaje simbólico que supere estereotipos y explora alternativas de creación con apoyo tecnológico. • Elabora creaciones individuales y colectivas con apoyo de instrumentos y medios digitales, mostrando control técnico. • Demuestra una actitud proactiva y ética en el uso de medios digitales y análogos, liderando procesos creativos con autonomía y mostrando respeto por la propiedad intelectual y el trabajo de sus pares.

SITUACIÓN PROBLEMA

Lee y analiza la siguiente situación:

La Institución Educativa Benjamín Herrera realizará una muestra artística del segundo periodo titulada "Objetos, sonidos y escenas con significado". Los estudiantes de grado séptimo deberán demostrar que una idea, emoción o situación puede comunicarse mediante distintos lenguajes artísticos. Para ello, crearán una propuesta que articule las artes plásticas, la música y las artes escénicas. En artes plásticas, el reto consiste en transformar una idea en una forma con volumen, utilizar símbolos o metáforas visuales y pensar cómo la fotografía o el arte digital pueden modificar la manera en que se percibe la obra. En música, deberán organizar ritmo, melodía, repetición y silencio para acompañar una emoción, imagen o narración. En escénicas, deberán pensar cómo un personaje, la escenografía, el gesto, la voz y algunos recursos tecnológicos pueden construir una puesta en escena con intención comunicativa. Durante el proceso también será necesario usar los medios digitales de manera responsable, respetar el trabajo de otros creadores y explicar las decisiones tomadas en cada producción.

Pregunta orientadora general: ¿cómo puede un estudiante integrar volumen, imagen, sonido, personaje, escenografía y tecnología para comunicar de manera creativa una emoción, una idea o una situación de su entorno?

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 todas las actividades completas el 25/09/2026.
- La sustentación oral, escrita o práctica se realizará entre el 28/09/2026 y el 02/10/2026.
- El trabajo tiene un valor del 30% y la sustentación un valor del 70%, según el formato institucional.
- Cada actividad debe evidenciar comprensión, producción artística, intención comunicativa, uso responsable de medios y reflexión personal.

1. Análisis de la situación problema:

Lee la situación problema y escribe un análisis de mínimo 10 líneas. Explica cómo una misma idea puede expresarse mediante una escultura o imagen, una composición sonora y una escena. Incluye un ejemplo de tu vida escolar, familiar o barrial.

Evidencia: Análisis escrito completo, coherente y relacionado con los tres lenguajes artísticos.

2. Mapa conceptual del segundo periodo:

Elabora un mapa conceptual que conecte estos conceptos: volumen, escultura, textura, símbolo, metáfora visual, fotografía, encuadre, arte digital, ritmo, melodía, silencio, repetición, escenografía, personaje, gesto, voz y tecnología en escena.

Evidencia: Mapa conceptual organizado, con conectores y mínimo un ejemplo por cada uno de los tres lenguajes: plástico, musical y escénico.

3. Escultura simbólica o composición volumétrica:

Selecciona una idea o emoción como libertad, amistad, miedo, esperanza, cuidado del ambiente, convivencia o identidad. Diseña y construye una pequeña escultura con materiales sencillos o reutilizables. Debe tener alto, ancho y profundidad e incluir al menos un símbolo o metáfora visual.

Evidencia: Escultura básica terminada, título y explicación mínima de 5 líneas sobre su significado.

4. Registro fotográfico e intención visual:

Realiza una fotografía de la escultura anterior o, si no tienes dispositivo, dibuja el encuadre que usarías. Define fondo, ángulo, luz, distancia y punto de vista. Explica cómo esas decisiones pueden hacer que la obra se vea tranquila, dramática, alegre, misteriosa u otra sensación.

Evidencia: Fotografía impresa/captura o dibujo del encuadre, acompañado de una explicación mínima de 6 líneas.

5. Símbolo y metáfora en la imagen:

Elabora una tabla con cuatro ejemplos de símbolos y cuatro ejemplos de metáforas visuales. En cada caso escribe la imagen u objeto, la idea que representa y una posible situación escolar o cotidiana donde podría utilizarse.

Evidencia: Tabla con ocho ejemplos claramente diferenciados y explicación del significado.

6. Diseño de una secuencia rítmica y melódica:

Crea en el cuaderno una secuencia de mínimo 8 tiempos que combine sonidos y silencios. Agrega una melodía sencilla de 3 a 5 sonidos o notas. Indica qué emoción, imagen o historia deseas acompañar y señala dónde aparece la repetición y el silencio.

Evidencia: Guion sonoro escrito con ritmo, melodía, silencios e intención expresiva.

7. Creación musical digital con Chrome Music Lab - Song Maker:

Crea una composición corta de 20 a 40 segundos en Song Maker, o desarrolla una alternativa con sonidos corporales/objetos si no tienes acceso a internet. Debe incluir ritmo, una melodía sencilla, repetición y al menos un silencio o pausa. Ponle un título y explica tres decisiones musicales.

Evidencia: Enlace o captura de la composición; si se usa alternativa no digital, guion de la secuencia. Incluye título, intención y explicación de 4 a 5 líneas.

