

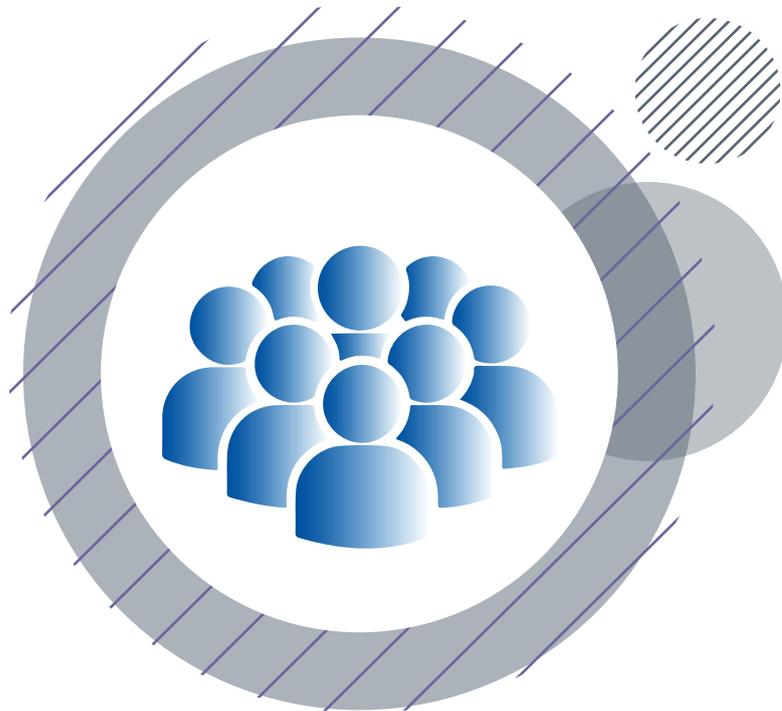


ESTADO PLURINACIONAL DE
BOLIVIA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN

COMPENDIO PARA MAESTRAS Y MAESTROS

TEXTOS DE APRENDIZAJE 2023 - 2024



SECUNDARIA COMUNITARIA PRODUCTIVA
ÁREA

ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES

SUBSISTEMA DE EDUCACIÓN REGULAR



ESTADO PLURINACIONAL DE
BOLIVIA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN

Compendio para maestras y maestros - textos de aprendizaje 2023 - 2024
Educación secundaria comunitaria productiva
Documento oficial - 2023

Edgar Pary Chambi
MINISTRO DE EDUCACIÓN

Bartolomé Puma Velásquez
VICEMINISTRO DE EDUCACIÓN REGULAR

María Salomé Mamani Quispe
DIRECTORA GENERAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

Equipo de redacción
Dirección General de Educación Secundaria

Coordinación general
Instituto de Investigaciones Pedagógicas Plurinacional

Índice

PRESENTACIÓN	1
CONOCE TU TEXTO	2

COMUNIDAD Y SOCIEDAD



Artes Plásticas y Visuales

Primer año

Expresiones Artísticas Plásticas y su aplicación como proceso tecnológico productivo	212
Artes gráficas como orientación En los procesos productivos	220
El dibujo artístico como fomento a las expresiones gráficas culturales	221
El color para el desarrollo de la composición cromática aplicada al contexto	223
Historia del arte para el fortalecimiento de la identidad cultural.....	224
Las artes aplicadas y modelado para la producción comunitaria.....	227

Segundo año

Dibujo técnico empleado en las nociones Decorativas y productivas bidimensionales para la comunidad.....	217
Elementos de las artes gráficas para las producciones dialógicas	223
Procesos del dibujo artístico para la representación e Interpretación de la realidad o la imaginación Intra-intercultural.....	226
Desarrollo de las artes aplicadas y modelado para las producciones decorativas y emprendedoras.....	229

Tercer año

Dibujo técnico lineal basado en los proyectos constructivos tridimensionales del contexto.....	271
Las composiciones de artes gráficas para las expresiones corporativas y del contexto comunitario intercultural.....	275
El dibujo artístico como composiciones estéticas para las expresiones socioculturales en valores y principios	277
Implementación de la pintura artística para la manifestación intra-intercultural y la despatriarcalización.....	280
La historia del arte para las apreciaciones interculturales y comunitarias.....	283

Cuarto año

El dibujo técnico volumétrico aplicado a la producción tecnológica e interpretación del contexto empleados para la producción tridimensional	259
Las artes gráficas como símbolo del desarrollo tecnológico productivo sociocultural.....	263
El dibujo artístico como expresiones de la identidad cultural y la comunidad.....	266
Las técnicas de pintura artística como fomento creativo de la expresión cultural.....	269
La historia del arte y producciones como medio de interpretación de la realidad nacional	272
Las artes aplicadas y modelado para el fortalecimiento de las artes originarias.....	277

Quinto año

El dibujo técnico volumétrico aplicado a la producción tecnológica e interpretación del contexto empleados para la producción tridimensional	309
Diseño y maquetación a través de las artes gráficas y aplicadas para los procesos productivos y tecnológicos.....	312
La figura humana a través del dibujo artístico como elemento de composición artística desde la comunidad.....	315
La pintura artística como interpretación de la diversidad cultural y la despatriarcalización.....	318
Manifestaciones artísticas del contexto nacional a través de la historia del arte	320
procesos de modelado y artes aplicadas para los emprendimientos socioculturales.....	323

Sexto año

Dibujo arquitectónico para la creación de proyectos aplicados a la comunidad	299
Las artes gráficas y aplicadas como desarrollo de procesos tecnológicos y de emprendimientos sociales	309
El dibujo artístico para la producción y socialización de los acontecimientos socioculturales despatriarcalización y eliminación de racismo	311
Manifestaciones artística matemáticas y decorativas para la comunidad a través de la pintura mural.....	313
La historia contemporánea del arte aplicado al contexto nacional e internacional.....	314
Expresiones culturales a través del modelado las artes aplicadas para manifestaciones de los pueblos.....	321
Orientación vocacional orientada a las artes plásticas y visuales para su especialización	324



PRESENTACIÓN

Estimadas maestras y maestros, el fortalecimiento de la calidad educativa es una de nuestras metas comunes que, como Estado y sociedad, nos hemos propuesto impulsar de manera integral para contribuir en la transformación social y el desarrollo de nuestro país. En este sentido, una de las acciones que vienen siendo impulsadas desde la gestión 2021, como política educativa, es la entrega de textos de aprendizaje a las y los estudiantes del Subsistema de Educación Regular, medida que, a partir de esta gestión, acompañamos con recursos de apoyo pedagógico para todas las maestras y maestros del Sistema Educativo Plurinacional.

El texto de apoyo pedagógico, que presentamos en esta oportunidad, es una edición especial proveniente de los textos de aprendizaje oficiales. Estos textos, pensados inicialmente para las y los estudiantes, han sido ordenados por Áreas de Saberes y Conocimientos, manteniendo la organización y compaginación original de los textos de aprendizaje. Esta organización y secuencia permitirá a cada maestra y maestro, tener en un mismo texto todos los contenidos del Área, organizados por año de escolaridad, sin perder la referencia de los números de página que las y los estudiantes tienen en sus textos de aprendizaje.

Este recurso de apoyo pedagógico también tiene el propósito de acompañar la implementación del currículo actualizado, recalcando que los contenidos, actividades y orientaciones que se describen en este texto de apoyo, pueden ser complementados y fortalecidos con la experiencia de cada maestra y maestro, además de otras fuentes de consulta que aporten en la formación de las y los estudiantes.

Esperamos que esta versión de los textos de aprendizaje, organizados por área, sea un aporte a la labor docente.

Edgar Pary Chambi
MINISTRO DE EDUCACIÓN

"2023 AÑO DE LA JUVENTUD HACIA EL BICENTENARIO"

CONOCE TU TEXTO

En la organización de los contenidos encontraremos la siguiente iconografía:



Glosario

Aprendemos palabras y expresiones poco comunes y difíciles de comprender, dando uno o más significados y ejemplos. Su finalidad radica en que la o el lector comprenda algunos términos usados en la lectura del texto, además de ampliar el léxico.

Glosario

Investiga

Somos invitados a profundizar o ampliar un contenido a partir de la exploración de definiciones, conceptos, teorías u otros, además de clasificar y caracterizar el objeto de investigación, a través de fuentes primarias y secundarias. Su objetivo es generar conocimiento en las diferentes áreas, promoviendo habilidades de investigación.



Investiga



¿Sabías que...?

Nos muestra información novedosa, relevante e interesante, sobre aspectos relacionados al contenido a través de la curiosidad, fomentando el desarrollo de nuestras habilidades investigativas y de apropiación de contenidos. Tiene el propósito de promover la investigación por cuenta propia.

¿Sabías que...?

Noticiencia

Nos permite conocer información actual, veraz y relevante sobre acontecimientos relacionados con las ciencias exactas como la Física, Química, Matemática, Biología, Ciencias Naturales y Técnica Tecnológica General. Tiene la finalidad de acercarnos a la lectura de noticias, artículos, ensayos e investigaciones de carácter científico y tecnológico.



Noticiencia



Escanea el QR



Para ampliar el contenido

Es un QR que nos invita a conocer temáticas complementarias a los contenidos desarrollados, puedes encontrar videos, audios, imágenes y otros. Corresponde a maestras y maestros motivar al estudio del contenido vinculado al QR; de lo contrario, debe explicar y profundizar el tema a fin de no omitir tal contenido.

Aprende haciendo

Nos invita a realizar actividades de experimentación, experiencia y contacto con el entorno social en el que nos desenvolvemos, desde el aula, casa u otro espacio, en las diferentes áreas de saberes y conocimientos. Su objetivo es consolidar la información desarrollada a través de acciones prácticas.



Aprende haciendo



Desafío

Nos motiva a realizar actividades mediante habilidades y estrategias propias, bajo consignas concretas y precisas. Su objetivo es fomentar la autonomía y la disciplina personal.

Desafío

Realicemos el taller práctico para el fortalecimiento de la lecto escritura.



¡Taller de Ortografía!



¡Taller de Caligrafía!



¡Razonamiento Verbal!

1

SECUNDARIA

ÁREA

**ARTES PLÁSTICAS Y
VISUALES**





COMUNIDAD Y SOCIEDAD

Artes Plásticas y Visuales

EXPRESIONES ARTÍSTICAS PLÁSTICAS Y SU APLICACIÓN COMO PROCESO TECNOLÓGICO PRODUCTIVO



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

Ayuda al carpintero a encontrar en su taller 7 objetos con líneas verticales y horizontales (píntalas con color azul) y 7 objetos con ángulos (píntalo con color naranja)



Noticiencia

Astronomía: Sabías que, el sol tiene un diámetro de 1391 684 km y en comparación la tierra solo tiene 12742 km de diámetro.



¡CONTINUAMOS CON LA TEORÍA!

1. Técnicas de estudio, glosario e investigación de las artes plásticas y visuales para el año de escolaridad

Elaborar dibujos, es un método de representación de ideas complejas a través de una combinación de elementos gráficos, tablas, ilustraciones y otros; información atractiva para el público en general; estimula el pensamiento creativo y la dominación de herramientas TIC; elevan las destrezas motoras, la percepción y la memorización.

1.1. Glosario

Realiza y complementa tu glosario de las artes plásticas y visuales desde las siguientes palabras:

- **Monograma**, es el dibujo o gráfico compuesto por las iniciales del nombre o institución. (LOGO)
- **Máquina**, sistema compuesto por varias partes o piezas que ajustadas entre si transforman la energía en movimiento. Es un objeto creado para facilitar algún trabajo repetitivo y favorece al trabajo cotidiano.
- **Curvígrafos**, es una planilla para trazos curvos, ayudan a trazar curvas que el compás no lo logra.
- **Rotulación**: Es el arte de graficar letras y números mediante normativas establecidas.
- **Tipografía**, es la forma y el estilo en la que se crean los textos.
- **Medir**, en geometría, medir un segmento, es determinar el número de unidades que están contenidas en dicho segmento. Siendo la unidad de medida el metro.
- **Valor de la medida**, es el número asignado que expresa la medida.



¿Sabías que...?

Las flechas que giran solas: al dibujar en el papel flechas en una dirección y colocar un vaso de cristal con agua al frente de la lámina, las flechas cambiarán de dirección.

- **Distancia**, es el camino más corto que hay entre dos elementos geométricos o dos puntos.
- **Equidistancia**, es la igualdad de distancias entre dos o más elementos geométricos o dos puntos.

→ 2. Presentación a las Artes Plásticas y Visuales en clasificación de subáreas: dibujo técnico, dibujo artístico, pintura artística, historia del arte, modelado, diseño gráfico, textiles y otras expresiones

Las Artes Plásticas son expresiones y manifestaciones del ser humano elaborados con materiales y/o recursos plásticos transformables, facilitando crear y plasmar nuestra imaginación, transmitir ideas, sentimientos, modos de pensar e interpretar la realidad. El lenguaje del Arte Plástico permite transformar lo subjetivo (imaginación) a un elemento objetivo (real, visible y palpable).

Las expresiones artísticas potencializan la capacidad de crear e inventar, retener y transformar imágenes mentales. Permite desarrollar habilidades motoras, fortaleciendo la concentración y la memoria, fomentando el trabajo en equipo y creando niveles de satisfacción personal (autoestima) mediante la experimentación plástica.

Clasificación de las expresiones plásticas

Dibujo técnico, es una rama importante de las ciencias y tecnología la cual se desarrolla con el uso de instrumentos geométricos o herramientas digitales, por su precisión gráfica, representa elementos planos o tridimensionales en superficie bidimensional, se trabaja con medidas.



Dibujo artístico, es un método de representación gráfica de lo que percibimos y podemos representarlo de modo tridimensional sobre una superficie plana o bidimensional, no tiene medidas.

Pintura artística, es la forma de expresión artística a través de diferentes técnicas de representación usando colores sobre los dibujos, es decir, con diferentes pigmentos que se caracterizan por su propia técnica, como ser: técnica de la acuarela, óleo, aguada, lápices de color y otros.



Historia del arte, es una disciplina que estudia las manifestaciones artísticas a lo largo de la historia humana además de su evolución hasta nuestros tiempos. Todas las culturas son interpretadas por sus formas de representación artísticas (pintura, escultura, arquitectura, cerámica y otros).

Modelado, es el proceso de crear y recrear un objeto en base a un modelo (real o imaginario), consiste en un trabajo manual tridimensional el cual puede elaborarse con material plástico como ser: arcilla (cerámica), plastilina, papel mache, estuco, fierro y otros.



Diseño gráfico, es un método de comunicación visual, con el objetivo de transmitir un mensaje que capte el interés del público, mediante el color, la imagen, la tipografía y otros, su valor estético es usado en artículos publicitarios impresos o digitales.

Textiles, son expresiones creativas en tejidos a través de diseños iconográficos que representan a la naturaleza y al contexto de vida.



Otras expresiones, la artesanía, es la creación de objetos con técnicas manuales y herramientas empleando materias primas del lugar o localidad, utilizando en ocasiones maquinarias para acelerar el proceso. Los productos artesanales pueden tener un valor simbólico y cultural.

→ 3. Diseño de monogramas y su aplicación (letras o símbolos)



Monograma. Según Sergio Ricupero en su libro "Diseño gráfico en el aula", define el concepto de monograma como un término genérico para crear un signo o motivo diseñado por varias letras entrelazados. Es utilizado para sellos, marcas, monedas, logotipos de empresas, instituciones y otros.

Primera Casa de Moneda

La bibliografía consultada hace referencia que: en 1572 fue creada en Potosí la Casa de Moneda, institución que se dedicó a acuñar monedas con la plata que se extraía del Cerro Rico; después de la extensión de la ciudad de La Plata, Potosí fue nominada con el título de Villa Imperial en 1561, la economía local se había acrecentado enormemente, situación que motivó al Virrey del Perú, Don Francisco de Toledo, disponer su establecimiento para facilitar el comercio y las transacciones mineras.

Asimismo, historiadores han reconocido que la inicial "P" corresponde a la casa de monedas potosina, que desde su fundación y por instrucciones del Virrey Francisco de Toledo, implantó la moneda de plata; moneda acuñada de forma



Investiga

Con la ayuda de tus compañeras y compañeros investiga si existen tipos de monograma y dibuja en tu cuaderno.

artesanal a golpe de martillo, con bordes irregulares y mala calidad de las inscripciones, más conocido como "macuquina"

Otros autores manifiestan que el oriente boliviano se utiliza el monograma para la identificación del ganado, más conocidos como la yerra, es una técnica para marcar al ganado con el herrado caliente, también hay otras técnicas alternativas como el hierro en frío, tatuajes, marcas en las orejas y otros. Esta costumbre de marcar el ganado se practicó en el antiguo Egipto, unos 2000 años antes de Cristo.



4. Materiales e instrumentos para el dibujo técnico conceptos y aplicación.

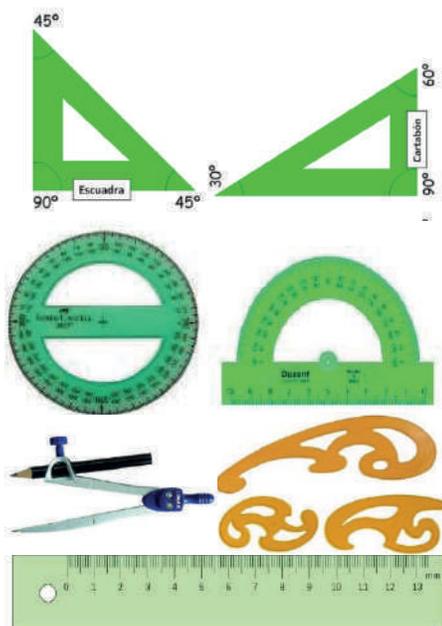
4.1. Materiales

Soporte o papel: es la superficie o hoja donde se realizan los trazados. Existen papeles de diferentes gramajes, espesores, colores y texturas.

4.2. Instrumentos de dibujo

- **Mesa de dibujo**, la superficie donde se sostiene y apoya la hoja y se realizan los dibujos.
- **Lápices de grafito "H"**, son lápices con minas duras (del inglés "Hard"), sirven para trazar líneas finas debido a su dureza.
- **Borrador o goma**, es un instrumento que sirve para eliminar trazos erróneos o sobrantes
- **Sacapuntas**, sirve para afilar la madera y la punta del grafito del lápiz.
- **Bolígrafo**, es un instrumento de escritura consistente en una punta metálica cargada de tinta.
- **Estilógrafo**, es un instrumento de trazado de líneas en diferentes grosores (llamado también micropunta, tiralíneas plumillas y grafos), encontramos las siguientes numeraciones: 0.1, 0.2, 0.3, 0.4, 0.5, 0.6, 0.8, 0.12.

Instrumentos de trazo geométrico:



- **Regla**, es un instrumento generalmente de forma rectangular que sirve para medir y trazar rectas, su sistema de medición es determinado por pulgadas, centímetros y milímetros.
- **Cartabón**, es una plantilla con forma de triángulo escaleno cuyos ángulos son de 30°, 60° y 90°, sirve para trazar rectas verticales, horizontales e inclinadas.
- **Escuadra**, es una plantilla con forma de triángulo isósceles con dos ángulos de 45° y un ángulo de 90°, sirve para trazar rectas verticales, horizontales e inclinadas, y comprobar la perpendicular de esquinas perpendiculares.
- **Transportador de ángulos**, es una plantilla de forma circular o semicircular, sirve para determinar el grado de inclinación. Sus medidas varían de 0° a 180° y 0° a 360°.
- **Compás**, es un instrumento con dos brazos articulados movibles sujetos por una bisagra, se emplea para trazar círculos o arcos de circunferencias, sus aberturas determinan la dimensión del arco en cuanto al radio de este.
- **Curvígrafos o planillas Burmester**, están compuestas por tres planillas curvas con forma de espiral logarítmica, sirven para trazar curvas cónicas y distintos tipos de curvas, se usa recorriendo el contorno de la plantilla para trazar el perfil deseado.

5. Rotulación de letras y números rectos e inclinados

La documentación consultada hace referencia a que la rotulación, proviene del latín "rotulus" que significa letrero, título o etiqueta, es el arte de trazar letras y números bajo una medida estandarizada, conservando una tipología del diseño y medida.

Los autores indican que la rotulación en la historia se extiende y difunde mucho más en Egipto donde se crearon los "papiros" donde comunicaban eventos reales o anuncios al pueblo. En la Edad Media los artesanos y comerciantes elaboraban rótulos sobre trozos de madera y metal en forma de carteles donde informaban sus servicios al público. Durante la edad contemporánea, con la aparición de



la “imprensa” la escritura toma mayor auge, una ingeniosa técnica industrial creada por el inventor Alemán Johannes Gutenberg.

Finalmente, los historiadores señalan que al final del siglo XIX cuando C.W. Reinhardt (antiguo dibujante en jefe de la Engineering News) vio la necesidad de crear un tipo de letra sencilla y legible, que pudiera ser hecha con trazos simples. Es por ello que desarrollo alfabetos de letras mayúsculas y minúsculas, basado en letras góticas y en una serie sistemática de trazos.

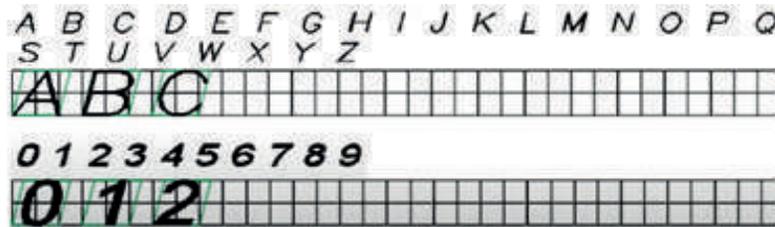
Para crear un rótulo se debe respetar las siguientes características:

- Las letras se distinguirán unos de otros sin poseer muchos adornos.
- Espaciado entre letra y letra, la distancia recomendada es de 2mm.
- Tamaño y legibilidad, se traza de modo proporcional considerando la altura, nombrada medida o altura nominal, en el diseño tipográfico la legibilidad es la facilidad de lectura, por ejemplo para un cartel que se visibiliza a una distancia de 10 metros se necesita una altura de letra de al menos 15 cm.
- La información en publicidad, es el contenido que indica al público en general de que se trata el negocio, ubicación, venta de productos, zonas comerciales, etc.

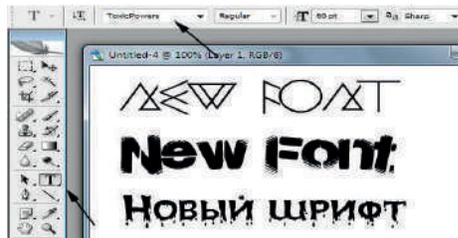


Se pueden clasificar en dos tipos principales de rotulado:

- **Rotulado manual**, se realiza por medio del pincel, brocha o tinta.

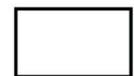


- **Rotulado Digital**, se trabaja en un ordenador y se imprime mediante un plotter.



—> 6. Elementos fundamentales de la geometría (punto, línea, plano, volumen)

- **El Punto**, es la mínima unidad geométrica. No tiene longitud, ni profundidad, ni anchura. Esto quiere decir que un punto simplemente designa una posición y un eje. Aparece para determinar una posición en el espacio o en la intersección de dos líneas.
- **La Línea**, es una sucesión de puntos. Tiene una dimensión longitudinal, pero no tiene anchura. Aunque nosotros dibujemos solo una parte de ella, conceptualmente se entiende que no tiene ni principio ni fin.
- **El Plano**, es un elemento geométrico bidimensional, con dos magnitudes: Longitud y Anchura. Esta compuestos por una serie de líneas. Un plano contiene infinitos puntos y rectas.
- **El Volumen**, es figura tridimensional representada por las dimensiones: Longitud, Ancho y Profundidad. Está compuesto por un número determinado de planos. El volumen ocupa un determinado rango en el espacio. Este puede adoptar múltiples formas regulares e irregulares.

