



PLANEACIÓN DE ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN 2DO TRIMESTRE 1RA ETAPA

CICLO ESCOLAR 2025-2026

DOCENTE:	ASIGNATURA:	GRADO:	GRUPO(S):
BRENDA SEGOVIA	ARTES	2	E

Nombre del Alumno(a): _____

Grado y Grupo: _____ Fecha: _____

ACTIVIDAD DE RECUPERACIÓN: ARTES

Actividad 1: "El Mapa de los Símbolos: Un Viaje por la Diversidad"

Objetivo: Identificar cómo diferentes culturas utilizan elementos visuales (formas, colores) y simbólicos para expresar su identidad, promoviendo el respeto y la inclusión.

Fase 1: Análisis Comparativo (El "Qué" y el "Cómo")

Para recuperar el contenido, primero debemos observar cómo un mismo concepto puede representarse de formas distintas según el contexto cultural.

- **Instrucción:** Elige dos de las siguientes manifestaciones culturales:
 1. El uso del color azul en la cultura Tuareg (Sahara) vs. el azul en la cerámica Talavera (México).
 2. El símbolo del jaguar en la cultura Olmeca vs. el león en la heráldica europea.
 3. Los patrones geométricos de los textiles huicholes (Wixárika) vs. los patrones de los mandalas tibetanos.

INSTRUCCIONES: Completa la siguiente tabla comparativa en tu cuaderno:

Elemento de Arte	Manifestación A (Cultura: _____)	Manifestación B (Cultura: _____)
Colores predominantes	¿Qué colores usan y qué significan?	¿Qué colores usan y qué significan?

Elemento de Arte	Manifestación A (Cultura: _____)	Manifestación B (Cultura: _____)
Formas y Figuras	¿Son orgánicas, geométricas, abstractas?	¿Son orgánicas, geométricas, abstractas?
Símbolo Central	¿Qué representa para esa comunidad?	¿Qué representa para esa comunidad?

Fase 2: Creación de un "Símbolo de Inclusión"

Ahora que comprendes que cada cultura tiene su "alfabeto visual", es momento de crear uno propio que fomente una sociedad incluyente.

- **El Reto: Diseña un símbolo original que represente la unión de diferentes etnias o lenguas.**
- **Requisitos técnicos:**
 - **Color: Debe usar al menos tres colores con un significado justificado (ej. Verde para la esperanza, naranja para la energía social, etc.).**
 - **Forma: Debe integrar elementos de una cultura que no sea la tuya (investiga un patrón o forma específica).**
 - **Movimiento: Si tu símbolo fuera una danza o un sonido, ¿cómo se movería? (Escribe una breve descripción de 3 líneas).**

Fase 3: Reflexión Crítica

Responde a las siguientes preguntas para cerrar tu proceso de recuperación:

- 1. ¿Por qué es importante entender que un color o una forma puede significar algo distinto en otra parte del mundo?**
- 2. ¿Cómo ayuda el arte a que las personas de diferentes orígenes se sientan incluidas en una sociedad?**
- 3. ¿Qué pasaría con la cultura si todos usáramos los mismos símbolos y colores?**

Evaluación (Checklist de éxito)

Para aprobar esta actividad, asegúrate de:

- **Haber completado la tabla comparativa con datos reales.**
- **Presentar un dibujo del símbolo con limpieza y uso intencional del color.**
- **Redactar la reflexión conectando el arte con la inclusión social.**

Actividad: "La Liga de las Alegorías" (Creación de Cómic)

Objetivo: Transformar un concepto abstracto de la diversidad cultural en un personaje alegórico y narrar una breve historia sobre la inclusión.

1. Elige tu "Concepto Raíz"

Para que tu alegoría tenga sentido, debes elegir una de las siguientes ideas que conforman nuestra diversidad:

- **La Lengua Materna (El poder de la palabra).**
- **La Memoria Ancestral (La conexión con el pasado).**
- **La Fusión Cultural (Cuando dos mundos se encuentran).**
- **La Resiliencia (La fuerza ante la discriminación).**

2. Diseño del Personaje (La Alegoría)

En lugar de dibujar a una persona común, crearás una alegoría viviente. Usa elementos de las artes (formas y colores) para darle significado:

- **Atuendo: ¿Qué patrones culturales viste? (Ej. bordados, telas africanas, texturas de piedra, plumas).**
- **Atributos: ¿Qué objeto sostiene que simboliza su poder? (Ej. un libro antiguo, una brújula, una semilla, un telar).**
- **Colorimetría: Usa colores que transmitan la emoción de tu concepto (ej. tonos tierra para la "Memoria", colores vibrantes para la "Fusión").**

3. El Cómic: "Un Encuentro de Mundos"

Dibuja una historieta de 4 a 6 viñetas donde tu personaje alegórico interactúe con la realidad.

- **Viñeta 1: Presentación de la Alegoría en su entorno.**
- **Viñetas 2 y 3: Un conflicto (ej. alguien se siente excluido o se olvida de su origen).**
- **Viñetas 4 y 5: La acción de la Alegoría (¿Cómo usa sus colores o formas para solucionar el problema?).**
- **Viñeta 6: El mensaje final de inclusión.**

Ejemplo de Guion para tu Cómic

Personaje: "Lumina, la Alegoría del Lenguaje".

Apariencia: Su piel brilla con letras de diferentes alfabetos y viste una capa hecha de pergaminos.

Historia: Lumina llega a un salón donde nadie se entiende. Ella sopla una ráfaga de colores que se transforman en puentes de luz, permitiendo que las personas se escuchen y se respeten a pesar de hablar lenguas distintas.

Guía de Evaluación para el Cómic

Criterio	Excelente	Regular	Necesita Mejora
Simbolismo	El personaje representa claramente el concepto elegido.	El personaje es simple pero se entiende la idea.	No se distingue qué idea representa el personaje.
Elementos del Arte	Uso excelente de color y forma para dar mensaje.	Usa color pero no tiene un significado claro.	El dibujo carece de intención artística.
Mensaje de Inclusión	La historia promueve activamente el respeto a la diversidad.	El mensaje es confuso pero presente.	No hay un mensaje de inclusión.