8. Diseño de escenografía para una escena breve:

Diseña en una hoja una escenografía sencilla para representar una situación escolar, familiar o imaginaria. Debe incluir el espacio principal, fondo, mínimo tres elementos escenográficos, ubicación del personaje y un recurso tecnológico posible como iluminación, sonido, proyección o dispositivo digital.

Evidencia: Dibujo de escenografía coloreado y descripción mínima de 6 líneas explicando cómo el espacio y la tecnología apoyan el mensaje.

9. Creación de personaje y mini escena:

Diseña un personaje de cuerpo entero. Define nombre, emoción dominante, gesto, postura, vestuario y forma de hablar. Luego escribe un guion breve de 6 a 10 líneas para una escena de 30 a 60 segundos que ocurra en la escenografía diseñada. Indica qué sonido o recurso tecnológico acompañaría la escena.

Evidencia: Diseño del personaje, guion y preparación de una representación breve para la sustentación.

10. Portafolio y reflexión integradora:

Organiza las evidencias anteriores y escribe una reflexión final de mínimo 12 líneas. Explica qué aprendiste sobre volumen, símbolo, fotografía, ritmo, melodía, escenografía y personaje; qué lenguaje artístico te permitió comunicar mejor tu idea; cómo usaste la tecnología y por qué es importante respetar la propiedad intelectual y el trabajo de los compañeros.

Evidencia: Portafolio completo y reflexión escrita. Debes preparar una exposición de 2 a 3 minutos para la sustentación.

Criterios de valoración del trabajo escrito y práctico:

- Comprensión de volumen, símbolo, metáfora visual, fotografía, ritmo, melodía, escenografía y creación de personajes.
- Capacidad para expresar una idea o emoción mediante producciones plásticas, sonoras y escénicas.
- Uso creativo de materiales, recursos del entorno y medios digitales.
- Intención comunicativa, organización, limpieza y terminación de las evidencias.
- Uso ético de medios digitales, respeto por la propiedad intelectual y valoración del trabajo de los pares.
- Claridad para explicar y argumentar las decisiones artísticas durante la sustentación.

EVALUACIÓN - PREGUNTAS TIPO SABER

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

1. Una escultura se diferencia principalmente de una imagen plana porque:

- A. solo puede hacerse con materiales costosos.
- B. posee alto, ancho y profundidad y ocupa un espacio tridimensional.
- C. siempre debe representar una persona.
- D. no puede comunicar emociones.

2. Si una escultura representa una puerta abierta para comunicar oportunidad o libertad, la puerta funciona principalmente como:

- A. un símbolo visual.
- B. una nota musical.
- C. un fondo sin significado.
- D. un error de composición.

3. Una metáfora visual se caracteriza porque:

- A. comunica una idea de manera indirecta mediante una imagen que invita a interpretar.
- B. siempre copia literalmente la realidad.
- C. solo puede utilizarse en fotografías.
- D. elimina todo significado de la obra.

4. En fotografía, el encuadre permite:

- A. decidir qué elementos aparecen dentro de la imagen y cómo se organizan.
- B. cambiar físicamente el material de la escultura.
- C. reemplazar siempre la luz y el fondo.
- D. determinar únicamente el peso del objeto.

5. El ritmo en una composición musical corresponde principalmente a:

- A. la organización de sonidos y silencios en el tiempo.
- B. el color de un instrumento.
- C. el tamaño de una imagen.
- D. la forma de una escultura.

6. Una melodía es:

- A. una sucesión organizada de sonidos con diferentes alturas que forma una idea musical.
- B. cualquier ruido producido al azar.
- C. el silencio total de una composición.
- D. un elemento de escenografía.

7. En una composición musical, una pausa o silencio intencional puede:

- A. crear contraste, expectativa o reforzar una emoción.
- B. eliminar necesariamente el ritmo.
- C. impedir que exista una intención artística.
- D. reemplazar siempre todos los sonidos.

8. En una puesta en escena, la escenografía sirve principalmente para:

- A. construir visualmente el espacio donde ocurre la acción y apoyar el sentido de la escena.
- B. reemplazar al personaje principal.
- C. evitar el uso de gesto y voz.
- D. impedir que el público comprenda el contexto.

9. El gesto, la postura y la voz de un personaje son importantes porque:

- A. ayudan a comunicar emociones, intenciones y características del personaje.
- B. solo sirven para decorar el vestuario.
- C. no tienen relación con el mensaje de una escena.
- D. sustituyen completamente la escenografía.

10. Cuando un estudiante utiliza una aplicación digital o recursos de internet para crear una obra, una conducta artística responsable es:

- A. respetar la propiedad intelectual, crear contenido propio y reconocer recursos ajenos cuando corresponda.
- B. copiar cualquier obra sin revisar su origen.
- C. presentar como propia una creación de otra persona.
- D. eliminar el nombre de los autores de los recursos utilizados.

Nota: La sustentación podrá realizarse de forma oral, escrita o mixta e incluirá la explicación de las producciones realizadas. Se valorará especialmente la comprensión de conceptos, la intención artística, la capacidad de argumentar las decisiones tomadas y la relación entre los lenguajes plástico, musical y escénico.