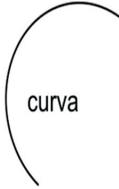
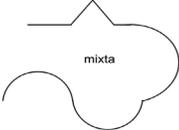


—> 7. La línea (Clasificación, tipos de trazado y su relación con el entorno)

Está conformada por una sucesión de puntos unidos en un rango de dirección y forma, las líneas son moldeables y adaptables a un modo de empleo, en geometría son una herramienta de diseño de figuras y planos bidimensionales y tridimensionales.

7.1. Clasificación de líneas

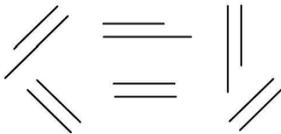
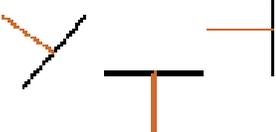
7.1.1. Por su forma

<p>Línea recta, es una sucesión de puntos con una dirección fija.</p>	<p>recta</p> 	<p>Línea curva, es una sucesión de puntos con una dirección variable. Se pueden clasificar como abiertas o cerradas.</p>	<p>curva</p> 
<p>Línea mixta, está formada por líneas rectas y curvas que a su vez llevan direcciones diferentes.</p>	<p>mixta</p> 	<p>Línea quebrada, está formada por diferentes rectas que a su vez se cortan entre sí y llevan direcciones diferentes en su trazo.</p>	<p>quebrada</p> 

7.1.2. Por su posición

<p>Línea horizontal, es una línea recta que coincide con la dirección del horizonte de un paisaje.</p>	<p>Línea vertical, es una línea recta perpendicular al horizonte.</p>	<p>Línea diagonal, es una línea recta en dirección inclinada.</p>
<p>Línea horizontal</p> 	<p>Línea vertical</p> 	<p>Línea diagonal</p> 

7.1.3. Por su relación

<p>Líneas paralelas, son dos o más líneas equidistantes, que mantienen una misma dirección y nunca se cortaran entre sí.</p>	<p>Líneas perpendiculares, están compuestas por dos líneas rectas, que se intersectan en un punto para formar un ángulo recto.</p>	<p>Líneas convergentes, son aquellas que parten de puntos diferentes y se unen en un punto.</p>	<p>Líneas divergentes, son líneas que parten de un mismo punto y se proyectan en diferentes direcciones.</p>
			



Ejemplo de líneas

7.1.4. Por su simbología

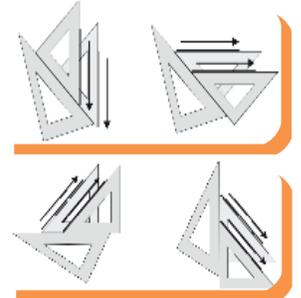
Las líneas tienen un uso muy diverso, se emplea para crear esquemas con uso simbólico.

TIPO DE LINEA	TRAZADO	FUNCIÓN
LÍNEA GRUESA		Contornos y aristas visibles.
LÍNEA FINA		Líneas auxiliares, línea de cota.
LÍNEA FINA DE TRAZO		Contornos y aristas ocultas.
LÍNEA FINA DE TRAZO Y PUNTO		Ejes de revolución y simetrías.
LÍNEA GRUESA DE TRAZO Y PUNTO		Líneas que son objeto de especificaciones particulares.
LÍNEA FINA DE TRAZO Y DOBLE PUNTO		Contornos de piezas adyacentes y líneas de centro de gravedad.
LÍNEA DE COTA (FINA CON FLECHAS)		Líneas para delimitar el espacio a medir, sirven para trazar dimensiones.
LÍNEA MEDIA CON TRAZO LARGO Y CORTO		Líneas para marcar cortes y secciones.
LÍNEA DE CORTE CON FLECHA		Cortes de planos.
LÍNEA FINA A MANO ALZADA		Límites de vistas.
LÍNEA FINA RECTA CON ZIG ZAG		Compuesto por pequeños reglones en ángulo variable.

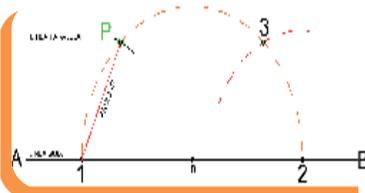
7.2. Tipos de trazado de líneas

Trazado de líneas paralelas con la escuadra y cartabón:

1. Traza una línea guía utilizando la escuadra.
2. Iguala la línea con el lado más largo del cartabón.
3. Apoya la escuadra con el lado más largo del cartabón (sujeta el cartabón para que no se mueva).
4. Desplaza la escuadra apoyándose en el cartabón.
5. Traza las líneas paralelas a la línea guía.



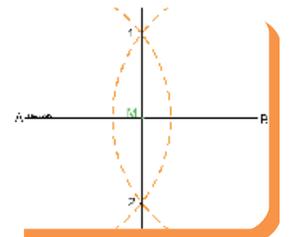
Trazado de líneas paralelas con uso del compás:



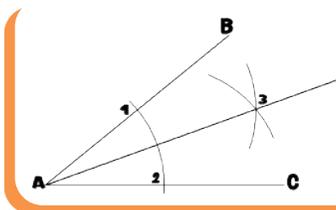
1. Trazamos una línea guía AB y posicionamos un punto P en el espacio.
2. Trazamos una semicircunferencia con radio desde O hasta P (con línea segmentada), hasta cortar la línea AB, encontramos las intersecciones 1 y 2.
3. Medimos con el compás el radio 1P y trasladamos la medida hasta el centro en 2, cortamos con un arco la circunferencia mayor, encontramos el punto 3.
4. Unimos el punto P con el punto 3.

Trazado de la mediatriz de un segmento:

1. Trazamos una línea guía AB.
2. Posicionamos con el compás en A con una dimensión mayor a la mitad. Trazamos una semicircunferencia (con línea segmentada).
3. Realizamos el mismo procedimiento con centro en B.
4. Encontramos dos puntos de intersección en las curvas, punto 1 y punto 2.
5. Trazamos una recta uniendo los puntos 1 y 2, encontramos la intersección M (determinando el punto medio de la línea AB.)



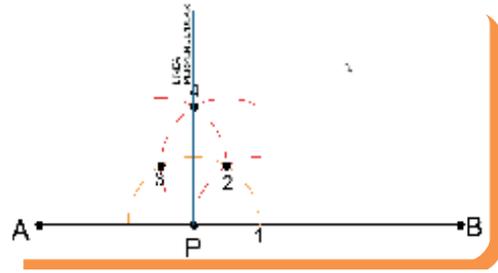
Bisectriz de un ángulo:



1. Trazamos dos líneas guía: línea AB y la línea AC. Con una abertura angular entre líneas.
2. Nos centramos en A con el compás y trazamos $\frac{1}{4}$ de circunferencia. Encontramos los puntos de intersección 1 y 2.
3. Posicionamos el compás con centro en 1 y abrimos una abertura más de la distancia media entre los puntos 1 y 2.
4. Realizamos el mismo procedimiento con centro en 2, sin cambiar el radio empleado en el punto 1.
5. Encontramos dos puntos de intersección en las curvas, punto 3 y vértice A.
6. Trazamos una recta uniendo los puntos A y 3.

Línea perpendicular de un punto en el segmento:

1. Trazamos una línea guía AB, en el segmento posicionamos el punto P sobre la recta.
2. Abrimos el compás y con una medida determinada nos centramos en P y trazamos una media circunferencia que intersecte la línea AB, encontramos el punto 1.
3. Con la misma abertura centramos el compás en 1 y cortamos la media circunferencia, hallamos el punto 2.
4. Repetimos el mismo paso centrándonos en 2, hallamos el punto 3.
5. Manteniendo la abertura nos centramos en 3 hasta 2 e intersectamos la curva superior, hallamos el punto 4.
6. Unimos con una recta los puntos P y 4.



7.3. La línea y su relación con el entorno

En nuestro entorno podemos encontrar variedad de elementos naturales y artificiales, conformados por líneas que en su forma, forman parte de nuestro paisaje. Las líneas curvas hacen referencia a un paisaje natural, desenvuelto, tranquilo y suave. Las líneas rectas demuestran un efecto rígido, estático y estructural. Las sensaciones visuales de las líneas geométricas han sido utilizadas de modo cultural en simbologías y prendas textiles, en nuestro contexto podemos hacer referencia al "aguayo", en su forma los diseños de la tira central son geométricos o formados con figuras de animales o pequeñas escenas, separados por zonas de colores terrosos y vivos.



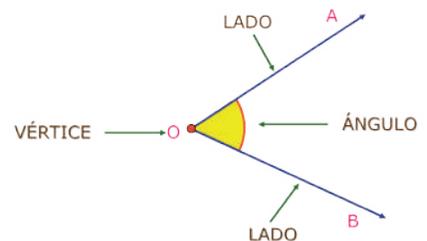
8. Los ángulos (clasificación y su aplicación en objetos de la vida diaria)

Es la abertura formada por dos líneas que se unen en un punto en común denominado vértice, las líneas que forman el ángulo son sus lados y el grado de abertura comprendida entre ambos lados que se denomina ángulo.

El valor numérico de los ángulos por la mayor o menor abertura que determinan sus lados se expresa en grados (°), minutos (') y segundos (").

Los elementos del ángulo son los siguientes:

1. Lados, son las líneas que lo conforman.
2. Vértice, es el punto donde se intersectan las líneas.
3. Apertura o amplitud, es el espacio que se mide en grados.



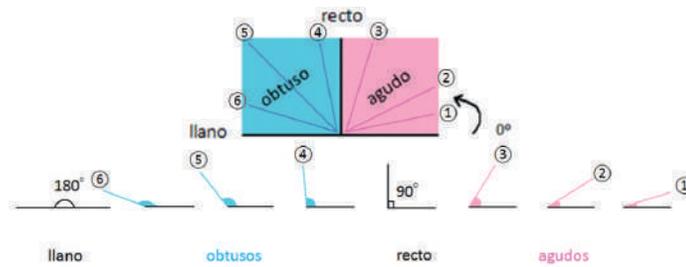
¿Cómo medir los ángulos?

1. Dibuja una semirrecta con origen en el punto A con una regla.	2. Coloca el transportador de manera que su centro coincida con el punto A y la semirrecta pase por 0°.
	
3. Busca en el transportador la medida del ángulo que quieres dibujar, por ejemplo, 70° y marca una línea con lápiz	4. Dibuja otra semirrecta con origen en el punto A y que pase por la línea marcada.
	 <p>El ángulo dibujado mide 70°.</p>

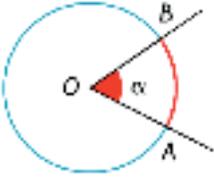
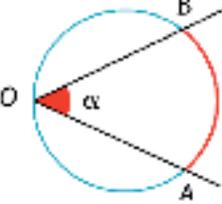
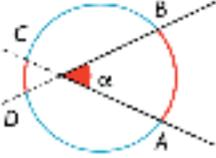
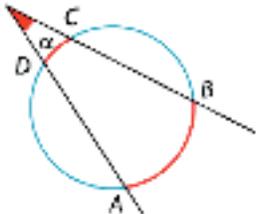
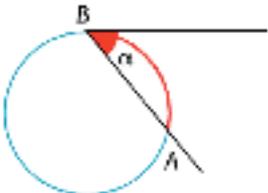
8.1. Clasificación de ángulos

8.1.1. Según su abertura

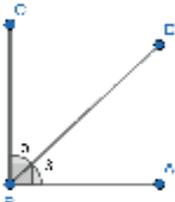
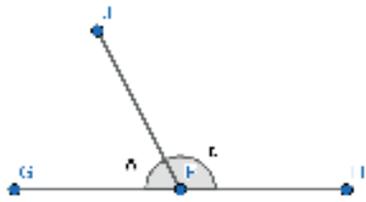
- **Ángulo nulo**, está formado por dos líneas que coinciden en su vértice y en sus extremos, por lo tanto, su abertura es de 0° .
- **Ángulo agudo**, con una abertura de vértice mayor a 0° y menor de 90° .
- **Ángulo recto o perpendicular**, con una abertura de vértice es 90° .
- **Ángulo obtuso**, cuya abertura de vértice es mayor de 90° y menor a 180° .
- **Ángulo llano**, constituido por una abertura de vértice de 180° .
- **Ángulo oblicuo**, denominado reflejo o cóncavo, es aquel cuya abertura posee un ángulo superior de 180° y menor de 360°
- **Ángulo perigonal**, también llamado ángulo completo, es aquel que tiene una abertura de 360°



8.1.2. Según la suma de ángulos

<p>Ángulo central, cuyo vértice se encuentra en el centro de una circunferencia</p>	<p>Ángulo inscrito, donde el vértice está en un punto de la circunferencia.</p>	<p>Ángulo interior, es el ángulo donde el vértice se encuentra en el interior de la circunferencia, formado por dos cuerdas intersectadas en el interior se forma un vértice fuera del centro de la circunferencia.</p>
		
<p>Ángulo exterior, el vértice se encuentra en un punto externo a la circunferencia y sus lados son semirrectas que se encuentran, en relación a esta, en una posición secante, tangente o ambas.</p>	<p>Ángulo semi inscrito, donde el vértice es un punto de la circunferencia, un lado es una recta secante y el otro es una recta tangente, su medida es la mitad de la del arco de circunferencia que cortan sus lados.</p>	
		

8.1.3. Según la suma de ángulos

<p>Ángulos complementarios, es aquel ángulo que junto con otro suma una abertura de 90°, puede ser complementarios siempre que la suma de los grados de sus ángulos sea de 90°</p>	<p>Ángulos suplementarios, se denomina así a aquel que junto con otro suma una abertura de 180°.</p>
	

8.2. Su aplicación en el contexto

Los ángulos al igual que los elementos lineales son identificados en la naturaleza, en sus distintas posiciones y manifestaciones técnicas.



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

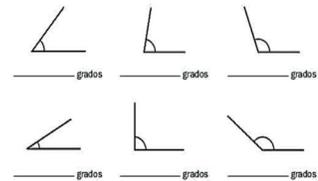
Respondemos las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es la importancia del diseño del rótulo en la comunicación de nuestra comunidad? ¿Qué mensaje intentan transmitirnos?
- ¿En qué objetos podemos identificar el diseño de líneas iconográficas de nuestras culturas? ¿Cuál es su importancia simbólica?
- Mencionamos 10 objetos donde identifiquemos los ángulos en tu entorno y describe cuál es la importancia del diseño angular.



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

- Realizamos en nuestro cuaderno seis monogramas de diferentes tipos, pueden ser: iniciales del nombre de nuestros amigos, padres, hermanos, abuelos u otros.
- Realizamos los diferentes tipos de trazados de líneas y aplícalo en algún diseño creativo.
- Con el transportador realizamos la clasificación de ángulos.



ARTES GRÁFICAS COMO ORIENTACIÓN EN LOS PROCESOS PRODUCTIVOS



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

En nuestro cuaderno respondemos las siguientes preguntas desde nuestra experiencia:

- ¿Qué entiendes por artes gráficas?
- ¿Qué entiendes por logotipo?



¡CONTINUEMOS CON LA TEORÍA!

1. Introducción al diseño gráfico

Desde tiempos antiguos el ser humano ha ido creando y diseñando su ropa, sus armas, sus implementos para la cocina y sus edificaciones, buscando cubrir las necesidades del mismo. Por eso se considera que el ser humano es un creador de diseños desde hace miles de años. El diseño ha ido evolucionando y con el transcurso del tiempo se ha pasado de diseñar hachas de piedra a diseñar computadoras.

La tecnología se ha convertido en una herramienta fundamental para diferentes áreas una de ellas es el diseño. En el ámbito de las artes gráficas, gracias a los ordenadores, podemos crear y diseñar una infinidad de ideas para ser aplicadas en diferentes ámbitos que desee el ser humano.

1.1. Clasificación y nociones básicas de herramientas digitales del diseño gráfico según el contexto inmediato

Un buen diseño gráfico comunica claramente, ya sea por medio de imágenes, palabras escritas o una combinación de ambas cosas. Sin embargo, cabe resaltar que las letras también pueden entenderse como ilustraciones, pues existen muchos tipos de letra, algunos más complejos que otros. El trabajo del diseñador gráfico es elegir los elementos correctos para comunicar el mensaje correcto, evitando generar caos o ruido visual.

El diseño gráfico es el arte que comunica de forma visual ciertas ideas o mensajes que llegan a ser parte de nuestra vida cotidiana, por ejemplo: en los envases de nuestras papas fritas favoritas, los letreros de las tiendas y hasta las portadas de los periódicos son ámbitos del diseño gráfico. Conozcamos, entonces, los principios básicos de esta disciplina artística:

- El contraste tiene que ver con estímulos sensoriales que permiten resaltar elementos o zonas en una composición a través de la oposición o diferencia. En otras palabras, se genera contraste cuando hay una diferencia notable entre dos elementos.
- La alineación hace referencia al orden de la composición, de manera que cada elemento tenga una conexión visual con algo más dentro de la página y nuestra atención se centre en lo más relevante.
- La repetición consiste en utilizar un mismo elemento varias veces y repartirlo a lo largo de la composición.

Para que el diseño gráfico tenga un efecto según el contexto, se aplican las diferentes y diversas producciones artísticas que se estudian en el diseño gráfico y diagramación.

Durante la última década ha cambiado el proceso de producción de diseños por los programas digitales que se han ido innovando con el paso del tiempo. Los programas digitales esenciales para composición o edición son los siguientes:

- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Adobe Indesign



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

- ¿Menciona la importancia del diseño gráfico?
- ¿En qué ámbitos observas el uso del diseño gráfico?



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

Realiza todas las actividades que orienta tu maestra o maestro de artes plásticas y visuales

- Realiza un diseño sobre algún producto novedoso que sea de autoría propia en láminas educativas.
- Sistematiza en láminas educativas el concepto de diseño con ejemplos gráficos.

EL DIBUJO ARTÍSTICO COMO FOMENTO A LAS EXPRESIONES GRÁFICAS CULTURALES



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

Actualmente hay escuelas de arte donde una persona puede formarse y especializarse en un área específica como modelado, pintura, cerámica, dibujo, retrato y otros.

Conozcamos a algunos de los artistas bolivianos más reconocidos del Estado Plurinacional de Bolivia. Cada artista refleja y expresa sus sentimientos, emociones, ideas del entorno en el que se encuentra haciendo conocer a la población una situación social, económica o religiosa.



¡CONTINUEMOS CON LA TEORÍA!

Dibujo artístico, es la representación gráfica de dos dimensiones de objetos reales o abstractos a través del lápiz sobre papel, siendo también una forma de expresar sentimientos, emociones, sueños, mensajes y otros, mediante imágenes.

1. Materiales e instrumentos del dibujo artístico

El lápiz de dibujo es un instrumento que se usa para trazar con tonalidades o diferentes texturas (puntos, líneas, garabatos etc.). Cada lápiz está clasificado según el grado de dureza, los lápices duros se conocen como H, 2H, 3H, 4H, 5H, 6H, 7H, 8H, usados para bocetos y específicamente en dibujo técnico. De la misma manera, los lápices llamados blandos se denomina B, 2B, 3B, hasta 9B y son para uso artístico. Al medio está un lápiz neutro conocido como HB, con dureza intermedia.

El dibujo es una forma sencilla de crear imágenes reales e imaginarias, que expresa sentimientos, pensamientos, ideas y emociones; para ello se aplica diferentes tipos de materiales como el lápiz, el carboncillo o la tinta china, por ejemplo. Todas las obras de arte están creadas a partir de los elementos básicos de la expresión plástica.

→ 2. Proceso del dibujo artístico (croquis, boceto, acabado)

Croquis, un croquis es un dibujo simplificado que se hace con herramientas artísticas o de diseño y que reproduce de acuerdo a un modelo específico. Por lo general el croquis se realiza a mano alzada, no es diseño definitivo si no una forma de iniciar la cual se realiza sin valerse de instrumentos geométricos de precisión.

Boceto, en el boceto artístico se presenta un dibujo sin detalles y con trazos generales que más adelante van a ser matizados y corregidos, en otras palabras, un boceto es considerado un borrador, de un propósito visual que brinda la oportunidad de caracterizar los rasgos y componente más importantes de una obra a ser elaborada a futuro.

Acabado, el acabado en dibujo artístico es el último proceso por el que pasa el diseño, es donde se ultiman detalles para el trabajo final, donde se puede ver luces y sombras que le dan un efecto de 3D.



Proceso del dibujo artístico (croquis, boceto, acabado)

→ 3. Elementos del dibujo (simetría, asimetría, encaje, proporción y otros)



Simetría, la simetría es una forma de dividir visualmente los objetos y figuras en dos partes en base a un eje central, dichas partes comparten características idénticas en forma, tamaño y orden.



Asimetría, la asimetría es la desigualdad entre las partes de un todo. Una composición asimétrica es aquella en la que una parte pesa más que la otra.



Encaje, se entiende aquella simplificación formal que reduce a unas formas simples, generalmente geométricas, las estructuras más complejas de los objetos.

La proporción: Es la relación comparativa de una parte de un elemento con respecto a otra o al todo, en lo que concierne a magnitud, cantidad y grado. La medida de los elementos será la causa de que determinados dibujos nos parezcan proporcionados y otros no.



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

En grupos, dialogamos y reflexionamos sobre importancia del dibujo como manifestación y expresión de los pueblos del Estado Plurinacional de Bolivia y para ello en nuestro cuaderno respondemos las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es la importancia de conocer sobre los materiales del dibujo artístico?
- ¿Cómo se puede componer un dibujo artístico?



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

Realicemos las siguientes actividades:

- En láminas educativas realicemos gráficos con el proceso del dibujo, aplicando los elementos que creamos sean necesarios para tener un trabajo artístico.
- En hoja cartulina copiemos un dibujo e ilustremos el proceso del dibujo artístico según el siguiente ejemplo:



Proceso del dibujo artístico (croquis, boceto, acabado)

EL COLOR PARA EL DESARROLLO DE LA COMPOSICIÓN CROMÁTICA APLICADA AL CONTEXTO



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

Para el estudio de las técnicas y materiales de pintura observemos las siguientes imágenes, reconocemos los materiales y el soporte en que se aplicó cada una y los describimos.



Materiales: _____

Soporte: _____



Materiales: _____

Soporte: _____



Materiales: _____

Soporte: _____



¡CONTINUEMOS CON LA TEORÍA!

1. Teoría del color, círculo cromático, clasificación, medios, soportes y materiales

La teoría del color, tiene un conjunto de reglas básicas para que en la mezcla de colores se consiga el efecto deseado, combinando colores, luz y pigmentos. Asimismo, explica cómo se generan los colores, para ello la base es el disco cromático que muestra los colores ordenados y la relación que tienen. Además, el disco facilita la selección de tonos para crear una obra artística, combinar la vestimenta y elegir colores para cualquier ocasión ya sea en ritmo o en contraste.

El color es una particularidad de los objetos que se percibe gracias a la luz y al sentido de la vista.

Cuando nos referimos al color, hacemos referencia a diferentes interpretaciones: el color como sensación, el color como elemento pictórico y otros.



Clasificación

- **Colores primarios**, son aquellos que no tienen ninguna mezcla: rojo – amarillo – azul.
- **Colores secundarios**, resultan de la combinación de dos colores primarios.
- **Colores terciarios**, es la combinación de un color primario con uno secundario y lleva el nombre de ambos, iniciando por el color primario seguido del secundario.

Materiales: Entre los principales materiales de la pintura están:



2. Expresiones pictóricas, técnica con lápices de color

Los lápices de color son recursos muy conocidos en el nivel escolar, los cuales son fáciles de usar para dibujar y pintar diversas temáticas de representación gráfica.



3. Los pigmentos obtenidos desde la naturaleza

Como ya vimos, los tintes naturales o pigmentos orgánicos se pueden extraer de plantas, insectos y minerales. En muchas comunidades de nuestro país las personas todavía tiñen las fibras naturales (como la lana y el algodón) con pigmentos naturales que nos obsequia la Madre Tierra. Nosotros también podemos extraer pigmentos de la naturaleza, pero para hacerlo tenemos que ser respetuosos y no maltratar a la tierra.

PIGMENTOS NATURALES



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

Ahora que conocemos más a fondo la teoría del color y cómo obtener pigmentos, respondemos:

- ¿Por qué es importante conocer el círculo cromático?
- ¿Cuáles crees que son los beneficios de usar pigmentos naturales?



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

- Realicemos una composición monocromática utilizando pigmentos naturales que podemos encontrar en nuestro barrio, ciudad o comunidad.
- Experimentemos, conseguimos un retazo de tela blanca de 30 cm x 30 cm para teñirla con remolacha y obtener un tono rosado con mucha saturación.
- En una de cartulina gruesa realizamos un bodegón. Incorporamos café destilado como tinte orgánico, al finalizar, sentimos cómo nuestra composición tiene un aroma a café.

HISTORIA DEL ARTE PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL



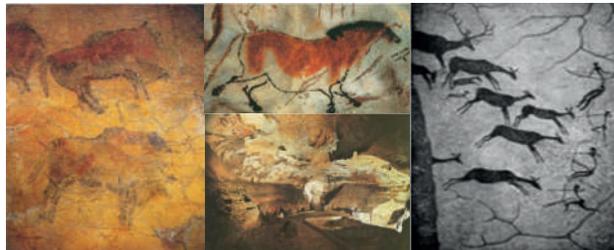
¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!



Aprende haciendo

Derrite una vela y con cuidado vacía sobre arena y veras que forma rara adquiere.

- ¿Qué observas en las siguientes imágenes? Descríbelas en tus propias palabras.
- Debataremos sobre el arte prehistórico, ¿a qué se refiere? ¿En qué lugar realizaban las pinturas Rupestres? ¿Qué material usaban para realizar dichas obras?



¡CONTINUEMOS CON LA TEORÍA!

1. Arte prehistórico universal

A partir del descubrimiento de manifestaciones artísticas que se han conservado desde la prehistoria, del análisis de sus características y la datación de cada pieza, se plantean hipótesis que intentan dar respuesta a las preguntas sobre el origen, la posible utilidad o el significado del arte primitivo.



Glosario

Resina: Sustancia espesa que viene de las plantas o que se puede producir en el laboratorio a partir de ciertos productos químicos

1.1. ¿Cuándo y dónde empieza el arte?

El origen del arte se sitúa en el Paleolítico, durante la Edad de Piedra. Si bien hace unos años estaba extendida la teoría de que el arte surgía a principios del Paleolítico Superior como una producción característica del Homo Sapiens Sapiens hace 40.000 años en Europa, se han encontrado recientemente manifestaciones artísticas mucho más antiguas en otros continentes como África y Australia.

A partir de estos hallazgos se cree que la aparición del arte es un fenómeno universal y se contempla la posibilidad de que el hombre de Neandertal (Homo neanderthalensis) también produjese arte.

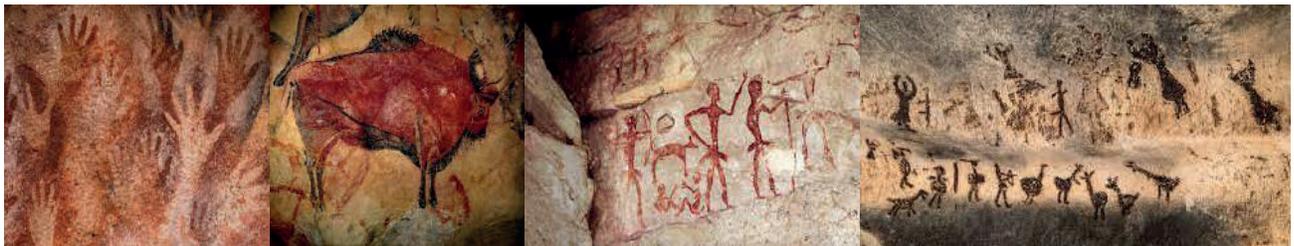
1.2. Las primeras obras de arte

Estas primeras manifestaciones artísticas no coinciden con la definición actual de qué es arte, sino que son producciones de las llamadas artes y oficios (véase artes aplicadas). El arte por el arte, la creación de obras bellas con función estética y su coleccionismo es un invento moderno con tan solo unos cuantos siglos de antigüedad que no aparece en los pueblos tradicionales.

A grandes rasgos los ejemplos más característicos del comienzo del arte son las pinturas rupestres, las figuras y otros objetos tallados del arte mueble y los monumentos megalíticos. En la línea del tiempo: El arte en la Edad de Piedra, encontrarás información más detallada con fechas, nombres y lugares de los descubrimientos de obras de arte más antiguas e importantes del Paleolítico y el Neolítico.

1.3. Utilidad y significado del arte en la prehistoria

Los expertos están de acuerdo en que el arte de la prehistoria era instrumental y se creaba con unas funciones concretas. La dificultad radica en descubrir cuál es el verdadero significado o utilidad pues, aunque existen diversas hipótesis sobre el origen del arte (rituales chamánicos, totémicos, simbolismo religioso, magia propiciatoria...), es imposible verificarlas. Una de las maneras de extraer hipótesis más rigurosas sobre el significado del arte primitivo es encontrar pueblos tradicionales que continúan practicando artes y oficios muy similares a los hallazgos prehistóricos y preguntarles directamente por qué lo hacen. Así se ha podido extrapolar, por ejemplo, que el toro de la Cueva de Altamira tiene las características de una pintura ritual creada por un chamán para apropiarse de la fuerza del animal.



Desafío

Dibuja sobre una piedra una figura utilizando solo tu dedo índice

Noticiencia

La era de las resinas modernas empieza en 1962 cuando el Dr. Ray. L. Bowen desarrolló un nuevo tipo de resina compuesta.

2. Arte prehistórico rupestre en Bolivia (Valles, Andes y Oriente)

Luego del periodo precámbrico, los pobladores americanos dejaron evidencias de su arte, mediante pinturas y grabados sobre grutas y rocas al aire libre.

En Brasil (Piauí) los arqueólogos hallaron fragmentos de roca pintada que datan de 17000 años a. C.

En Bolivia se encontraron manos pintadas en una caverna de Mojocoya, en el departamento de Chuquisaca.

La Sociedad de Investigación del Arte Rupestre de Bolivia (SIARB) distingue cuatro periodos:

- **Periodo Precámbrico**, pequeñas pinturas coloradas que representan a los animales del lugar.
- **Periodo Preincaico**, gravados y pinturas monocromáticas y policromáticas.
- **Periodo Incaico**, presenta una arquitectura a base de roca tallada.
- **Periodo Colonial**, motivos pictográficos presentes en iglesias.

Existen 300 lugares de arte rupestre registrados en Bolivia, entre estos destacan: Cala Cala (a pocos kilómetros de la ciudad de Oruro), Carabuco (Lago Titicaca), Betanzos (Potosí), Mojocoya (Chuquisaca) y Cerro Banquete (Santa Cruz).

Las pictografías de Carabuco sobre el Cerro Kilima y en los alrededores de Pintatani combinan las figuras antropomorfas con representaciones abstractas.



2.1. Valles

El sitio de arte rupestre de Chaupisuyo (Municipio Morochata, Departamento de Cochabamba) ya es conocido desde hace varios años. En septiembre de 2012 María Luz Choque, pudo visitar el lugar a invitación del Ing. Daniel Trigo; estuvo algunas horas en el sitio logrando fotos y primeras observaciones. En base a sus informaciones se planificó una breve misión de campo que se realizó en fecha 13-16 de noviembre 2012, donde se logró una documentación parcial por medio de fotografías y calcos que fueron procesados por Renán Cordero.

2.2. Andes

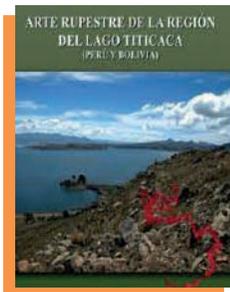
En abril de 2016 la Sociedad de Investigación del Arte Rupestre de Bolivia (SIARB) publicó el Vol. 8 de su serie "Contribuciones al Estudio del Arte Rupestre Sudamericano". Este libro voluminoso (358 p., más de 600 ilustraciones, 33 tablas a color) se dedica a los grabados y pinturas de la región del Lago Titicaca (Perú y Bolivia) y presenta 13 estudios de investigadores de Bolivia (Freddy Taboada), Perú (Adán Umire), Austria (Rainer Hostnig), Alemania (Matthias Strecker) y EE.UU. (Elizabeth Klarich, Elizabeth Arkush, Arik Ohnstad), bajo la coordinación y edición del Prof. Matthias Strecker.

El Lago Sagrado (Titicaca) fue uno de los centros más poblados del mundo antiguo, como demuestran hallazgos de las culturas ancestrales – del Arcaico (antiguos cazadores-recolectores), Formativo (primeras aldeas y culturas como Chiripa), horizonte Medio (Tiwanaku), Intermedio Tardío, Incario – y de los periodos históricos después de la conquista española.

Este libro ofrece por primera vez una visión del arte rupestre de la región que reflejan un largo desarrollo cultural por unos 5000 años.

Algunos capítulos dan una introducción al tema o un resumen de las representaciones de un período específico, otros tratan el arte rupestre de sitios importantes, como, por ejemplo, el Cerro Cutimbo e Ichucollo en el departamento de Puno (Perú) y Peñas (Prov. Los Andes, Depto. La Paz, Bolivia).

Esta publicación tiene importancia fundamental para arqueólogos, antropólogos e historiadores quienes desean entender mejor el desarrollo de las culturas indígenas en el entorno del Lago Sagrado (Lago Titicaca), reflejado en sus expresiones del arte rupestre.



2.3. Oriente

Se presentan en pinturas y grabados de cuevas, aleros y sobre rocas al aire libre, además en obras monumentales del cerro esculpido "El Fuerte de Samaipata". Entre las representaciones más antiguas tenemos las manos en técnica negativa que constituyen la primera fase de arte rupestre de la cueva Paja Colorada.



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

Dentro de las muestras en los diferentes lugares valle, oriente, andes se encuentran muestras rupestres de diferentes épocas. Según esta información:

- ¿Podemos determinar alguna similitud entre ellas? ¿Cómo crees que se produjo este fenómeno?
- La pintura utilizada en este trabajo incluso era su propia sangre ¿existen pinturas rupestres de colores distintos?



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

Realicemos una pintura rupestre para lo que necesitaremos los siguientes materiales:

- Una piedra plana del tamaño de la palma de tu mano
- Pintura del color que quieras

Toma la pintura y pinta la palma de la mano, luego presiona con la piedra y trata de formar una figura.



LAS ARTES APLICADAS Y MODELADO PARA LA PRODUCCIÓN COMUNITARIA



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

Realicemos una modelación de un animal con arcilla, para esto necesitamos los siguientes materiales:

- Un poco de arcilla
- Estecas (palitos con diferentes tipos de punta).
- Una espátula delgada.

Primero dale la forma que quieres del animal con tus manos y luego empieza a definir con la esteca que se adecue a tus necesidades.

Puedes hacer por partes para que sea más fácil y lo unes después.



¡CONTINUAMOS CON LA TEORÍA!

1. Concepto y aplicación de grabados (esgrafiado)

1.1. Esgrafiado

Esgrafiado es una técnica ornamental arquitectónica utilizada para la decoración en el enlucido y revestimiento de muros, tanto en el exterior como en el interior de edificios. El término, de origen italiano (sgraffiare), se aplica tanto a la acción artesana como al producto resultante.

Se realiza sobre una superficie a partir de dos capas o colores superpuestos que permiten revelar formas o dibujos al retirar la capa exterior. En los revestimientos de fachadas y decoración de algunos interiores se suelen utilizar plantillas con diferentes motivos.

Esta es mi opción favorita. La tinta china crea una capa muy fina sobre la cera y se elimina muy bien. Variaciones: Tanto en las opciones anteriores como en esta, puedes utilizar colores para aplicar la segunda capa para luego proceder a dibujar con la punta seca el diseño deseado.



2. Introducción al modelado: Materiales, técnicas básicas y procesos de elaboración

La técnica del modelado, consiste en ir añadiendo fragmentos de un material maleable como el barro en pequeñas porciones. En esta técnica, no sale toda la escultura a la vez, sino que se va añadiendo paulatinamente y luego se une.

2.2. Técnicas básicas

El modelado cumple con diversas funciones en la implantación y la adquisición del comportamiento, aprender nuevas conductas. Algunos ejemplos son la adquisición del lenguaje por parte de los niños, aprender a bailar o, a tocar un instrumento. Promover o inhibir la realización de conductas.

El modelado en las artes plásticas es una técnica en la que se da forma a un material blando o maleable gracias a un molde; uno de los materiales que más se suelen utilizar para este tipo de técnica es la arcilla, aunque no es el único.

3. Aplicación y producción del modelado (plastilina, arcilla u otro del contexto)

3.1 Plastilina

La plastilina es un material plástico que se utiliza para modelar inventado por William Harbutt en 1880. Este profesor de arte inglés buscaba una pasta maleable que no se secase tan rápidamente como la arcilla. Tras varios experimentos consiguió obtener una mezcla a base de sales de calcio, parafina y ceras que hoy en día se conoce con el nombre de plastilina.



3.2. Arcilla



La arcilla es una materia inorgánica que proporciona la naturaleza abundantemente en forma de minerales. Es importante conocer su origen, formación, características, propiedades entre otros. El origen de la arcilla es procedente de rocas descompuestas y se forma por la presión volcánica, la acción del calor y su larga exposición a la interperie. La arcilla roja de origen natural es el material tradicional con el que se moldean todo tipo de figuras y utensilios desde la prehistoria. Es la materia prima básica de la alfarería y también se utiliza para manualidades escolares, ya que se le considera un producto apto para iniciarse en actividades de expresión plástica y artística.

4. Proceso de tallado en materiales blandos (jabón, vela u otros del contexto)

4.1. Jabón

El tallado de jabón es una forma divertida y fácil de crear esculturas a partir de una barra de jabón. A diferencia del tallado de madera, que tiene algunos riesgos y debe ser realizado por personas experimentadas, cualquiera puede disfrutar tallar jabón, desde niños pequeños hasta adultos.



4.2. Vela

La fabricación de velas es un arte que nació hace siglos y que ha sobrevivido hasta nuestros días. En un principio fue por la necesidad de iluminar los ambientes, y hoy podemos decir que se ha convertido en un hobby muy popular. Una vela es mucho más que un cilindro de cera con una mecha, ya que puede marcar la diferencia entre una velada normal y una vela para celebrar un cumpleaños; nos acompañan en los cumpleaños a lo largo de nuestra vida y en esos apagones en los que una linterna no es suficiente; las vemos en iglesias, restaurantes y hasta las podemos utilizar para perfumar ambientes.

4.2.1. Tipos de velas de noche

Son las que vienen en un recipiente de aluminio y duran entre unas cuatro o cinco horas. Tienen la ventaja de que no ensucian. Estas velas son las que se utilizan en los quemadores de perfume y para las pequeñas fondues. No dan mucha luz, a menos que se agrupan, y no se utilizan como decoración. Podemos decir que es una vela básica muy fácil de hacer.

4.2.1.1. Velas flotantes

Son velas de variados tamaños y formas que son aptas para sumergirlas en agua mientras se queman porque flotan. No dan mucha luz, pero son muy utilizados para decoración en centros de mesas y hasta en piscinas, ya que al poder estabilizar sobre los líquidos estos reflejan su llama, creando ambientes románticos y con mucho estilo.

4.2.1.2. Velas para candelabros

Son las más comunes y la que se utilizó desde tiempos inmemoriales, tanto en casas, palacios y templos, su forma permite acoplarlas a candelabros de todos los tamaños. Hoy en día este formato es el más utilizado como velas aromáticas.



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

- Comentado con las personas mayores, explica cuáles eran las costumbres de su época, ¿existe fechas específicas en el año donde se practica estos trabajos?
- Sabemos que los trabajos artesanales se practica en todo el mundo ¿En tu región sabes cuantos tipos de estilos de trabajo artesanal existen?



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

Realicemos un tallado en jabón, para lo cual necesitaremos estos materiales:

- Un jabón mediano o vela.
- Gubias de diferentes puntas (puede reemplazar con bolígrafos que no rayen, estelite u otros materiales parecidos).
- Un punzón.

Marquemos con el bolígrafo la forma que deseamos en el jabón y comenzaremos a tallar con el cúter y con el punzón detallaremos en trabajo.



2

SECUNDARIA

ÁREA
ARTES PLÁSTICAS Y
VISUALES





COMUNIDAD Y SOCIEDAD

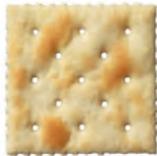
Artes Plásticas y Visuales

DIBUJO TÉCNICO EMPLEADO EN LAS NOCIONES DECORATIVAS Y PRODUCTIVAS BIDIMENSIONALES PARA LA COMUNIDAD



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

Observamos los siguientes objetos y describimos en el cuaderno el nombre y su figura geométrica.



Noticiencia

Sabías que el triángulo es el único polígono que no se deforma, es la figura más utilizada en ingeniería estructural para el diseño de puentes, gruas, cubiertas de edificios, etc.



¡CONTINUEMOS CON LA TEORÍA!

1. Técnicas de estudio glosario e investigación de las artes plásticas y visuales para el año de escolaridad

Mapas mentales: Es un diagrama que desarrolla la memoria visual y asocia la información mediante palabras claves a través de flechas guías. El tema principal se ubica al centro y se expande en todas direcciones son ideales para organizar la información.

1.1. Glosario

Segmento: Es el fragmento o parte de algo más grande, en el caso de segmento de la línea podemos decir que es el inicio y el fin de una línea, el cual se puede medir y cuantificar.

Esgrafiado: Es una técnica de dibujo por desgate, sacando piezas de la superficie para revelar la otra capa debajo.

Tangente: Proviene del latín *tangens* que se traduce a aquello que se toca, es la recta que toca una curva en un único punto.

Secante: En geometría se refiere a la superficie o la línea que se intersecta con otra línea o superficie.

Trapezio: Es una figura geométrica de cuatro lados, de los cuales solo dos son paralelos.

Serif: Son los remates o terminales ubicados en las líneas de las letras



Desafío

Arma la estructura de un puente utilizando solo palitos de helados.



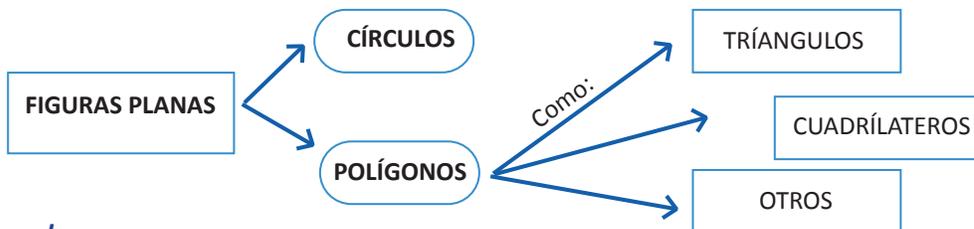
Glosario

Segmento: Es el fragmento de una recta que esta comprendida entre dos puntos A y B, es decir que es el inicio del fin de una línea, el cual se puede medir y cuantificar.

2. Figuras planas (triángulos y cuadriláteros): elementos, clasificación, aplicación decorativa y su funcionalidad en la vida diaria

Son aquellas figuras bidimensionales que constan de un largo y ancho, están limitadas por líneas rectas o curvas conformando un plano cerrado. En geometría son el objeto de estudio que se encarga de analizar las propiedades y medidas de las figuras en el espacio o en el plano.

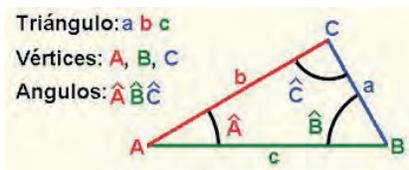
Se clasifican principalmente en dos clases, considerando si sus líneas son curvas o rectas:



2.1. Triángulos:

Son figuras geométricas de superficie plana limitada por tres líneas rectas que se cortan dos a dos. Son polígonos de tres lados. Los triángulos se componen de los siguientes elementos:

- **Vértices**, se trata de los puntos que definen un triángulo (A, B y C).
- **Lados**, se denomina así a las rectas que unen los vértices (a, b y c)
- **Ángulos**, es la abertura que se forma al unir dos líneas en un vértice, se denomina ángulo interior (\hat{A} , \hat{B} y \hat{C}).



2.1.1. Clasificación

Podemos mencionar dos tipos principales de triángulos:

Según sus lados:

<p>Equilátero, los tres lados del triángulo tienen una misma longitud y sus 3 ángulos conservan una abertura de 60°</p>	<p>Isósceles, dos de sus lados conservan una misma longitud y un lado es diferente, dos de sus ángulos son iguales y el tercero diferente.</p>	<p>Escaleno, los tres lados del triángulo son de diferentes longitudes y sus 3 ángulos son desiguales.</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Según sus ángulos

<p>Acutángulo, sus tres ángulos son agudos (menores a 90°)</p>	<p>Rectángulo, tiene un ángulo recto de 90°</p>	<p>Obtusángulo, un ángulo es obtuso (mayor a 90°)</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------

2.1.2. Trazado y construcción de triángulos

Según los datos ejemplificados, traza la base de cada triángulo (AB) y traza un arco con el compás en cada vértice de A y B con las medidas correspondientes que tengan el dato C, ejemplo: $AC=9$ cm, con centro en el vértice A trazar un arco de radio de 9 cm

<p>Triángulo equilátero Ejm. Datos: AB, AC, BC= 9 cm</p>	<p>Triángulo Isósceles Ejm. Datos: AB= 6 cm; AC. BC= 9 cm</p>	<p>Triángulo Escaleno Ejm. Datos: AB= 10 cm; BC= 9 cm ; AC= 6 cm</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2.1.3. Funcionalidad en la vida diaria y su aplicación decorativa

El diseño triangular poligonal es aquel con mayor estado de equilibrio, estabilidad y rigidez por su capacidad de soportar fuerzas extremas. La mayoría de las estructuras arquitectónicas solo se estabilizan al ser trianguladas, lo observamos en

edificaciones como las Pirámides de Egipto, cerchas estructurales de cubiertas, etc. Los triángulos a su vez han estado presentes en nuestra cotidianidad y son utilizados en términos de diseño y forma, como por ejemplo en señalizaciones viales, las alas de una mariposa, hasta en la división de una figura circular, etc.



En términos de diseño pictórico el triángulo puede ser aplicado en múltiples formas estéticas, decorativas interiores (pinturas, murales, etc.) y exteriores (diseño de fachadas).

2.2. Cuadriláteros

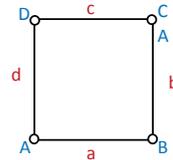
Es la superficie plana limitada por cuatro rectas que se cortan dos a dos; los puntos de intersección se llaman vértices y los segmentos entre los vértices reciben el nombre de lados.

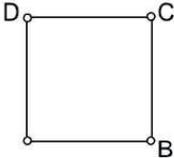
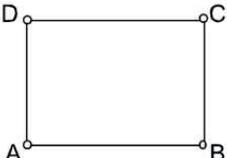
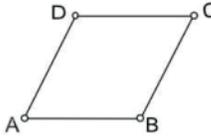
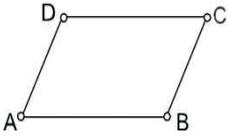
Al igual que en los triángulos, sus vértices se designan con letras mayúsculas y sus lados con minúsculas.

2.2.1. Clasificación

Paralelogramos: Se caracterizan por:

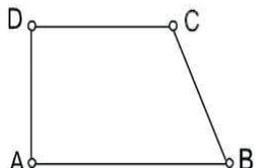
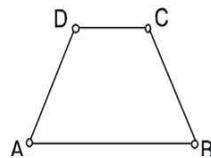
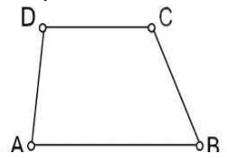
- Los lados son opuestos iguales y paralelos.
- Los ángulos son opuestos iguales.
- Las diagonales se cortan en su punto medio.



<p>Cuadrado. Sus lados iguales, diagonales iguales y perpendiculares, ángulos iguales de 90°.</p> 	<p>Rectángulo. Diagonales iguales y oblicuas, ángulos de 90°, los lados opuestos son iguales.</p> 	<p>Rombo. Diagonales perpendiculares y desiguales, sus lados iguales y paralelos dos a dos, ángulos iguales dos a dos.</p> 	<p>Romboide. Ángulos opuestos iguales, lados iguales dos a dos, sus diagonales desiguales y oblicuas.</p> 
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

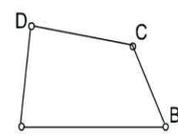
Trapezios: Se caracterizan por:

Tienen dos lados paralelos bases mayor y menor.

<p>Trapezio rectángulo. Tienen un ángulo recto, las diagonales desiguales y oblicuas.</p> 	<p>Trapezio isósceles. Los lados son simétricos, ángulos iguales dos a dos, diagonales iguales y oblicuas.</p> 	<p>Trapezio escaleno. Tiene sus bases paralelas, sus lados y ángulos desiguales, las diagonales desiguales y oblicuas.</p> 
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Trapezoides: Se caracterizan por:

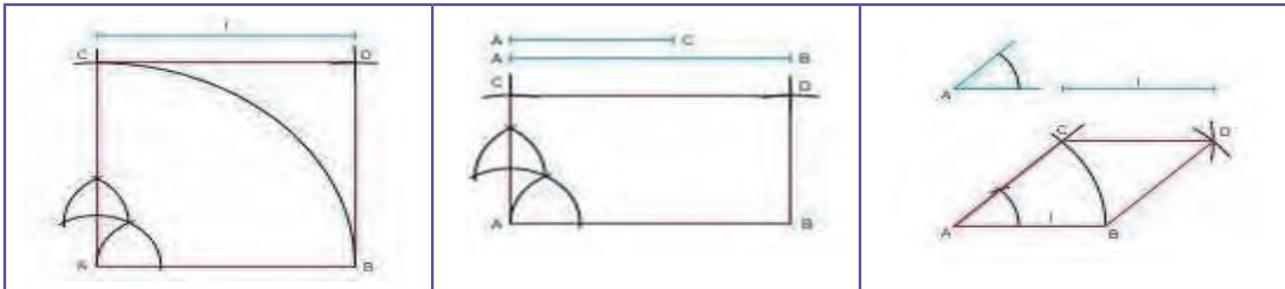
Cuadriláteros que tienen todos sus lados y ángulos distintos.

<p>Trapezoide. Los lados no son paralelos, las diagonales son distintas. Si se puede descomponer en dos triángulos isósceles se llama trapezoide bisósceles.</p>	
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------

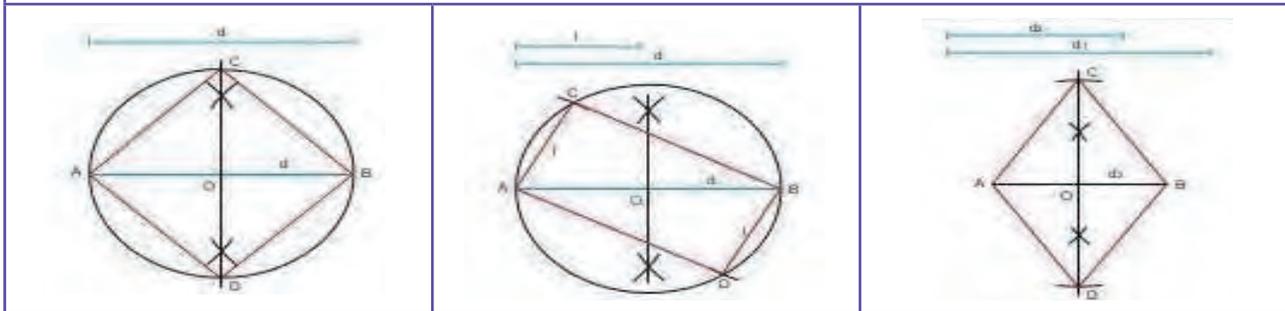
2.2.2. Trazado y construcción de cuadriláteros

Observamos los siguientes ejemplos de trazados, analizamos el uso del compás a través de los trazados básicos lineales y concluimos con la interpretación gráfica del dibujo técnico.

Procedimiento 1: Trazamos la línea AB y AC con los ángulos que corresponda (para el 1er y 2do ejemplo trazamos un ángulo de 90° y para el 3er ejemplo un ángulo de 45° con el compás o con el transportador de ángulos), con la intersección de arcos que surgirán de C y B encontramos el vértice D.

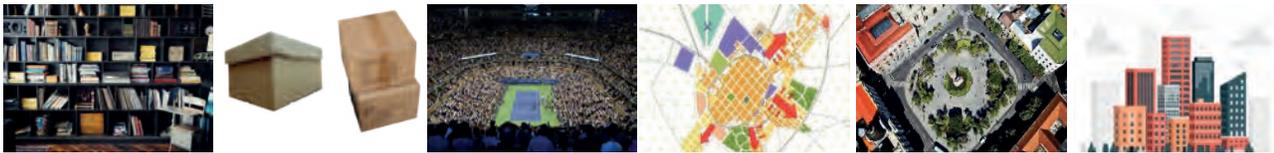


Procedimiento 2: Trazamos la línea AB horizontal, encontrando su mediatriz denominada O y en el ejemplo 1 y 2 trazamos una circunferencia de radio OA y según los datos proporcionados encontramos los puntos C y D.



2.2.3. Aplicación decorativa y su funcionalidad en la vida diaria

En nuestra vida cotidiana el cuadrado interviene en múltiples objetos como ser muebles, cuadros, texturas de pisos, ventanas, cargadores, cuadernos, canchas, juegos de mesa, etc. En diseño arquitectónico podemos observar múltiples aplicaciones desde planos de urbanizaciones, forma de lotes y plazas, edificaciones y ventanas, etc.

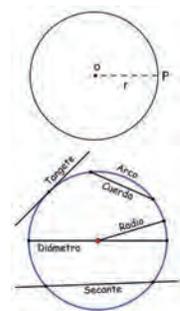


3. La circunferencia

Es una línea curva cerrada, en la que todos los puntos (P) que la conforman están equidistantes de un punto fijo dentro de la curva, denominada centro (O).

Elementos de la circunferencia:

- **Centro**, es el punto interior equidistante de todos los puntos de la circunferencia.
- **Radio**, es un segmento que une el centro con un punto de la circunferencia.
- **Diámetro**, es el segmento mayor que toca dos puntos de la circunferencia pasando por el centro.
- **Arco**, es el segmento curvilíneo de la circunferencia limitada por dos puntos.
- **Cuerda**, es la recta que une dos puntos de la circunferencia sin pasar por el centro.
- **Secante**, es una recta que corta la circunferencia en dos puntos.
- **Tangente**, es una recta que toca la circunferencia en un solo punto.

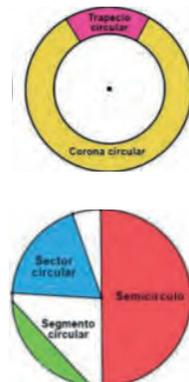


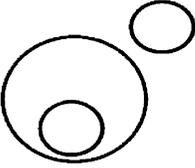
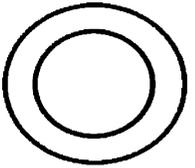
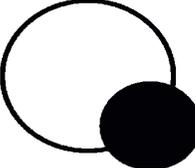
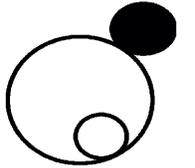
3.1. El círculo

Es la superficie o área plana que se forma dentro de la circunferencia.

Partes del círculo:

- **Sector circular**, porción de círculo limitada por dos radios.
- **Segmento circular**, porción de círculo limitada por una cuerda y el arco correspondiente.
- **Semicírculo**, porción del círculo limitada por un diámetro y el arco correspondiente. Equivale a la mitad del círculo.
- **Trapezio circular**, porción de la corona circular limitada por dos radios y dos arcos.
- **Corona circular**, porción de círculo limitada por dos círculos concéntricos.



<p>Excéntricas, cuando las circunferencias tienen distintos centros, pueden ser internas y externas.</p> 	<p>Concéntricas, cuando dos o más circunferencias tienen un centro común.</p> 	<p>Secantes, cuando dos circunferencias se cortan en dos puntos.</p> 	<p>Tangentes, cuando dos circunferencias se tocan entre sí, pueden ser internas y externas.</p> 
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

3.3. Aplicación decorativa y su funcionalidad en la vida diaria

La circunferencia y el círculo son uno de los elementos más importantes dentro del área de la geometría, que ha apoyado el desarrollo tecnológico de la humanidad en términos de cálculo, diseño, estabilidad estructural y movimiento. Sus elementos aplicativos y uso en la sociedad han impulsado el desarrollo de la construcción, comunicación, sistemas de horarios, transporte entre otros.



4. Los polígonos: elementos, clasificación y aplicación decorativa

Los polígonos son figuras geométricas planas delimitadas por sus lados. Sus elementos notables son:

- **Lados:** son los segmentos o líneas que cierra una determinada área.
- **Ángulos:** son las aberturas delimitadas por dos lados.
- **Vértices:** son las intersecciones o uniones de dos líneas.
- **Centro:** es el punto medio desde el que todos los ángulos y lados se encuentran a la misma distancia.
- **Radio:** es el segmento que une el centro con los vértices del polígono.
- **Apotema:** es el segmento que une el centro con cualquier lado.
- **Diagonal:** es la recta que une dos vértices opuestos.



4.1. Clasificación

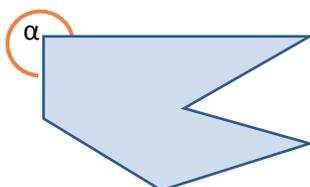
Según sus lados:

- Triángulo:** tres lados (3)
- Cuadrilátero:** cuatro lados (4)
- Pentágono:** cinco lados (5)
- Hexágono:** seis lados (6)
- Heptágono:** siete lados (7)
- Octógono:** ocho lados (8)
- Eneágono:** nueve lados (9)
- Decágono:** diez lados (10)
- Endecágono:** once lados (11)
- Dodecágono:** doce lados (12)

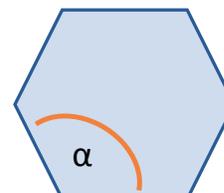


Según sus ángulos:

Polígonos cóncavos: es cuando el polígono tiene un ángulo de más de 180°.

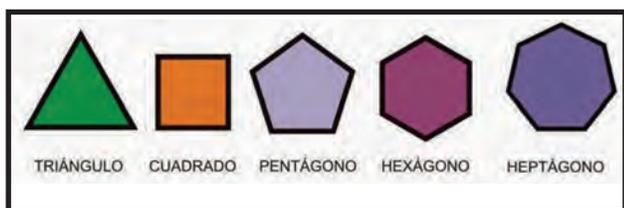


Polígonos convexos: es cuando el polígono tiene todos los ángulos menores a 180°.



Según sus ángulos y sus lados:

Polígono Regular: es cuando un polígono tiene todos sus lados y ángulos iguales.

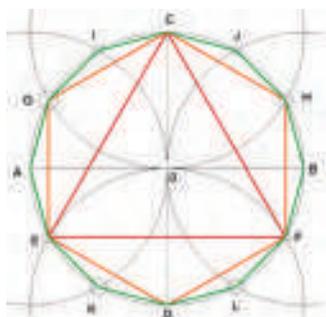


Polígono Irregular: es cuando en un polígono existe uno o más lados y/o ángulos que no son iguales.

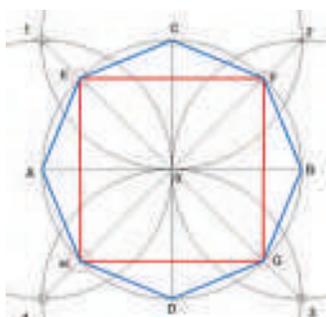


4.2. Trazado de polígonos regulares

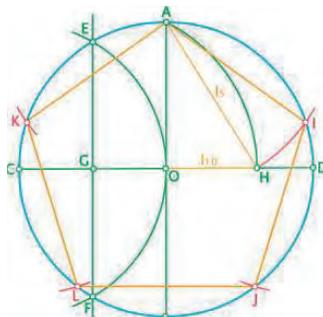
La construcción de polígonos regulares inscritos en una circunferencia, se basan en la división de dicha circunferencia en un número de partes iguales.



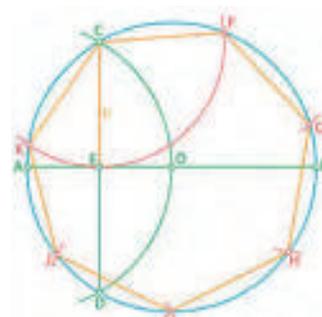
Triángulo, hexágono y dodecágono



Cuadrado y octágono



Pentágono



Heptágono

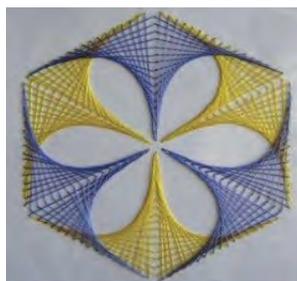
4.3. Aplicación decorativa

Hilorama: es una técnica que se caracteriza por la utilización de hilos de colores, cuerdas o alambres tensados que se enrollan alrededor de un conjunto de clavos, para formar figuras geométricas a partir de un polígono, abstractas u otros tipos de representaciones. Estas figuras se logran con un conocimiento previo de figuras geométricas, las cuales están unidas entre sí, es decir, que un lado siempre es un lado de otro.

Proceso de construcción del Hilorama:

Materiales: se utiliza diferentes materiales que de alguna forma se relacionen, estas pueden ser: chinchetas, tachuelas o pequeños clavos, hilos de color, alambres maleables, corcho, madera blanda, etc.

Procedimiento: se dibuja la figura poligonal que se desea representar. En el corcho o madera blanda se ponen las chinchetas o pequeños clavos en la madera. Se va tensando los hilos hasta lograr la figura deseada.



5. Nociones básicas de las normas ISO y DIN para su aplicación universal en el dibujo

5.1. Norma ISO (International Organization For Standardization)

Estas normas abarcan cosas como el sistema de numeración, notas, tamaño de papel, dimensiones geométricas y tolerancia, símbolos de soldadura, abreviaturas, símbolos de rugosidad y símbolos eléctricos. Estas normas abarcan las medidas métricas y en pulgadas, así como también los estándares para el dibujo asistido por computadora. Las Normas ISO responden a casi cualquier pregunta que un dibujante tendrá sobre los dibujos.

Normas generales del dibujo

- En la realización de planos se utilizan soportes (papel) de diferentes tipos.
- En relación del formato se considera el cuadro de rotulación, márgenes, plegado de planos.
- Se utilizara papel blanco de 80 gramos o superior a éste.
- Formatos y presentación de los elementos gráficos de las hojas de dibujo.
- Diseño y plegado de planos.

5.2. NORMA DIN (Deutsche Industrie Normen)

La elaboración de los formatos toma en cuenta los siguientes aspectos: las dimensiones del formato en bruto, la del formato final y de los márgenes, utilizando la norma DIN A o serie DIN A, que establece todos los formatos. Estos deben ser semejantes para todas las láminas y medidas en mm (milímetros).

La normativa DIN se emplea en la industria, utilizándola para trazar letras, números y una plantilla llamada normo grafo la cual es una franja plástica con letras y números perforados que rigen las normas.

DIN además tiene otras variables: DIN16 que es la letra inclinada o normalizada y DIN17 que es la letra vertical normalizada es la más utilizada para rotular dibujos o dimensiones.



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

Observemos detenidamente la decoración y características de tu vivienda y/o unidad educativa e identifiquemos el mayor número de figuras geométricas. Esta información deberá ser registrada en tu cuaderno.

Analicemos que figura geométrica es la más relevante y cuál su importancia.



Desafío

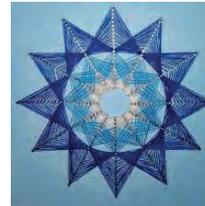
Elaboramos un pequeño plano de la fachada de nuestra unidad educativa, señalando las figuras geométricas identificadas.



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

Realizamos una composición decorativa de colores, bajo las siguientes características:

- Aplicando diferentes trazados de circunferencia, con diferentes radios, utilizando el compás.
- Construimos los polígonos regulares y estrellados.
- Construimos en un soporte de madera un hilograma de polígonos estrellados y con el mismo criterio construye uno de una figura opcional, aplica tu creatividad.



ELEMENTOS DE LAS ARTES GRÁFICAS PARA LAS PRODUCCIONES DIALÓGICAS



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

Leemos con detalle la siguiente frase y escribimos en el cuaderno la interpretación de la misma:

Se fuerte para que nadie te ofenda

Se noble para que nadie te humille.

Se humilde para que nadie te ofenda.



Noticiencia

La máquina de escribir inteligente (El Freewrite), es la primera máquina ya que combina la simplicidad de una máquina de escribir normal con las comodidades modernas destinadas para escritores.



Aprender haciendo

Tinta invisible:

Materiales: Lamina cartulina blanca, limón vela, fósforo y pincel. En la cartulina dibujar nuestro nombre usando el pincel y el jugo de limón como tinta, prender la vela y pasar levemente por debajo de las letras dibujadas. Las letras aparecerán.



¡CONTINUAMOS CON LA TEORÍA!



Aprende haciendo

Dibuja la silueta de una flor, animal, figura humana y con tu lápiz, bolígrafo o marcador lléna el dibujo con puras letras o frases de valores.



Desafío

Crea tu propio diseño de letras recuperando tu identidad aplicado tu nombre completo y exponlo en frente a tus compañeros.



Glosario

Esgrafiado: Es una técnica de dibujo por desgate, sacando piezas de la superficie para revelar la otra capa debajo.

1. La tipografía, su aplicación en la publicidad y la producción de textos

La Tipografía deriva del termino griego: “typos” (marca, golpe o forma) y “graphia” (escribir), lo que significa la cualidad de escribir. En términos más específicos podremos definirla como el “arte de diseñar letras”. Con la creación del papel, en sus primeras manifestaciones en Egipto con el Papiro (cuarto milenio antes de Cristo) y su disponibilidad en el mundo comercial la tipografía se ha representado como un lenguaje escrito con caracteres alfanuméricos, desarrollados previamente con un estilo y características en común.



En diseño gráfico, las letras se usan de dos maneras: como palabras y como imágenes. Por eso, la tipografía del interior de un periódico es distinta a la de una invitación de boda.

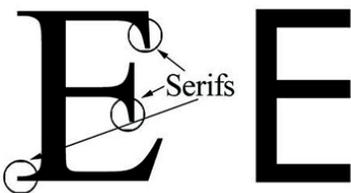


Decimos que las letras se usan como palabras cuando tenemos un texto que necesita ser leído fácilmente, sin distracciones. En cambio, utilizamos las letras como imágenes cuando queremos crear un impacto visual, por ejemplo, para el logotipo de una marca de gaseosa. No hace falta que leamos las letras una por una; es más importante el golpe de vista con el que reconocemos la marca.



SERIF

SANS-SERIF



2. Clasificación de la Tipografía

Existen muchas variedades de tipografía y cada día se crean decenas de nuevas tipografías. No obstante, es usual dividir las en dos: las que tienen serifa (serif) y las que no tienen serifa (sans-serif). La diferencia, como podemos ver, es que las letras con serifa tienen adornos, remates al final de cada línea; en cambio las que no tienen serifa son más sencillas. Por regla general, las letras serif se utilizan para los textos impresos y las sans-serif para los textos digitales.

- Variables a considerar:

El peso visual: es una variable de grosor o intensidad de tono, que afecta al trazo de la tipografía.

La proporción: tiene la característica de variar en el ancho y la dimensión de la



tipografía. Corresponde a una modificación del cuerpo de la letra.

La inclinación: se refiere al ángulo de la tipografía, este puede variar de 8° a 16° de inclinación.

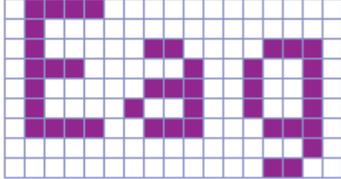
3. Producciones creativas de tipografía manuales y digitales en proporcionalidad adecuada

La tipografía es un medio de expresión para aumentar la validez de un mensaje que quiere publicitar una empresa, según los valores de la empresa se apoyara en un tipo de tipografía de simulación manual más relajada y fluida; si los valores de la empresa quieren transmitir un mensaje más serio y de contenido se apoyarán en una tipografía de vectorial (digital).

imborrable

imborrable



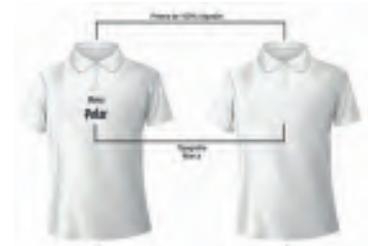
TIPOGRAFÍA MANUAL	TIPOGRAFÍA DIGITAL
Aaron's	Times New Roman
Abdomentality	Diseño de fuente para pantalla
arsenale white	



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

Respondemos las siguientes preguntas:

- ¿Por qué crees que es importante el diseño gráfico?
- Grafica ejemplos de logotipos de empresas bolivianas o extranjeras.
- En tus propias palabras, expresa la importancia de la tipografía para los productos, como por ejemplo la polera que se muestra a continuación.



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

- Realicemos nuestro propio diseño de tipografía considerando valores que creas muy importante, aplícalo en una silueta y juega con los colores.
- Aplicando la técnica del esgrafiado y tu propio diseño tipográfico de letras, escribe una frase que te impacte y quieras difundir.



Esgrafiado ¿Cuáles son los pasos a seguir?

1. Pinta completamente una hoja con crayones de colores. No te preocupes por los diseños, solo llena la página de colores.
2. Pasa una fina capa de talco sobre lo que acabas de pintar.
3. Pinta toda la hoja por encima con témpera negra; debes cubrir toda la superficie y que los colores que están por debajo no se vean.
4. Deja secar.
5. Cuando la témpera haya secado, utiliza tus palillos u otros elementos con punta para dibujar removiendo la témpera negra y dejando ver los colores que se esconden debajo.



PROCESOS DEL DIBUJO ARTÍSTICO PARA LA REPRESENTACIÓN E INTERPRETACIÓN DE LA REALIDAD O LA IMAGINACIÓN INTRA-INTERCULTURAL



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

Respondemos con nuestras propias palabras y lo registramos en nuestros cuadernos.

– ¿Qué entendemos por expresión en las artes plásticas?

Observemos y analicemos las imágenes, describiendo todas las características que reconozcamos en los objetos desde su estética hasta funcionalidad.



¡CONTINUEMOS CON LA TEORÍA!

1.2. El claroscuro: Luz, sombra, valoración tonal y las diferentes técnicas (difuminado, puntillismo, tramado, garabato y otros)

El claroscuro en el dibujo artístico. Es el contraste (diferencia de intensidad de iluminación en la gama de blancos y negros) que se produce entre las sombras y la luz en una obra.

Zona oscura o sombra propia: no recibe ningún rayo de luz y se mantiene oscura.

Zona de Luz: esta zona recibe los rayos de luz en forma directa.

Zona de reflejo: es la parte que recibe la luz que reflejan los otros cuerpos que la acompañan.

Zona proyectada: es identificada como la sombra que un objeto proyecta sobre la superficie donde se encuentra.

Zona de penumbra o medio tono: es la zona intermedia entre la luz y la zona oscura.

1.1.1. Luz y sombra

La sombra: se utiliza para dar la sensación de volumen en dibujo.

La luz: la luz en el dibujo es lo que da al dibujo su ilusión tridimensional y no solo la apariencia de ser líneas sobre un plano, el claroscuro es la forma en dicha luz es representada dentro del dibujo.

1.1.2. Valoración tonal

Escala de valoración tonal: es un estudio de luz que se proyecta en los objetos de nuestro entorno y de la naturaleza, en una gradación de tonalidades que permite la percepción del volumen. El valor tonal aumenta hacia la luz y disminuye su valor hacia el tono oscuro, este tiene distintos grados de luz y sombra que indica la sensación de profundidad desde nueve escalas tonales.

Ponemos en práctica las técnicas básicas del dibujo en la escala de valoración tonal.



Técnicas de dibujo

Trama: se trata de utilizar pequeñas líneas paralelas entre sí (y generalmente más gruesas en el extremo donde se apoya el lápiz) aplicadas sobre el papel. Entre más cerca están, oscurecen más ciertas áreas, y entre más lejos estén pueden indicar puntos de luz.

La trama cruzada en vez de solo crear una serie de líneas paralelas, cruza las líneas dando el aspecto característico de "X". La trama cruzada o achurado es también una de las técnicas más famosas que existen y hay quienes se han vuelto verdaderos expertos llevando su uso a un nivel de gran detalle.



Puntillismo: se trata de llenar el papel con una incontable cantidad de puntos, los cuales entre más cerca estén unos de otros oscurecen más el dibujo. Puedes incluso utilizar puntos de diferentes tamaños logrados con diferentes puntas (chatas/desgastadas en varios grados y afiladas).



Circulismo: tal como su nombre lo indica, este método emplea una serie de círculos muy pequeños que se superponen entre sí. Aquí, no es necesario que cada círculo sea perfecto, solo es suficiente que sean pequeños y que estén muy juntos. La oscuridad o la sombra van a depender de los tamaños de los círculos que se realicen y la presión. Básicamente, podríamos decir que es como el trazo ida y vuelta, pero con un movimiento circular.



Difuminado: el proceso del difuminado puede tomar muchas formas. Algunos artistas simplemente prefieren variar la cantidad de presión en el lápiz para cambiar la cantidad de grafito que se aplica.

Para probar la forma más conocida de esta técnica te recomiendo utilizar un lápiz del rango B (te será más fácil para experimentar porque el resultado sencillo), con el que a continuación aplicarás algo de tonalidad a la hoja con el lápiz utilizando la técnica de atrás hacia adelante. Es un efecto que también se utiliza mucho para desenfocar un área del dibujo y para dar un acabado más suave. Esta técnica es ampliamente utilizada en dibujo de carboncillo.

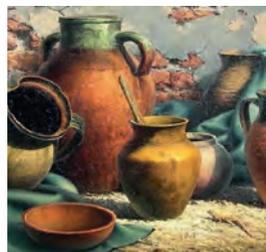
Garabato: es una técnica que permite que muevas tu mano de manera muy libre por toda la hoja. Mueve tu lápiz sin ninguna marca o forma precisa, no importa si la línea está torcida o deformada, trata de que entre más se garabatea sobre un área, más saturación y más oscura se verá.



1.2. El bodegón o naturaleza muerta

El bodegón, también conocido como naturaleza muerta, es una obra de arte donde se representan frutas, animales, flores u objetos inanimados como libros, joyas, monedas, entre otros; en un espacio determinado. Usualmente, el escenario son entornos caseros como la cocina.

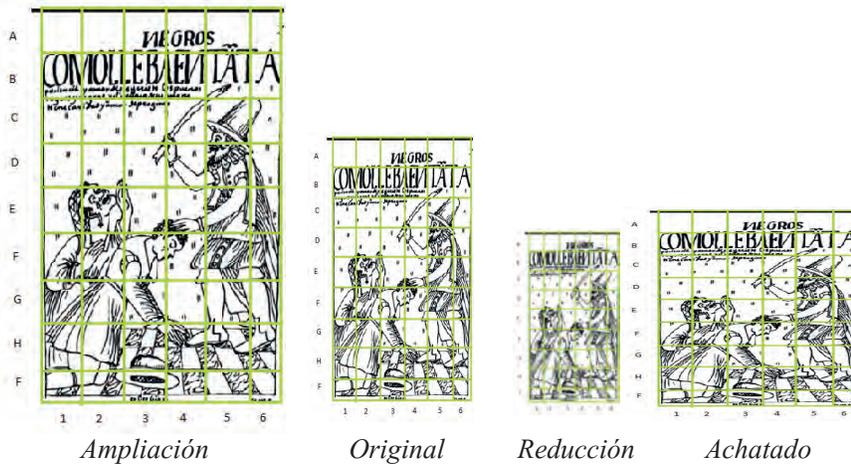
En base al uso de un estilo realista, se produce un efecto de serenidad, bienestar y armonía, característica esencial de lo que es un bodegón artístico.



1.4. Técnica de la cuadrícula: sistema de ampliación y reducción gráfica “Las crónicas de Felipe Guamán Poma de Ayala”

El sistema de cuadrícula o también denominado técnica cuadrícula ayuda para poder copiar los dibujos de forma correcta mediante unas cuadrículas que ayudarán a reducir, ampliar o realizar la anamorfosis del objeto que se quiere replicar, esta técnica ayuda a que nuestro dibujo se realice correctamente en cuanto a volumen y proporción.

Podemos iniciar con una imagen o dibujo ya hecho, fotografías, revistas, dibujos, etc., para lo cual tenemos que plasmar en la imagen elegida una cuadrícula de medida ideal, para ello y luego la cuadrícula, se copiará en el soporte que deseamos transferir la copia de la imagen.



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

Analicemos sobre las ventajas del uso del sistema de cuadrícula en el ámbito de la vida cotidiana. Registramos tres ideas importantes y las argumentamos en nuestros cuadernos.



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

Realicemos las siguientes actividades:

- Plasmamos una composición monocromática utilizando el lápiz de dibujo en una cartulina blanca.
- En una de cartulina gruesa realizamos un bodegón con 5 elementos como mínimo y aplicamos las técnicas que más nos llamó la atención (puntillismo, difuminado, trama etc.)



Escanea el QR



La pintura artística para la creación de obras significativas en la comunidad para la despatriarcalización y el vivir bien.



Escanea el QR



Historia del arte para la reivindicación ancestral como manifestaciones del vivir bien.



DESARROLLO DE LAS ARTES APLICADAS Y MODELADO PARA LAS PRODUCCIONES DECORATIVAS Y EMPRENDEDORAS



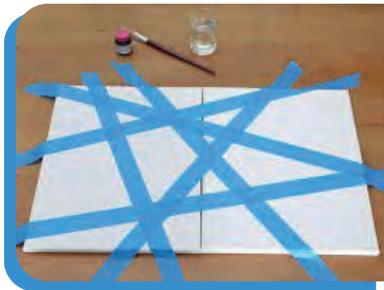
¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

Para el desarrollo de nuestra creatividad e incentivar nuestra producción realizaremos un cuadro decorativo

Materiales:

- Dos cuadros iguales de cualquier tamaño
- Una cinta de cualquier grosor
- Pintura del color que más te guste.

Sigue el armado del cuadro según las imágenes



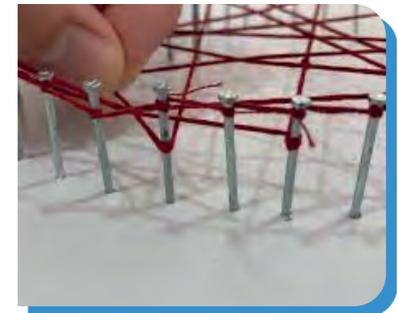
¡CONTINUEMOS CON LA TEORÍA!

1. Hiloramas

El hilorama es una técnica en la que se enrollan hilos de colores, cuerdas o alambres tensos alrededor de una serie de ranuras o clavos para formar figuras geométricas abstractas.

El arte del hilorama tiene su origen en las llamadas "cartas de Boole", inventadas por Mary Everest Boole al final del siglo XIX para hacer la teoría de las matemáticas más comprensibles para los niños.

Empieza a fijar los clavitos en cada una de las marcas hechas. Para ello, emplea un martillo, golpea con cuidado para evitar que el clavo se tuerza, traspase la madera o te lastimes algún dedo sin querer. Una vez colocados todos los clavos, retira el patrón. Toma el hilo y haz un nudo sin cerrarlo completamente.



2. Diseño de estampados: técnicas y procesos de elaboración (calado o tallado de soportes blandos, plantillas o diferentes recursos)

2.1 Calado o tallado (xilografía)

Es la disciplina artística que consiste en el grabado sobre madera. La técnica consiste en el tallar de una imagen o de un texto en una plancha de madera, utilizando una gubia o buril. Una vez terminado el tallado, se coloca tinta, impregnando la superficie y luego se presiona la madera contra un trozo de tela o papel a modo de imprenta, dejando así el grabado.



2.2 Plantillas

Las plantillas son soportes mediante los cuales se pueden crear diferentes representaciones teniendo una variedad tanto en los colores como en la forma, su aplicación es casi en cualquier superficie, su elaboración tiene un amplio margen de materiales mediante desde un simple papel hasta un acetato.



3. La escultura: bajo, medio y alto relieve en materiales blandos para tallado relacionado a las expresiones artísticas y culturales de nuestros pueblos

Técnica escultórica que consiste en la representación tridimensional o en volumen sobre un soporte bidimensional de una imagen. Existen tres tipos de denominación: alto, medio o bajo relieve, conceptos asignados según la profundidad entre planos obtenida.

Las estatuas son esculpidas en forma tridimensional; a diferencia de los relieves que es aquella técnica escultórica que se caracteriza por estar integrado, por lo general, en un muro. En otros casos puede ser que sea representado como arte mobiliario.

El relieve de la Tierra es lo que se conoce como las alteraciones que presenta la corteza terrestre. La superficie terrestre no es una capa similar, sino que presenta un paisaje desigual, múltiple, tanto a simple vista como observado desde el espacio.



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

Sabemos que existen una variedad considerable dentro de las que son representaciones artísticas en el mundo y su historia

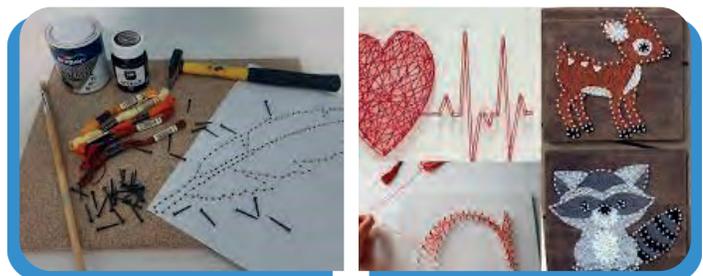
- Podemos hacer comparaciones de las culturas de otros lugares con nuestras culturas ¿Puedes encontrar alguna similitud entre ellas?
- Las técnicas de trabajo para las representaciones artísticas son ahora de una convergencia universal por la tecnología actual en la que vivimos ¿podemos realizar una clasificación de estas técnicas?



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

Desarrollaremos un cuadro utilizando la técnica del hilograbado, representaremos una pintura antigua, para esto necesitaremos los siguientes materiales.

- Una base de madera del tamaño del dibujo que se realizar
- Clavos medianos
- Un martillo
- Hilos de colores
- Un dibujo el cual representaremos en esta técnica.



Las representaciones que puedes conseguir son infinitas y solo necesitas tu imaginación.

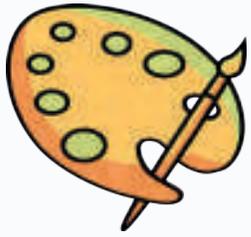
3

SECUNDARIA

ÁREA

**ARTES PLÁSTICAS Y
VISUALES**





COMUNIDAD Y SOCIEDAD

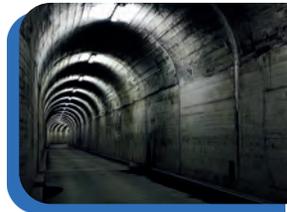
Artes Plásticas y Visuales

DIBUJO TÉCNICO LINEAL BASADO EN LOS PROYECTOS CONSTRUCTIVOS TRIDIMENSIONALES DEL CONTEXTO



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

Observemos las siguientes imágenes y resalta con un marcador los diferentes tipos de curvas que encontremos. Escribimos debajo los tipos de curvas (abiertas, cerradas o cónicas).



Noticiencia

El estadio Nido de Pájaro de Pekín lleva su nombre por su imponente estructura elíptica, de 333 metros de largo. 294 metros de ancho y 68 metros de alto.



Ciencia divertida

Péndulo de pintura:
Cortamos la botella a la mitad, con un clavo pinchamos la tapa, la amarramos a un soporte horizontal de 80 cm de altura y fijamos a 1cm del piso, llenamos con pintura, sacamos el clavo de la tapa y empujamos la botella para que de un giro.



¡CONTINUAMOS CON LA TEORÍA!

1. Técnicas de estudio glosario e investigación de las Artes Plásticas y Visuales para el año de escolaridad

Tarjetas de memoria: el escribir es muy útil para visualizar mejor la información. Se puede utilizar colores diferentes, títulos y subtítulos para clasificar la información. Se usa para organizar temas complejos, discursos de presentación, etc.

Glosario

Trazo: es la línea o raya que se utiliza para nombrar a las rectas y curvas que forman una superficie.

Técnico: proviene del griego *téchne* (ciencia o arte), es aquel procedimiento que tiene por objetivo un resultado o fin.

Ecuación: deriva del latín *aequatio*, es aquella igualdad donde aparece un mínimo de incógnita, las incógnitas están representadas por letras y números. Ejemplo: $4+x=9$

Generatriz: denominada eje de rotación, es aquella línea que genera el movimiento y conforma la figura.

Tecnologías: es el conjunto de conocimientos y habilidades, creado para satisfacer una necesidad determinada, incluye múltiples ramas y disciplinas como ser: informática, robótica, electrónica, etc.



Desafío

Fotografía 10 objetos que tengan curvas abiertas, cerradas y cónicas.



Glosario

Generatriz: denominada eje de rotación, es aquella línea que genera el movimiento y conforma la figura.

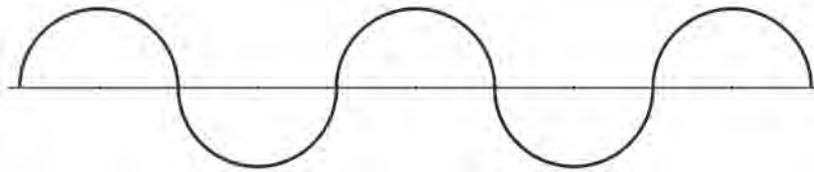
2. Curvas Policéntricas: abiertas y cerradas

Las curvas policéntricas, son figuras planas, para su trazado requieren de varios centros o puntos de referencia, se representan a través de un proceso técnico siguiendo diferentes métodos de trazado como ser: segmentos, arcos de circunferencia, circunferencias, perpendiculares, etc. Se clasifican en dos: curvas policéntricas abiertas y curvas policéntricas cerradas.

2.1. Curvas policéntricas abiertas

Están caracterizadas en curvilíneas abiertas infinitas y son las siguientes:

2.1.1. Ondulada: es la sucesión de semicircunferencias unidas por sus extremos, para su proceso de construcción se necesita el manejo del compás y regla.

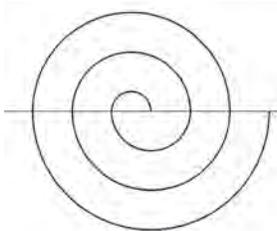


La Ondulada

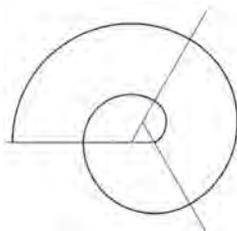


Puente Ondulado en China

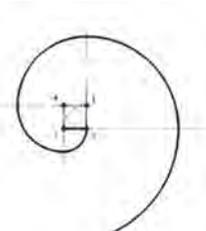
2.1.2. Espiral: es una curva abierta que en su trayecto de prolongación infinita puede surgir por varios centros como ser: de 2 centros, de 3 centros (triángulo), de 4 centros (cuadrado), etc. Para la construcción gráfica observamos los siguientes ejemplos.



Espiral de dos centros



Espiral de tres centros



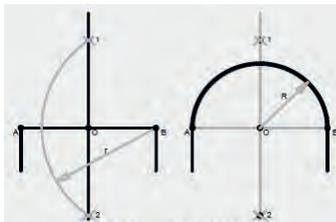
Espiral de cuatro centros



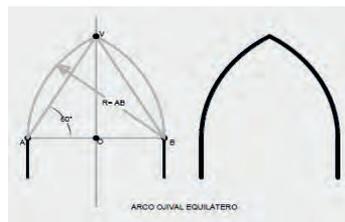
Escalera Helicoidal o en caracol

2.1.3. Arcos geométricos: son curvilíneas abiertas simétricas que se unen por un extremo. Observamos los siguientes ejemplos para la construcción de dibujo.

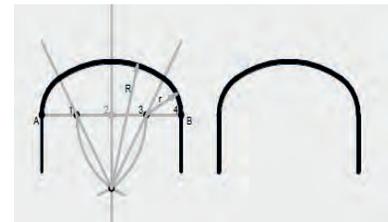
Existen tres tipos de arcos principalmente, estos son: arco medio punto ó romano, arco ojival y arco carpanel.



Arco de medio punto ó romano



Arco ojival



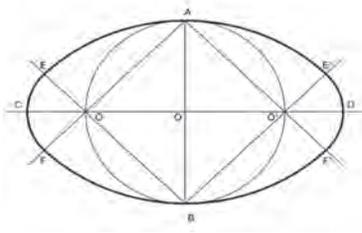
Arco carpanel



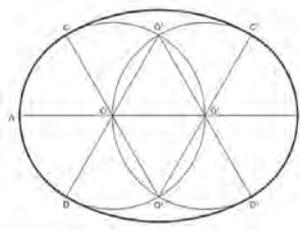
2.2. Curvas policéntricas cerradas

Son figuras planas curvilíneas cerradas que se caracterizan por la construcción técnica de varios centros y son los siguientes: óvalo, ovoide, cordiforme y el escudo.

2.2.1. Óvalo: es una curva cerrada proporcionalmente limitada por un eje mayor y otro menor. Para su construcción gráfica policéntrica observamos los siguientes ejemplos:



Trazado del Óvalo conociendo el Eje menor

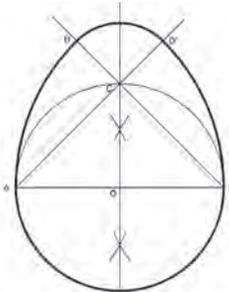


Trazado del Óvalo conociendo el Eje mayor

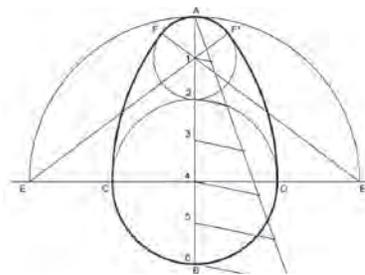


Ventana ovalada

2.2.2. Ovoide: es una curva cerrada de varios centros proporcionalmente de simetría parcial y delimitada por arcos de circunferencia. Para la construcción observamos los siguientes ejemplos:



Trazado del Ovoide conociendo el eje menor

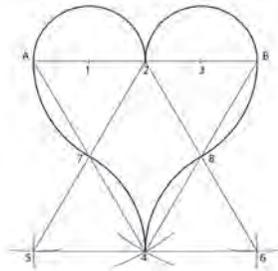


Trazado del Ovoide conociendo el eje mayor



Aguacate, fruta con forma ovoidal

2.2.3. Cordiforme: es una figura policéntrica cerrada y delimitada por arcos de circunferencia que logran la estructura en forma de corazón.

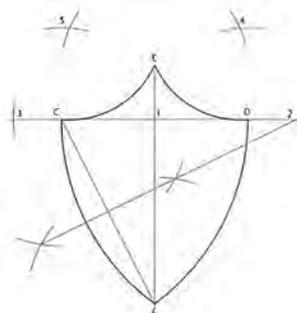


Trazado de la figura cordiforme



Trébol de 3 hojas, hojas de forma cordiforme

2.2.4. Escudo: es una figura policéntrica cerrada para la construcción gráfica observamos el siguiente ejemplo:



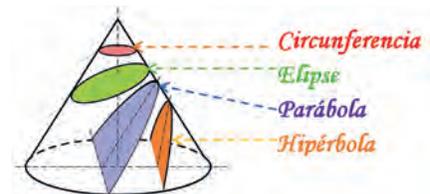
Trazado de la figura escudo



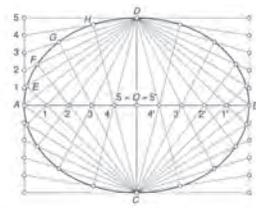
Escudo de armas de Austria

3. Curvas cónicas: elipse, parábola e hipérbola

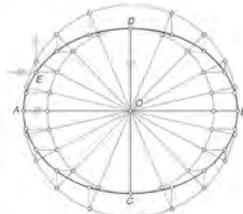
Llamadas también curvas de segundo grado por las ecuaciones que las definen, se originan por el corte de un plano en distintas posiciones sobre el cono que generan la circunferencia, elipse, parábola e hipérbola.



3.1. Elipse: es una curva plana y cerrada que surge cuando un plano oblicuo corta a su eje de rotación del cono.



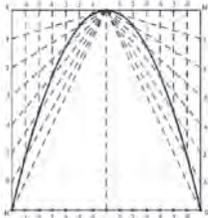
Construcción de la elipse por haces proyectivos



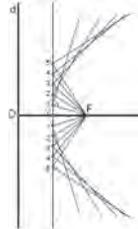
Construcción de la elipse por afinidad



3.2. Parábola: es una curva plana, abierta cuyos puntos equidistan de otro punto fijo llamado foco y de una recta fija llamada directriz, genera dos ramas curvas infinitas y simétricas. Surge por el corte de un plano oblicuo sobre la parábola.



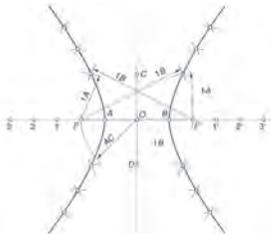
Construcción de la parábola por haces proyectivos



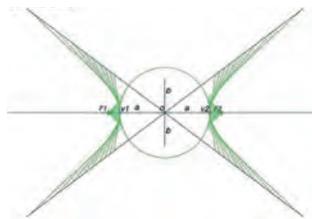
Construcción de la parábola por envolventes



3.3. Hipérbola: es una curva plana abierta, compuesta de dos ramas dirigidas inversamente. Surge en la sección producida por un plano que corta a dos conos invertidos paralelamente a sus ejes.



Construcción de la hipérbola conociendo los dos ejes



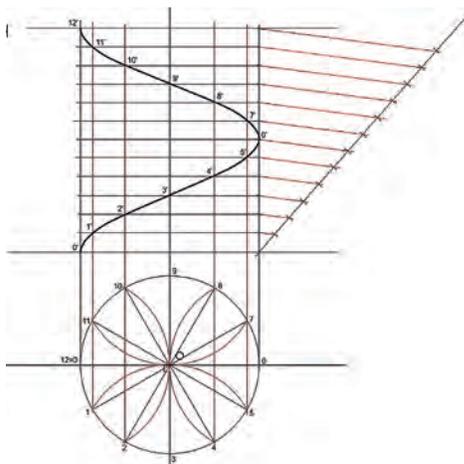
Construcción de la hipérbola por envolventes



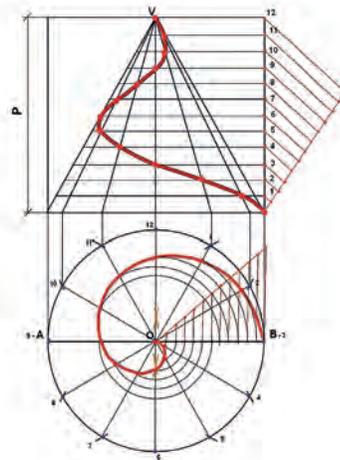
— **4. Curvas cíclicas: hélices, cicloide, epicicloide, hipocicloide y cardiode en su aplicación del dibujo mecánico**

Son figuras curvilíneas conseguidas por la generatriz, la cual se origina por la rotación de una ruleta (circunferencia menor) sobre la base (circunferencia mayor). Se clasifican en las siguientes: hélices, cicloide, epicicloide, hipocicloide y cardiode.

4.1. Hélices: es una curva que se eleva a través de una superficie cilíndrica, cónica o esférica, la cual es dirigida por un punto que se ubica en una recta. La recta llamada generatriz gira sobre una línea estática que se denomina eje.

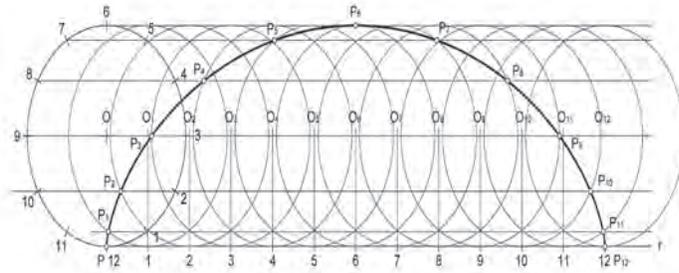


Construcción de una hélice cilíndrica

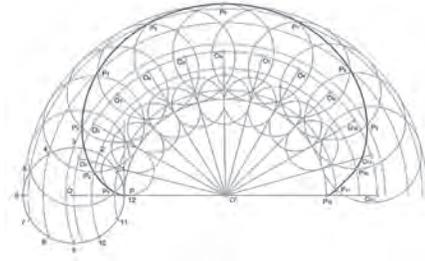


Construcción de una hélice cónica

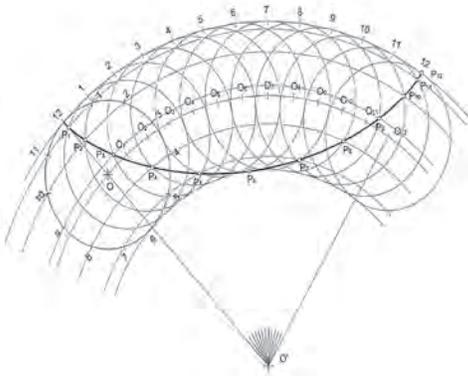
4.2. Cicloide: es una curva que describe un punto de una circunferencia llamada ruleta que rueda sin resbalar sobre una recta llamada base.



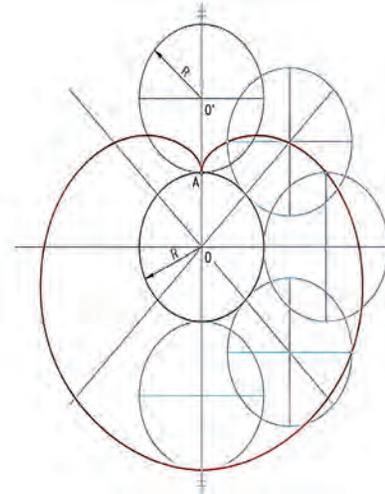
4.3. Epicicloide: es la curva generada por la trayectoria de un punto perteneciente a una circunferencia (generatriz) que rueda, sin deslizamiento, por el exterior de otra circunferencia (directriz). Es un cuerpo de ruleta cícloidal.



4.4. Hipocicloide: es una curva que se produce cuando una circunferencia gira en el interior de otra. Se trata de la marca que dejaría un punto sobre la circunferencia interior de menor radio. Puede encontrarse sobre la propia circunferencia, o bien, en el interior del círculo o en el exterior del mismo, dando lugar a hipocloides alargadas o acortadas.



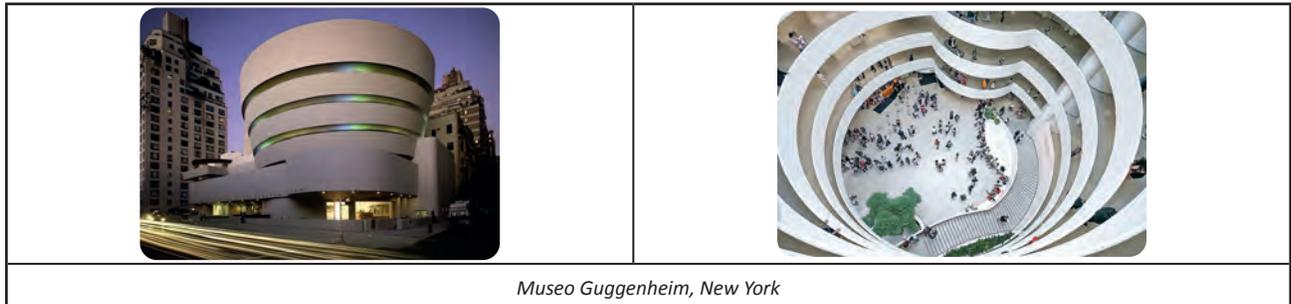
4.5. Cardiode: se denomina así por tener forma de un corazón y es una curva plana que se genera por el movimiento de una circunferencia llamada ruleta, que gira sin resbalar exteriormente sobre otra circunferencia del mismo radio.



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

La arquitectura e ingeniería contemporánea y las construcciones tecnológicas utilizan los trazados de curvas policéntricas, cónicas y cíclicas, por lo que es muy necesario conocerlas y especialmente saber construirlas.

Mencionemos en nuestro cuaderno tres obras arquitectónicas que emplean estas curvas en su construcción.



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

- Construyamos las CURVAS POLICÉNTRICAS del texto de aprendizaje. Presentemos en las láminas de trabajo.
- Construyamos las CURVAS CÓNICAS del texto de aprendizaje. Presentemos en las láminas de trabajo.
- Construyamos las CURVAS CÍCLICAS del texto de aprendizaje. Presentemos en las láminas de trabajo.

LAS COMPOSICIONES DE ARTES GRÁFICAS PARA LAS EXPRESIONES CORPORATIVAS Y DEL CONTEXTO COMUNITARIO INTERCULTURAL



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

Analicemos las siguientes imágenes y respondemos en nuestras propias palabras como esos objetos producen color:



TELEVISOR CON PANTALLA PLANA



ARCOIRIS



TELEVISOR ANTIGUO



¡CONTINUEMOS CON LA TEORÍA!

1. Teorías de la Síntesis aditiva RGB y sustractiva del color CMYK aplicadas al diseño e impresión gráfica

¿Qué es la síntesis aditiva? (Modelo RGB)

R= Red= Rojo; G= Green= Verde; B= Blue= Azul. Son colores primarios luminicos

La síntesis aditiva, se refiere a la formación de los colores a través de la suma de diferentes luces en sus distintas longitudes de onda. La síntesis aditiva hace referencia a la adición de color, considerando el blanco como la suma de toda luz en máxima proporción del espectro visible. La síntesis aditiva es la que se usa para la separación del color y gracias a ella podemos ser capaces de ver y reproducir los colores de las diferentes pantallas.



¿Qué es la síntesis sustractiva? (Modelo CMY)

C= Cian; M= Magenta; Y= Yellow= Amarillo.

Cuando hablamos de síntesis sustractiva, nos referimos a la obtención de colores por mezclas de pigmentos. De hecho, se llama sustractiva porque al ir añadiendo colores pigmento, sustrae el color.

Los colores primarios de la síntesis sustractiva serán los colores complementarios de la síntesis aditiva.

Los colores sustractivos primarios (cian, magenta y amarillo) son los que se crean mediante la absorción de ciertas longitudes de ondas. Cuando la luz blanca toca un material o una superficie, los pigmentos de colores de esa superficie absorben todas las ondas de la luz excepto las de sus colores, que son reflejados y percibidos por el órgano de la visión.

Por ejemplo, un papel rojo absorbería todas las longitudes de ondas excepto las del color rojo, que sería enviada de nuevo a la atmósfera y percibida por el ojo humano). La síntesis sustractiva, al ser de colores reflejados, necesita luz blanca para su creación. Si seguimos con el ejemplo, el papel rojo es rojo porque incide la luz sobre él, pero si apagamos la luz, desaparece el color y vemos negro (ausencia de color). El blanco es el resultado de la reflexión de toda la luz. El papel blanco es blanco porque refleja toda la luz (La pre estampa, 2022).



Escanea el QR



Tipos de diseño gráfico

2. La calidad de imagen para el cuidado estético y comunicativo

La calidad de una imagen denotara cuidado en la parte estética de cualquier producto, ya sea para el comercio, exhibición etc. Al cuidar esos aspectos de buena imagen denotará una mejor presentación de esa pieza, cuan mejor sea la imagen mejor será la pre sentación a los espectadores, ya que estéticamente será más apreciable al ojo humano.

Estos términos son usados más que todo en el comercio, desde páginas web se ofrecen una infinidad de productos los cuales a través de sus páginas ofrecen sus productos por medio de fotografías, las cuales son trabajadas a detalle cuidando la estética como la calidad de la imagen.

3. Tipos y clasificaciones ilustrativas del dibujo y diseño gráfico

El diseño gráfico está en el entorno, detrás de cada página web, de cada fotografía o de cada revista hay un trabajo de diseño.



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

Observemos y respondamos las siguientes preguntas:

- ¿Qué tipos de ilustraciones y diseño gráfico se observa en nuestro entorno y cuál es el impacto?



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

De manera creativa elaboramos la siguiente actividad:

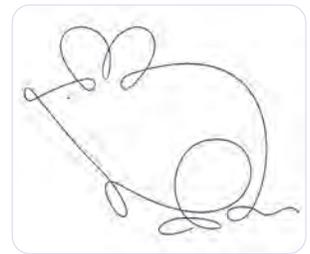
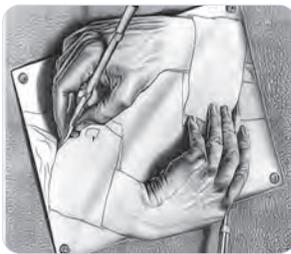
- Realicemos un mural identificando en periódicos, revistas y otros, los diferentes tipos de diseño gráfico e ilustraciones.

EL DIBUJO ARTÍSTICO COMO COMPOSICIONES ESTÉTICAS PARA LAS EXPRESIONES SOCIOCULTURALES EN VALORES Y PRINCIPIOS



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

Observemos las imágenes y describamos en nuestros cuadernos las características que más nos llamen la atención:



Respondemos en tu cuaderno las siguientes preguntas:

- ¿Qué técnicas del dibujo artístico conoces?
- ¿Qué materiales utilizas para desarrollar un dibujo?



¡CONTINUEMOS CON LA TEORÍA!

1. Técnicas del dibujo artístico

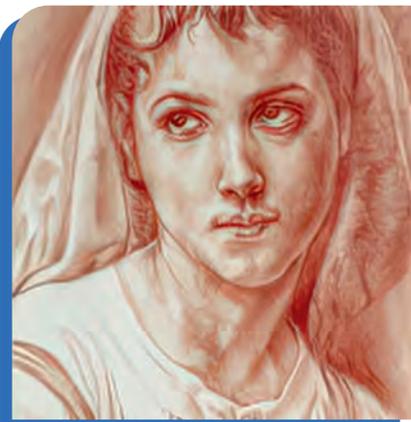
El dibujo artístico es una técnica de representación gráfica bidimensional de aquello que el ojo humano percibe de forma tridimensional. Esta técnica permite representar, mediante la línea, tanto la forma como el volumen de los objetos.

El dibujo artístico se realiza a partir de diferentes técnicas, sobre un soporte bidimensional. Cada una de las técnicas que se emplean en el dibujo artístico busca representar los conceptos y la realidad de manera tanto objetiva como subjetiva. Es decir que podemos definirlo como un lenguaje, porque permite la comunicación y la expresión del ser humano, sus ideas y sentimientos.

Los tipos de trazos, tramas y texturas en el dibujo artístico a lápiz; son un tipo de trabajo de los artistas más antiguos en la historia del arte. Esta técnica es popular, porque el lápiz es el elemento más manejable dentro del dibujo, con él se puede crear obras artísticas con diferentes técnicas como: **el garabato, trama, difuminado, etc.**



2. Técnicas secas (grafito, sanguina, carboncillo u otros del contexto)



2.1. Técnica de dibujo con sanguina

Es una técnica de dibujo en seco muy antigua, la cual se basa en la acerina, forma mineral del óxido férrico. Las pinturas que empezaron a utilizar este material surgieron durante el periodo del paleolítico, a finales del siglo XIV.

La sanguina se puede encontrar en diversas presentaciones como: barra, polvo o lápiz, este último es una de las formas más populares en las que se emplea este material, el cual, se asemeja al estilo del carboncillo.

El nombre de esta técnica de dibujo, proviene de la “sangre”, debido a que las tonalidades que se puede obtener al emplear esta herramienta artística, giran en torno a una gama de rojos que permite obtener los siguientes tonos: rojo anaranjado, marrón ocre, terracota, granate, blanco, sepia, etc.

Las técnicas de dibujo con sanguina son ideales para los trabajos de retratos, paisajes o desnudos que quieren aprovechar el claroscuro y volumen, debido a su principal cualidad, la luminosidad. (Extractado de Crehana, 2022)

2.2. Técnica de dibujo con carboncillo

El carboncillo es otra de las herramientas que acompañan las principales técnicas de dibujo artístico. Este material es uno de los primeros que empleó el hombre para realizar bocetos o diseños sobre distintos tipos de soportes planos. El uso de esta herramienta de diseño requiere del conocimiento y manejo de sus técnicas, ya que de esta forma se podrá obtener mejores acabados en los dibujos que se elabore.

Además, a diferencia de otros instrumentos pictóricos, el carboncillo te permite obtener diferentes trazos, utilizando la misma herramienta. (Extractado de Crehana, 2022).

2.3. Técnicas de dibujo con sepia

La sepia, ocre sepia, marrón sepia o pardo sepia es un color rojo anaranjado oscuro, de tonalidad pardusca, que corresponde a la coloración del pigmento obtenido de la tinta de la sepia o jibia de un cefalópodo marino similar al calamar. Históricamente, para la obtención de los pigmentos sepia se ha preferido la sepia común (*Sepia officinalis*), que se pescaba en el mar Adriático y cuya tinta se usó al menos desde la antigüedad romana. La técnica para dibujar, es empleada con lápices o barras de este material.



3. Técnicas húmedas (tinta china y rotuladores)

Las técnicas húmedas son aquellas en las que las tintas se encuentran diluidos en un medio acuoso y se aplican con ayuda de pinceles u otros instrumentos. Este tipo de elementos se caracteriza por ser opacos y cubrientes, lo que permite trabajar tintas planas y corregir errores.

3.1. Técnica de dibujo con bolígrafo

El bolígrafo es una de las herramientas de dibujo más usadas por quienes recién empiezan a adentrarse en el mundo del diseño. Pues más allá de utilizarse para escribir o realizar apuntes, el bolígrafo permite desarrollar asombrosos dibujos minimalistas.

Ciertamente, para poder sacarle el máximo provecho al bolígrafo, es necesario conocer y aprender las diversas texturas que existen, ya que de esta manera lograrás mejores resultados en los bocetos que realices y podrás plasmar diferentes efectos sobre el soporte en el cual estés trabajando.

3.2. Tinta china.

La tinta es una técnica húmeda que se aplica con una herramienta, pincel, caña, plumas de ave, etc. Su uso se remonta al 2697 a. C. en China, pero también en la India, Egipto,

Mesopotamia, Grecia y Roma se usó la tinta para producir dibujos y textos sobre papiro y pergamino.

Existen diferentes tipos de tinta, vegetales, minerales, e incluso animales como es el caso de la sepia, obtenida de la tinta de calamar, siendo la más común la tinta china, compuesta de negro de humo disuelto y agua destilada, que produce una capa brillante de un negro intenso al secar y es muy estable. En la actualidad se fabrican en diferentes colores que permiten superposición y tonos muy intensos. (juntadeandalucia.es, 2022)

3.3. Técnica del rotulador.

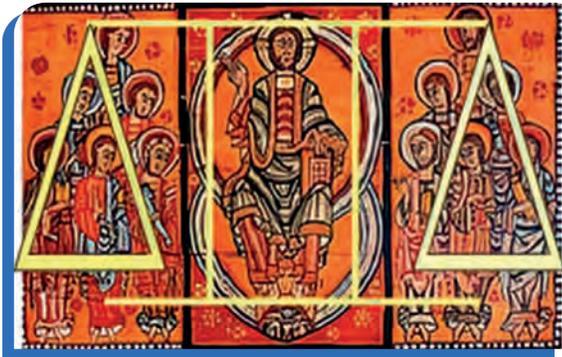
Es una técnica polícroma húmeda. El pincel japonés evolucionó naturalmente hacia el sistema del rotulador. Lo más correcto sería llamarle pluma de fieltro, material del que está compuesto la punta.



La punta es de fieltro o fibras finas de nylon u otro material sintético, está sujeta al cilindro de la pluma y su tinta, desde un depósito, fluye hacia la punta mediante un mecanismo capilar.

La técnica del rotulador es muy expresiva por sus colores brillantes e intensos, se puede trabajar con las líneas, las masas de color y las texturas y sus distintas combinaciones (ilustrando en la escuela de arte, 2022).

4. Leyes de la composición artística



Ley de la balanza sobre el pantocrator. Frontal de altar de la seu d'urgell o de los apóstoles. Primera mitad del siglo XII. Pintura al temple sobre tabla.

En este caso, se trata de la balanza romana. No se equilibran los pesos de los platos por simetría, sino que hay un platillo que se equilibra con un peso. Se basa en el equilibrio de los pesos visuales.

Las leyes compositivas son una serie de pautas que sirven para equilibrar las composiciones de manera armónica, estas reglas han ido variando en cada período artístico y dependiendo del artista.

4.1. Ley de la balanza: consiste en colocar dos formas o grupos de formas semejantes en tamaño, color, textura o significado a la misma distancia del centro de la composición donde se sitúa el personaje central o centro de atención principal de la obra. Fue usada en el románico y el gótico.

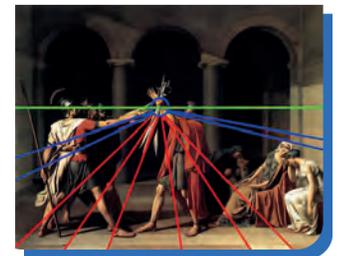
4.2. Ley de compensación de masas: el equilibrio es muy estático. Es una ley similar a la de la balanza, pero, en este caso,



Escanea el QR

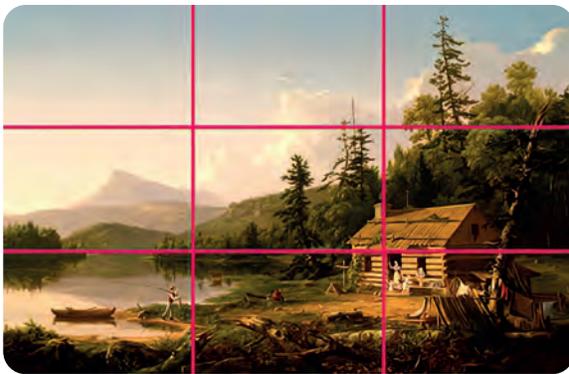


Simetría radial y axial.



El juramento de los horacios, de Jaques-Louis David (1784).

Composicion AUREA



"HOME IN THE WOODS" de thomas cole



Paisaje de claude lorrain "PAISAJE PASTORAL"

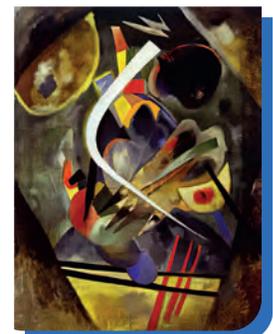
5. Aplicaciones artísticas: animales, plantas, follaje y paisajes (rural y urbano)

Las leyes de composición ayudan a encuadrar y organizar los diferentes elementos de los paisajes de manera que queden agradables a la vista, balanceados pero al mismo tiempo que permitan al observador guiar su mirada en un orden lógico y sin ignorar alguno de los detalles. Estos principios sirven para crear unidad y coherencia en los cuadros, logrando que el observador entienda naturalmente el propósito y punto principal de la obra.

6. La composición abstracta para las expresiones artísticas

El arte abstracto prescinde de la representación de un tema o un asunto figurativo y lo sustituye por un lenguaje visual autónomo, con significado propio. Se entiende por pintura abstracta aquella que prescinde por completo del objeto, de la figura y el cuadro; se compone mediante la combinación de líneas y colores.

El arte abstracto es el contrario del figurativo, es decir, la representación de objetos identificables mediante imágenes reconocibles. Por tanto, la abstracción no representa «cosas» concretas de la naturaleza, sino que propone una nueva realidad. Propone un «arte puro» mirando más allá de nuestra realidad.





¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

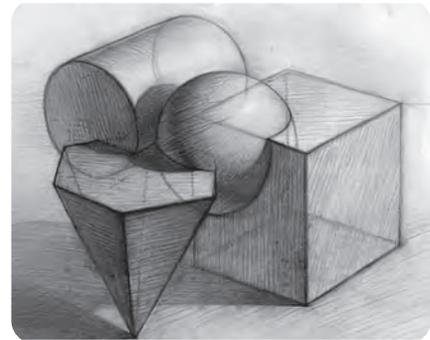
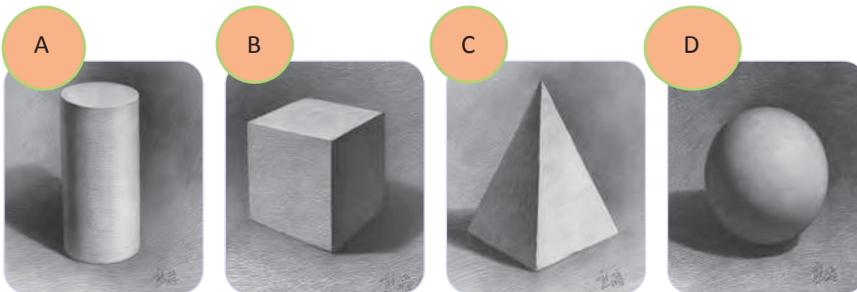
Respondamos las siguientes preguntas:

- ¿Desde tu experiencia cuál de las técnicas de dibujo artístico te fue más fácil de trabajar y por qué?
- ¿Qué importancia tiene las leyes de composición en el dibujo artístico?
- ¿Qué leyes de composición encuentras en edificaciones, parques, plazas etc. de nuestro entorno?



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

Realicemos una composición artística con los elementos (A, B, C Y D), aplicando las leyes de composición que creas necesarias y las técnicas (carboncillo, sanguina, bolígrafos, tinta china, etc.) Con las que mejor has trabajado:



EJEMPLO

IMPLEMENTACIÓN DE LA PINTURA ARTÍSTICA PARA LA MANIFESTACIÓN INTRA-INTERCULTURAL Y LA DESPATRIARCALIZACIÓN



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

Ciencia divertida

MEZCLA AZUL Y AMARILLO
¿QUE COLOR TE DA?

Analizamos los conceptos de intracultural, intercultural y despatriarcalización, los mismos que se encuentra en la Ley 070 de la Educación; anotamos en nuestro cuaderno y teniendo el conocimiento adecuado de ellos, realizamos el debate de cómo implementaríamos en nuestra pintura artística estos tres conceptos. Finalmente, argumentamos su importancia.



¡CONTINUEMOS CON LA TEORÍA!

- 1. La pintura acrílica, técnica y aplicaciones en soportes variados (animales, plantas, celajes, follajes, paisaje)



1.1. Técnica de la pintura acrílica

Esta técnica tiene un secado rápido y se mantiene plastificado, los pigmentos están mezclados con aglutinante acrílico llamado polímero de acrílico, esta pintura se diluye con agua ya que afina las capas.

1.2. Aplicación en soportes variados (animales, plantas, celajes, follajes, paisaje)



Para lograr un buen trabajo en acrílico es necesario utilizar una mezcla de retardo de pintura y gel aproximadamente 50/50.

En toda la zona del dibujo se tiene que pasar el fluido retardante, se aplica primero a las zonas más claras con la pintura acuosa posteriormente, vamos bajando los tonos hasta llegar a las sombras. Se pasas a pintar el fondo colocando retardador y manteniendo el trabajo con la técnica húmeda. Posteriormente se recomienda tener las mezclas ya preparadas para trabajar más rápidamente, se espera a que seque, se trabaja varias capas para posteriormente agregar los detalles.



Noticiencia

ALREDEDOR DEL AÑO 1031
COMENZÓ LA PRIMERA
REUTILIZACIÓN DE PAPEL
DESECHADO

2. Ilustración gráfica cromática de los roles de la familia en equidad de género e igualdad de oportunidades

Realizaremos una retrospectiva de las siguientes definiciones:

2.1. Equidad de género

Nuestra democracia boliviana se sustenta en la equidad de género e igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres para el ejercicio de sus derechos individuales colectivos, aplicando la paridad y alternancia.



2.2. Igualdad de oportunidades

Es un principio de equivalencia, sustentada en la equidad de género e igualdad de oportunidades.



2.3. Roles de familia

Esos roles pueden ser asumidos o asignados, dentro del contexto de la familia existen los roles de: esposo que es el proveedor, esposa (ama de casa), padre (autoridad), madre (cariño), hijos (obediencia, respeto), hermanos (protección, cariño, apoyo), son roles que estaban identificados en el anterior siglo pero que en algunos lugares aún está en pie. En las grandes ciudades ya no se da esa situación, ya que el esposo no es el único que genera recursos, pues ya no es suficiente, actualmente son el padre y la madre los que llevan el sustento económico a la familia, de la misma manera en los diferentes roles hubo un cambio para mejorar nuestra sociedad.





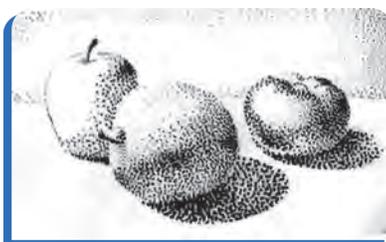
2.4. Ilustración gráfica cromática

El hombre siempre ha buscado la forma de comunicarse, la ilustración gráfica es la evolución de estas manifestaciones, la ilustración como tal fue un movimiento filosófico cultural del siglo XVIII. Emmanuel Kant la definió como la libertad de conciencia humana del estado de ignorancia y error por medio del conocimiento. El diseño gráfico, debe transmitir conocimiento por medio de representaciones gráficas manuales o digitales. La ilustración gráfica tiene una doble funcionalidad: la entrega de información el valor estético.

Los elementos de la ilustración son: punto- línea; forma – luz; color- tiempo; tamaño; composición.

2.5. El punto

Es el elemento más simple, crea formas, dirige la visión del observador, tiene una fuerza atractiva como marca.



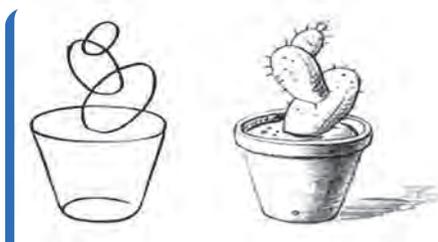
2.6. La línea

Organiza el espacio, es la sucesión de puntos que pueden crear texturas, profundidad, movimiento, su dirección y grosor le da una expresividad a la imagen.



2.7. La forma

Formas básicas: cuadrado, triángulo y círculo, su función es definir y organizar el espacio, pueden simular tridimensionalidad cuando se representan en perspectiva.



2.8. La luz

Contribuye a la composición de la escena, una característica importante es la tonalidad, que incide en la captación de las formas.

Un tono claro parece más claro cerca de un tono oscuro y viceversa, un tono claro se expande rodeado de uno oscuro, un tono oscuro se comprime rodeado de uno claro.



2.9. El color

Se caracteriza por dar tonalidad o matiz en la longitud de onda, cuando nos excedemos en el manejo del blanco llega a saturarse el color o a dar más intensidad, la luminosidad o claridad transmite cantidad de luz.



3. El tiempo

Se puede simular el paso del tiempo en imágenes fijas, organizando adecuadamente el espacio usando diferentes intensidades lumínicas, contrastes cromáticos de textura, de escala, jerarquizando los elementos representados, ordenándolos según una cierta secuencia.

3.1. El tamaño

Establece un paso visual una jerarquización en cuanto al espacio ocupado por el elemento, ayuda a crear sensación de profundidad mediante la perspectiva.



3.2. La composición

Es la forma de ordenar organizar los elementos morfológicos de la imagen en el espacio estructural que ofrece el formato. Sus principios son la unidad y claridad, se puede crear diversidad y contraste para añadir dinamismo, aunque complica la composición.

Se debe delimitar claramente el centro de interés, el lugar donde caerá la mirada del espectador que depende de la composición.

Pintemos, observemos y expliquemos a la maestra o maestro lo que entendemos sobre equidad de género e igualdad de oportunidades en la familia.



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

Reflexionamos sobre los siguientes aspectos:

- ¿Cuál es la importancia de plasmar en pintura artística los conceptos de depatriarcalización, interculturalidad e intraculturalidad?
- ¿En qué objetos podemos identificar el diseño iconográfico de nuestras culturas?
- ¿Cuál es su valor simbólico de la interculturalidad e importancia en nuestra comunidad?



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

En una cartulina doble carta realicemos una obra de arte, plasmando la técnica que aprendiste, escoge la temática de tú preferencia y explica por qué.



LA HISTORIA DEL ARTE PARA LAS APRECIACIONES INTERCULTURALES Y COMUNITARIAS



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

Observamos detenidamente las siguientes imágenes y tratamos de identificar el mensaje.



¡CONTINUEMOS CON LA TEORÍA!

1. La cerámica en Bolivia como identidad cultural y su relación con las artes originarias.

La cerámica en Bolivia tiene orígenes prehispánicos ya que se encuentran restos arqueológicos en diferentes etnias de nuestro territorio como, por ejemplo, la tiwanakota, donde podemos ver el avance que obtuvo pues tiene diferente tipo de cocción, algunas vienen policromadas y otras vitrificadas, es por eso que actualmente se sigue usando la cerámica utilitaria en las comunidades y la industria como parte del movimiento económico que existe en el país.

La materia prima de la cerámica es la arcilla, que es la que le da consistencia y la que se encuentra en betas de gran tamaño es por eso que es más extenso el uso. El caolín es un tipo de arcilla más puro y aporta el color blanco proporcionando una textura fina al trabajo que se realiza.

Tiene tres componentes básicos que son la arcilla, el sílice, también conocido como pedernal y el feldespato, es una roca sedimentaria y está compuesta por agregados de silicatos de aluminio hidratados.

Existen dos tipos de arcilla, la comestible y la industrial o artesanal, hablemos sobre la arcilla comestible denominada en la lengua aymara “phasa” lo usan desde nuestros antepasados y actualmente aún siguen usando esta arcilla, la usan cuando tienen problemas gastrointestinales que alivian la irritación del tubo digestivo estas arcillas están compuestas por minerales como el silicato, la montmorillonita, caolinita, illita y cuarzo, se encuentra en las ciudades de Oruro, Mocomoco, Achocalla.

Una vez obtenida la arcilla tienes que procesarla para poder manipularla y modelar, una vez terminado el objeto, se tiene que esperar a que seque. Realizado el proceso de secado se tiene que colocar al horno cerámico a esta primera cocción se la denomina bizcocho esta, se la realiza de 900 a 1044 grados centígrados una vez cocida y enfriada se coloca esmalte, esta sirve para impermeabilizar la pieza que la están trabajando una vez seca ingresa a la última cocción que se la realiza a 1250 grados centígrados, esta se denomina esmaltada o vitrificada.



Artista Sonia Pilco

— 2. Arte gótico, bizantino, griego, egipcio, romano, mesopotamia (antecedentes, arquitectura, escultura, pintura)

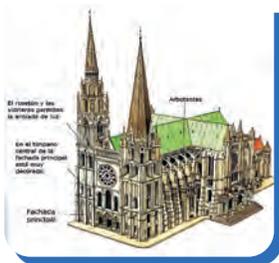
2.1. Arte gótico

2.1.1. Antecedentes

Representa la idea teocentrista de la luz de Dios, a través de su arquitectura. Sus obras terminaban en forma apuntada que generaba la sensación de gran altura también predomina el arco ojival. Se desarrolló en Europa occidental hacia los últimos siglos de la edad media desde mediados del siglo XII hasta el siglo XVI.

2.1.2. Arquitectura

Sobresale sus nuevas técnicas como ser: las bóvedas de crucería, los arcos arbotantes, el arco ojival y los vitrales.



2.1.3. Escultura

Se caracterizó por representaciones naturales, sus características es el realismo en las figuras y las posturas corporales la expresión de los gestos mediante el rostro de ellos mismos.



2.1.4. Pintura

Sus características destacadas son, técnica de las murales en fresco, la pintura sobre tabla, el temple y el óleo.



2.2. Arte bizantino

2.2.1. Antecedentes

Temas religiosos, influenciada por la cultura oriental y greco-romana en especial Asia menor y Siria se dejó a un lado los colores. Es estático centrándose en Cristo.

2.2.2. Arquitectura

Mantuvo los elementos de la arquitectura romana y de la paleocristiana oriental, como los materiales el ladrillo y piedra para revestimientos exteriores y los interiores como mosaico, arquerías de medio punto, columna clásica como soporte.



2.2.3. Escultura

Es una derivación y degeneración del greco romano bajo la influencia asiática, uniformidad, rigidez y falta de naturalidad en las figuras junto con la gravedad la cual suele consistir en imitaciones de piedras.



2.2.4. Pintura

Se distingue por el mosaico por la riqueza de materiales, como abundancia de oro, fastuosa ornamentación y la pobreza en el movimiento artístico.



2.3. Arte griego

2.3.1. Antecedentes

El arte griego está de acuerdo como la realidad, usa la proporcionalidad y equilibrio de los elementos, sigue la perfección estética, interés por representar la figura humana fundamento esencial de belleza.

2.3.2. Arquitectura

Elementos arquitectónicos fundamentales, las columnas están rodeando el edificio y sustentando el entablamento constituido por el arquitrabe, el friso, la cornisa.



2.3.3. Escultura

Valoraron la proporción, el equilibrio, el ideal de belleza. El tema más trabajado el cuerpo humano, que sirvió para representar a héroes y divinidades. Los materiales en los que realizaban son el mármol y bronce.



2.3.4. Pintura

Basado en las cerámicas pintadas en el estilo geométrico, estilo corintio, estilo oriental, cerámica de figuras negras, cerámica de figuras rojas, cerámica policromada.



2.4. Arte Egipto

2.4.1. Antecedentes.

De carácter simbólico, funerario y religioso, existe los períodos neolíticos, período Badariense, Nagada- Amratiense, Nagada II, Nagada III.

2.4.2. Arquitectura

Arquitectura religiosa caracterizada por su monumentalidad. Emplea la piedra, en grandes bloques, sistema constructivo adintelado, y sólidas columnas. En la arquitectura civil se empleó profusamente el adobe en viviendas, palacios, fortalezas y murallas.



2.4.3. Escultura

Representaciones de faraones y dioses. Durante la cuarta dinastía realizaron representaciones de soberanos de porte majestuosos. Acabados pulidos en materiales duros como el granito o la diorita. Domina la ley de la frontalidad vistas de frente.



2.4.4. Pintura

Predomina el canon de perfil, que consiste en representar la cabeza y las extremidades de perfil pero los hombros y los ojos de frente. Las imágenes se representan con carácter jerárquico, pinturas encontradas en papiro.



2.5. Arte Romano

2.5.1. Antecedentes

Movimiento artístico comprendido en los siglos XI, XII, XIII, se caracteriza por el uso de un lenguaje específico como coherencia y realismo, en diversas manifestaciones.

2.5.2. Arquitectura

Combina la arquitectura bizantina con los, gruesos muros, arcos de medio punto, las bóvedas de aristas, grandes torres.



2.5.3. Escultura

Gran realismo, los rasgos faciales muy acentuados, recordando a las máscaras mayores. Son retratos de bustos cortos, mostrando solo cabeza y cuello, los hombres llevan cabello corto.



2.5.4. Pintura

Representación de elementos ornamentales muy ligeros.



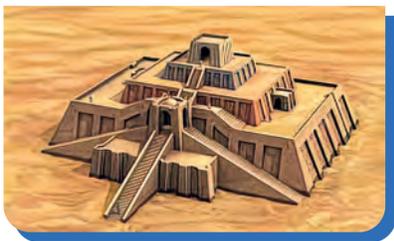
2.6. Arte Mesopotamia

2.6.1. Antecedentes

Tiene carácter cívico, contempla la construcción de palacios, templos y servicios públicos, tales como murallas, canales de riego, puentes y fortalezas.

2.6.2. Arquitectura

Utilizaban arcos y bóvedas que construían sin cimbrar, apaisado los ladrillos para que no cayeran al ser colocados, relleno el espacio entre dos muros de adobe hasta que la bóveda estuviera terminada, este lugar daba espacio a lugares estrechos y largos.



2.6.3. Escultura

Son poco expresivos, tienen los ojos almendrados y muy abiertos. Suelen ser las representaciones de dioses, figuras mitológicas, reyes y altos funcionarios, no guardan proporción entre cabeza y cuerpo.



2.6.4. Pintura

Son decorativas, no solo para generar mayor belleza al conjunto arquitectónico en sí misma, sino incluso a diversas piezas de cerámica.



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

- Comentemos, ¿Cuál es la importancia del diseño de la cerámica en la comunicación de nuestra comunidad? ¿Qué intentan transmitir?
- ¿En que objetos podemos identificar el diseño iconográfico de nuestras culturas?
- ¿Cuál es su valor simbólico e importancia?
- ¿Menciona 10 objetos cerámicos que representen tu entorno y la importancia de su diseño?



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

Elaboramos una maqueta de una representación artística y cultural de tu entorno que te haya llamado la atención. Explica su trascendencia e impacto en la actualidad.

El tema 3. Procesos de las artes aplicadas y modelado como valoración y protección a la madre tierra.

Se encuentra en el siguiente QR.



Escanea el QR



1. Modelado en materiales de reciclaje aplicado a las formas artísticas tridimensionales de acuerdo al contexto.

Proceso del Modelado con papel reciclado – papel mache.

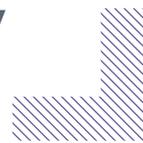
La bibliografía consultada señala que esta práctica se puso en marcha en el año 1031 en Japón, aunque algunas evidencias también apuntan a que China, que inventó el papel, ya lo reciclaba antes. El papel reciclado permite dar una segunda vida a este material compuesto por la celulosa en forma de fibra procedente principalmente de la madera de los árboles. Tras un proceso, vuelve a ser útil de múltiples formas a la vez que contribuye con el mantenimiento del medioambiente. El papel maché es una técnica de modelado que es utilizado desde la antigüedad como elemento para realizar diferentes manualidades, cuenta con una gran cantidad de variantes, ya que suele ser implementada de modo diferente por los diversos artesanos en sus manualidades y objetos de arte, sus recetas cambian en el papel que se utiliza y en la clase de pegamento para lograr unirlos. La técnica del papel maché se trata de una pasta de papel elaborada con pequeños trozos o tiras de este material. También se utiliza cola de contacto y en algunas ocasiones cal, yeso, tiza molida o incluso harina. Esta técnica se usa actualmente para manualidades y objetos no demasiado grandes. El objetivo es convertir al papel y los demás productos en una especie de pasta que, tras secarse, se convierte en un componente fácilmente moldeable con el que podremos hacer infinidad de objetos, muchos de ellos decorativos o artísticos. Se trabaja de forma muy fácil y cuando seca, se queda bastante dura. Es en este momento es cuando se puede pintar y trabajar muy bien para darle el aspecto que queremos.



4

SECUNDARIA

ÁREA
ARTES PLÁSTICAS Y
VISUALES





COMUNIDAD Y SOCIEDAD

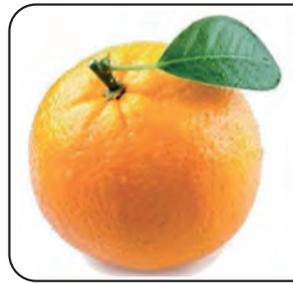
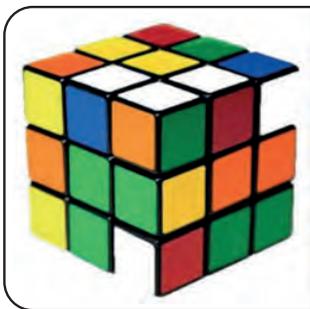
Artes Plásticas y Visuales

EL DIBUJO TÉCNICO VOLUMÉTRICO APLICADO A LA PRODUCCIÓN TECNOLÓGICA E INTERPRETACIÓN DEL CONTEXTO EMPLEADOS PARA LA PRODUCCIÓN TRIDIMENSIONAL



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

Observemos las siguientes imágenes, reconocemos y escribimos a que cuerpos volumétricos corresponda cada figura.



Noticiencia

Sabías que la arquitectura utiliza la composición de poliedros para el diseño morfológico en los edificios modernos y contemporáneos.



Investiga

Descubre las propiedades de los **poliedros**: (materiales: gominolas o masmelos y mondadientes) Pincha con los palillos a las gominolas y forma triángulos, cuadrados, cubos, tetraedros.

Observemos detenidamente el siguiente paisaje urbano, reconocemos a que altura está la vista del observador que tomo la foto, marca con un círculo al fotógrafo correcto.



Aprende haciendo

Muñeco de nieve de reciclaje:
Materiales: hilo, globo y pegamento.
Proceso: inflar un globo, en un plato con pegamento introducir el hilo, girar el hilo por todo el globo hasta cubrirlo, dejar secar. Repite el procedimiento.



¡CONTINUEMOS CON LA TEORÍA!

1. Técnicas de estudio glosario e investigación de las artes plásticas y visuales para el año de escolaridad

Técnica de loci (palacio mental): Se basa en un método de memorización por asociación y clasificación, destinada para ejercitar la memoria espacial. La idea o nueva información se podrá clasificar, relacionar o acomodar en algún lugar concreto de la memoria. Del mismo modo en el que se acomoda una maleta y se organiza para viajar, se recuerda que es lo que se llevó y donde se puso.

Crema en tu memoria un palacio mental con muchas habitaciones y lugares, luego transforma la información en imágenes mentales que puedas ver y almacenar en una habitación, recordando su ubicación y los objetos que se pueden relacionar a ella.

1.1. Glosario

Geometría: es una rama de las matemáticas encargada de estudiar las propiedades y medidas de las figuras en un plano o espacio.

Ortogonal: es un adjetivo que se emplea al nombrar aquello que se ubica en un ángulo de 90°.

Irregulares: proviene del latín *irregularis*, adjetivo que permite nombrar los elementos que están fuera de regla.

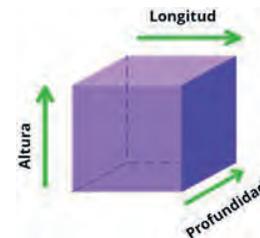
Dibujo mecánico: es la representación gráfica de maquinaria y los elementos que la componen como sus partes y piezas.

Coficientes: es un factor multiplicativo, multiplica la variable o incógnita, por ejemplo: $3X=X+X+X$, 3 es el coeficiente y X la variable.

Corporativa: el término se refiere a una organización compuesta por personas que lo gobiernan, suele referirse a una empresa.

2. **Cuerpos volumétricos, poliedros y sólidos de revolución y su aplicación (clasificación y maquetación con elaboración de prismas, cajas, cajillas y otros)**

Los cuerpos volumétricos son figuras geométricas tridimensionales con longitud, profundidad y altura; existen dos tipos de cuerpos geométricos volumétricos: los poliedros y las superficies de revolución.



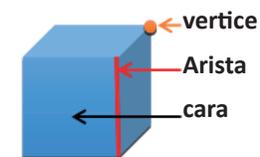
Escanea el QR

2.1. **Poliedros (Maquetación)**

Son cuerpos geométricos de tres dimensiones cuyas caras son polígonas, las partes fundamentales de un poliedro son:

- **Caras:** son los polígonos que lo delimitan.
- **Aristas:** son lados en los que concurren dos polígonos.
- **Vértices:** puntos de unión de varias aristas.

Los poliedros según su forma se clasifican en Poliedros Regulares y Poliedros Irregulares.



Poliedros

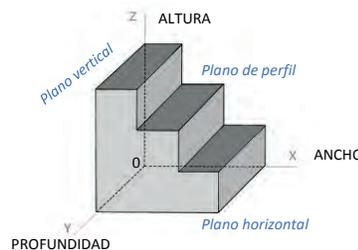


Escanea el QR

3. **Sistema axonométrico: isométrico, dimétrico, trimétrico. Caballera y militar para las representaciones gráficas**

El término axonométrico etimológicamente viene del griego “axón” (eje) y “metron” (medida). La perspectiva axonométrica es un sistema de representación tridimensional conformado por tres ejes coordenados (X,Y,Z) los cuales definen el espacio tridimensional en altura (Z), anchura (X) y profundidad (Y).

- **O** = vértice del sistema
- **XOY**= plano horizontal
- **YOZ**= plano vertical
- **ZOX**= plano de perfil



Poliedros Irregulares



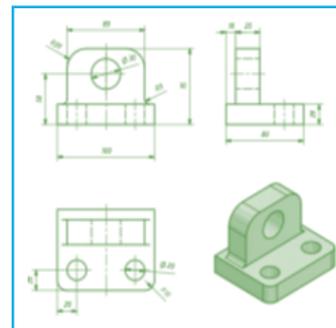
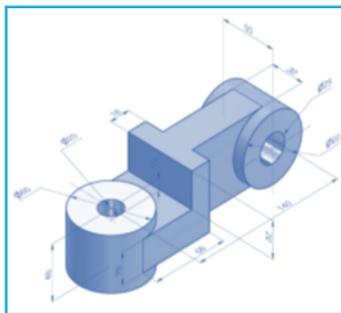
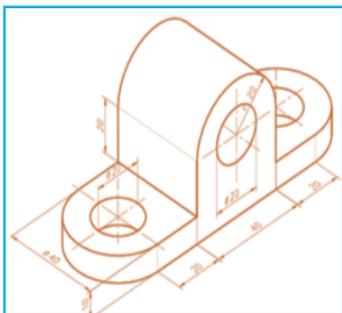
Escanea el QR

Este tipo de sistema permite la representación gráfica de elementos geométricos o volúmenes en el plano, permitiendo que conserven sus proporciones en longitud, anchura y altura. Aplicado generalmente en dibujo mecánico tridimensional.

Este sistema de proyección se clasifica en dos tipos de sistemas o perspectivas: sistema axonométrica ortogonal y sistema axonométrica oblicuo.

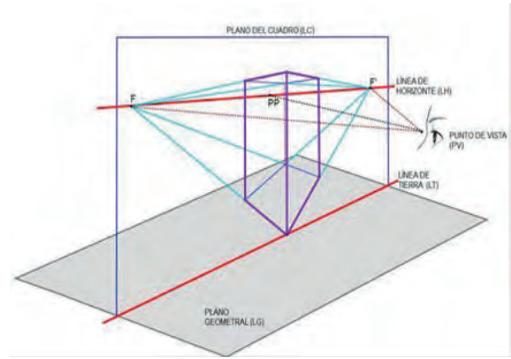
Este sistema de proyección se clasifica en dos tipos de sistemas o perspectivas: sistema axonométrica ortogonal y sistema axonométrica oblicuo.

Superficies de Revolución:



4. Perspectiva cónica: oblicua, frontal, aérea y su aplicación en el entorno

La perspectiva cónica es el sistema de representación que más se asemeja a la visión humana por lo que es usado para dotar al dibujo de una sensación de realidad, ya que se logra una aparente profundidad que permite valorar la posición particular de cada forma en el espacio. El sistema está basado en la proyección de un cuerpo tridimensional sobre un plano, auxiliándose en rectas proyectantes que pasan por un punto. El resultado se aproxima a la visión obtenida si el ojo estuviera situado en dicho punto.



Elementos fundamentales de la perspectiva

Línea de horizonte (LH): es aquella línea imaginaria que se halla al nivel de los ojos, y sobre todo, ubica espacialmente el contenido mediante los puntos de fuga. Una forma simple de definirla es aquella línea imaginaria donde se separan el mar y el cielo; o la tierra y el cielo.

Línea de Tierra (LT): se trata de una línea imaginaria sobre la cual se apoya el objeto representado por efectos de gravedad.

Punto de fuga (F): es un punto imaginario donde todas las líneas paralelas parecen converger a un punto sobre el horizonte, puede haber más de un punto de fuga en un cuadro según la posición del observador. También puede estar dentro o fuera del plano del cuadro, el punto de fuga está siempre sobre la línea del horizonte.

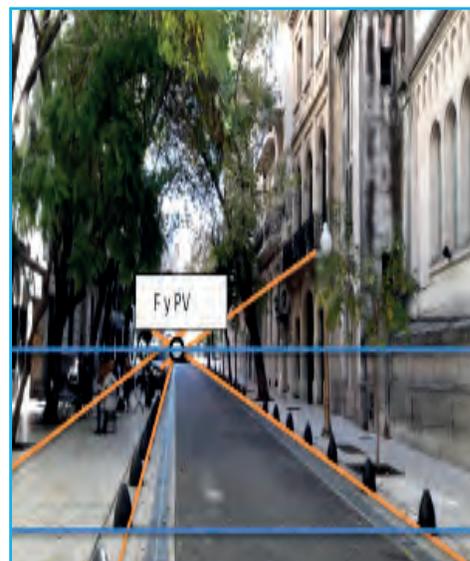
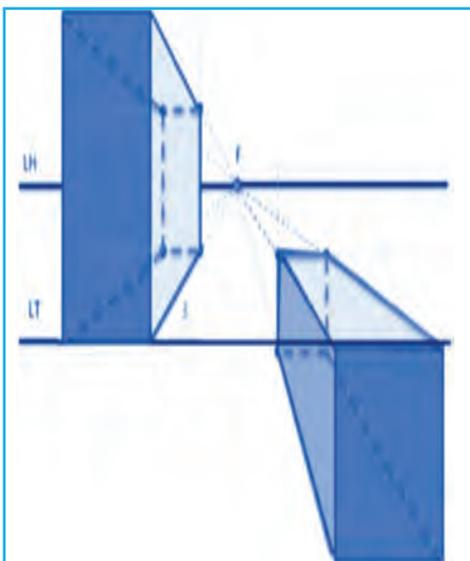
Plano de cuadro (PC): es el recuadro que enmarca el primer término o límite de nuestra visión, es un plano imaginario o ventana por la que se contempla el objeto.

Punto de vista (PV): es el punto en el que situamos nuestra mirada, representa la posición del observador de pie o sentado mirando el cuadro, localizado en la línea de horizonte. También se conoce como punto de ubicación. La distancia desde este punto a la línea de horizonte se llama distancia visual.

La perspectiva cónica, según la posición del observador se subdivide en los siguientes tipos de perspectiva:

4.1. Perspectiva cónica Frontal (un punto de fuga)

Los objetos se sitúan con sus caras paralelas al plano del cuadro. Existe un único punto de fuga sobre la línea del horizonte, que coincide con el punto de vista PV.



Escanea el QR

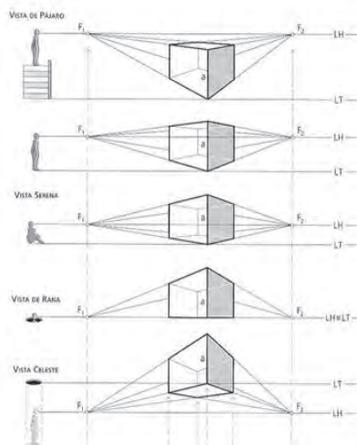


Perspectiva Axonométrica Oblicua - *Perspectiva Axonométrica Oblicua*



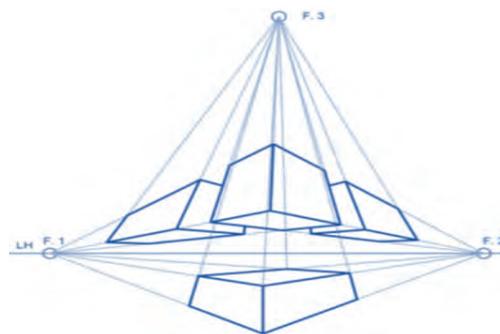
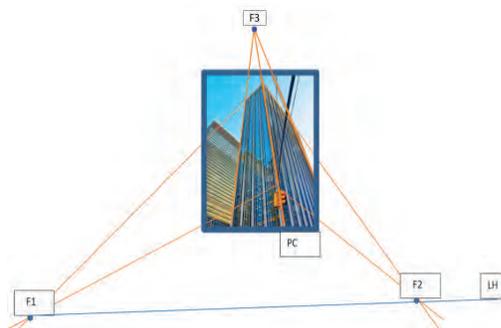
4.2. Perspectiva cónica oblicua (dos puntos de fuga)

El plano del cuadro se sitúa oblicuo respecto a dos de las direcciones fundamentales las que marcan las caras de las formas cúbicas, permaneciendo la tercera dirección vertical. En esta situación se originan dos puntos de fuga sobre LH: F1 y F2.



4.3. Perspectiva cónica aérea (tres puntos de fuga)

El plano del cuadro es oblicuo respecto a las tres direcciones fundamentales. Se trata de una perspectiva con tres puntos de fuga: dos en la línea de horizonte (F1 y F2) y un tercero (F3) en una vertical superior e inferior.



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

Analicemos, las siguientes preguntas y escribamos en nuestro cuaderno.

- ¿Por qué es importante saber construir los poliedros? ¿Cómo lo aplicamos el diseño de poliedros en nuestra vida cotidiana?
- ¿Cuál es la importancia del uso y aplicación de la perspectiva en el dibujo técnico y artístico?

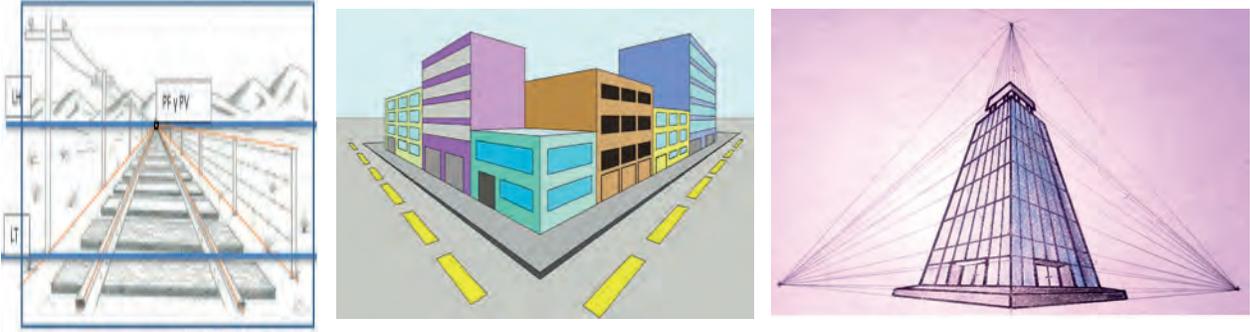


¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

Dibujamos y construimos la maqueta de cuerpos volumétricos con materiales a nuestro alcance. Presenta en láminas de trabajo y maqueta. Explora tu creatividad y crea una maqueta estética compuestas de cuerpos volumétricos, también podrías darle una función utilitaria.



Gráfica los tres tipos de perspectiva cónica de figuras y objetos, por ejemplo: casa, edificio, camino, y otros.

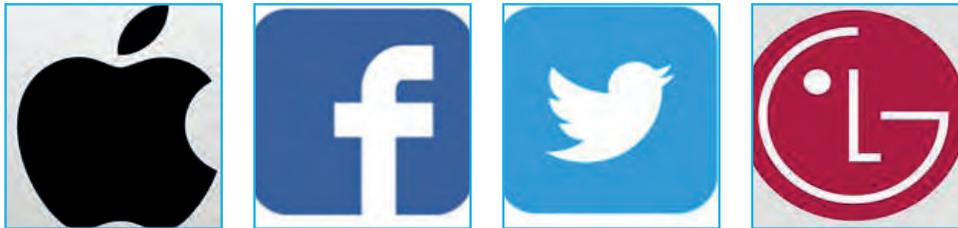


LAS ARTES GRÁFICAS COMO SÍMBOLO DEL DESARROLLO TECNOLÓGICO PRODUCTIVO SOCIOCULTURAL



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

Según las siguientes imágenes identifica los nombres de las empresas y los productos que ofrecen.



Noticiencia

Sabías que la mayor cantidad de las empresas mundialmente famosas pertenecen al área de ciencia y tecnología, entre los primeros puestos están: Apple, Samsung, Alphabet, Microsoft.

Considerando las imágenes de señalizaciones, interpreta el mensaje que transmiten y escribe en tu cuaderno.



Escanea el QR



Impresión casera en madera



¡CONTINUEMOS CON LA TEORÍA!

1. Diseño de logotipos, estilos, clasificación y su aplicación

Los logotipos son formas de comunicación visual, estas representaciones gráficas o simbólicas están destinadas principalmente para la identificación de empresas, marcas, instituciones o sociedades. Los logotipos de muchas empresas mundialmente famosas son reconocidas por su logotipo y pueden ser fácilmente reconocidas e identificadas por el producto o servicio que ofrecen, tales como: Facebook, Microsoft, Adidas, Amazon, Google, Dell, Nike, Toyota, GL, SAMSUNG, EMAPA, YPFB, etc.

1.1. Clasificación y estilos

La representación de identidad visual en logotipos, según su composición y estilo de diseño se clasifican en:

Logotipo: es el texto o palabra con diseño tipográfico. El término “logo” proviene del término griego “logos” que se interpreta como “palabra”.



Aprende haciendo

Selecciona un logotipo de los ejemplos y realiza una copia del dibujo utilizando solo instrumentos geométricos.



Desafío

Crea un logotipo personal o de tu grupo de amigos considerando las actividades favoritas (fútbol, bailar, cantar, etc.) y los valores que quieren transmitir (amistad, amor, unión, respeto, etc.)



Isotipo: son aquellas formas representadas de forma simbólica y son recordadas de modo gráfico, estos a su vez están divididos en seis tipos:

<p>Monograma: marca conformada por una o varias iniciales de modo libre.</p> 	<p>Anagrama: diseñado a partir de la unión de varias sílabas, con el objetivo de reducir el nombre de la marca para ser recordados con facilidad.</p> 	<p>Sigla (similar al monograma): se utiliza las iniciales, pero de modo más legible, de modo que se pueda mencionar por separado.</p> 
<p>Inicial: diseño a partir de solo la primera inicial del nombre.</p> 	<p>Firma (estructura similar al logotipo): su diseño es auténtico y espontáneo.</p> 	<p>Pictograma: son básicamente iconos abstractos o figurativos, pueden ser presentadas solas o acompañadas.</p> 

Otros isotipos reconocidos son:



Imagotipo: es el símbolo o dibujo combinado con el texto, pero su diseño solo es complementario. Es el nombre de la marca de modo legible unido a formas visuales que identifican la marca.

Isologo: (concepto parecido a los imagotipos): es la fusión del símbolo o dibujo con el texto por dentro, están unidos sin posibilidad de separación.



2. Aplicación de logotipos en diversos elementos de la identidad corporativa



Identidad corporativa, es el conjunto de características personales de una empresa, su filosofía, sus valores, su misión y visión los cuales crean elementos de percepción esenciales de una empresa para su presentación ante la comunidad y la sociedad.

Existen elementos esenciales a considerar para destacar y representar a una empresa de manera única y diferente.

Paso 1 : considera lo siguiente:

¿A qué público o a quiénes va dirigido el logotipo?
 ¿Qué mensaje transmite el logotipo?

Tipo de Empresa	Valores de la empresa	Aspectos a considerar en el diseño
Empresa de ecología y cuidado del medio ambiente	Honestidad, innovación, conciencia medioambiental, calidad de producto, sostenibilidad	Formas: Árbol, hojas, mundo, manos, etc.

Paso 2: se realizan bocetos a mano alzada, dibujando todas las ideas, al inicio serán iconos sencillos con el fin de transmitir la esencia del mensaje. Utilizando los instrumentos geométricos o aplicando las TICs para obtener un aspecto más limpio y profesional.



Identifiquemos logotipos de nuestro entorno y respondamos en nuestro cuaderno las siguientes preguntas:

- ¿Qué mensaje nos transmite el logotipo?
- ¿ A quiénes va dirigido el logotipo?
- ¿Por qué consideramos que es importante el logotipo para el éxito de una empresa?



Construimos nuestro propio logotipo. Nuestra creatividad se pone en práctica.

Aplicando todas las técnicas aprendidas, diseñamos un logotipo para nuestra empresa imaginaria. Para ello será importante determinar que mensaje deseamos transmitir y a quienes estará dirigido nuestro logotipo.

EL DIBUJO ARTÍSTICO COMO EXPRESIONES DE LA IDENTIDAD CULTURAL Y LA COMUNIDAD



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

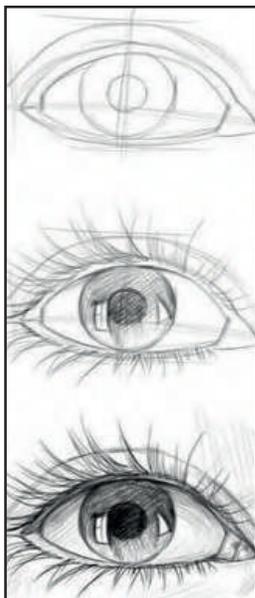
Observemos las imágenes, reconocemos y escribimos las diferentes características de los rostros.



¡CONTINUEMOS CON LA TEORÍA!

1. Construcción del rostro humano masculino y femenino en vistas: frente, perfil y $\frac{3}{4}$

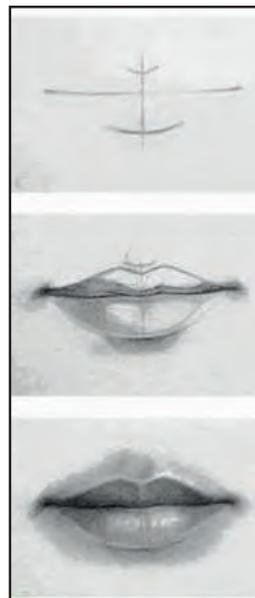
Para realizar la construcción del rostro humano ya sea masculino o femenino es necesario conocer la forma de representación de las partes del rostro, ya que en ella se reflejan diferentes tipos de gestos, emociones, sentimientos que dan a conocer los rasgos faciales que caracterizan a cada persona.



Representación de los ojos



Representación de la nariz



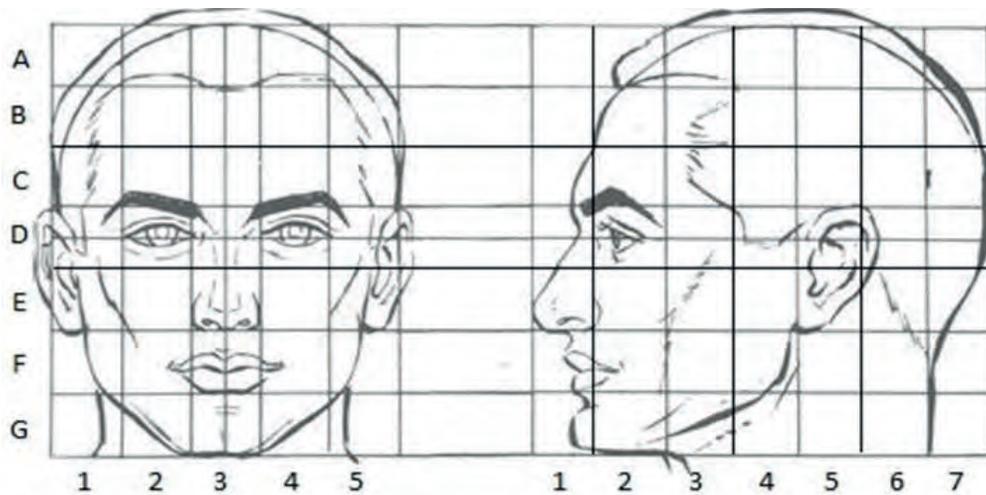
Representación de labios



Representación de orejas

La cabeza humana es un elemento importante en el dibujo, ya que es donde se muestran expresiones de sentimientos, estados de ánimo, etc.

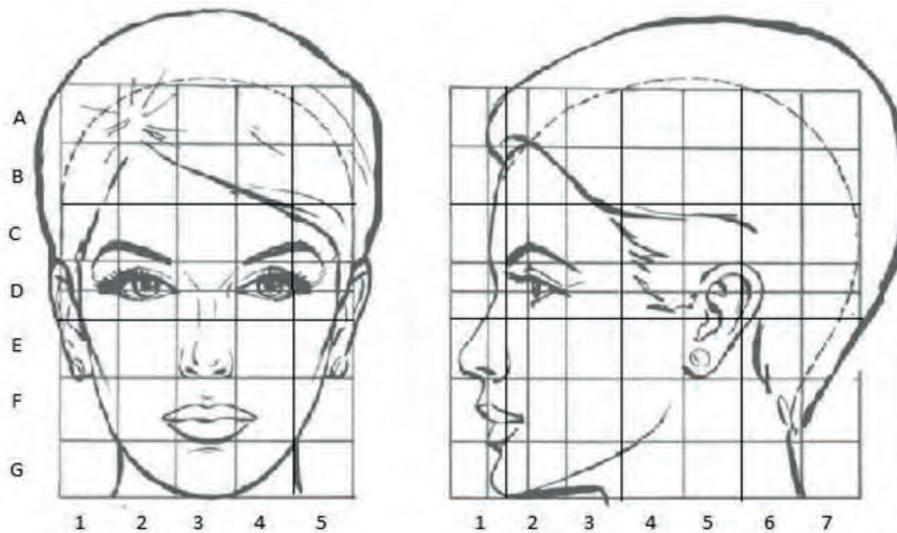
Un estudio importante para el dibujo de la cabeza humana es el análisis de las proporciones generales, para ello será importante considerar el siguiente esquema conocido como canon modular, más conocido al momento de realizar el dibujo del rostro de hombre o de mujer de frente y perfil, donde se utiliza como base la medida del ojo humano para proporcionar de forma adecuada el rostro.



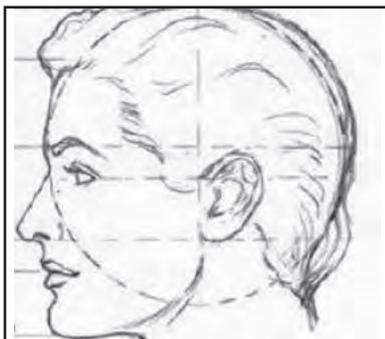
Rostro de hombre frente y perfil

Observamos que el límite superior del cráneo está ubicado en la parte superior de (A) acompañado del nacimiento del cabello. Los módulos determinantes de la altura de la frente (B, C), da lugar al nacimiento del cabello a la altura de las cejas, determinando la situación de las cejas. La altura de los ojos está ubicada en el centro de la cabeza dividiendo el modulo (D) por la mitad de forma horizontal, por la línea de simetría horizontal. El módulo (F, G) determinante de la distancia entre el bajo de la nariz y final de la barbilla, en el centro de este módulo esta el límite del labio inferior.

El centro simétrico que divide al rostro de forma vertical está ubicado en el módulo (3) que determina la dimensión del ojo y de la ceja. El módulo central (3) determina la separación entre ojo y ojo, el ancho inferior de la nariz y la longitud de la boca.



Rostro de mujer frente y perfil



2. Retrato y autorretrato

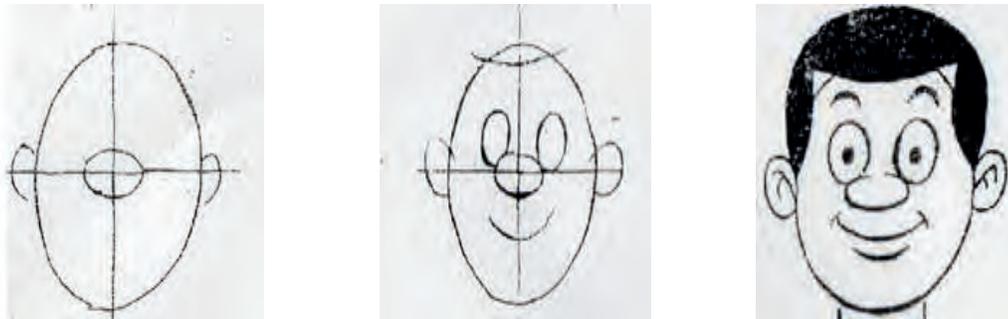
La literatura define el retrato como aquella expresión plástica de la imagen de una persona. En un retrato predomina la cara y su expresión, en la que se pretende mostrar la semejanza, personalidad e incluso el estado de ánimo de la persona. Por ello, la fotografía de un retrato no puede ser considerado una simple foto, sino una imagen compuesta de la persona en una posición quieta. A lo largo de la historia del arte, se han realizado retratos, desde los egipcios hasta nuestros días. Se han utilizado diversas técnicas y materiales al alcance de los artistas, según su época y lugar, desarrollando tendencias y evolucionando, desde un trabajo minucioso, perfeccionista, meticuloso y objetivo, hasta lograr un dislocado y cubista retrato de Picasso.

Un autorretrato es una representación del mismo artista que dibuja, pinta, es fotografiado o esculpido. Técnicamente el autorretrato se realiza mirándose en un espejo, método que ha sido clave en el arte del autorretrato, pues ha sido el objeto idóneo para ello. Verse en un espejo es la manera más rápida de autorretratarse, sirviendo también de apoyo para que al contemplarnos podamos repetirnos en el papel, la madera o la arcilla.

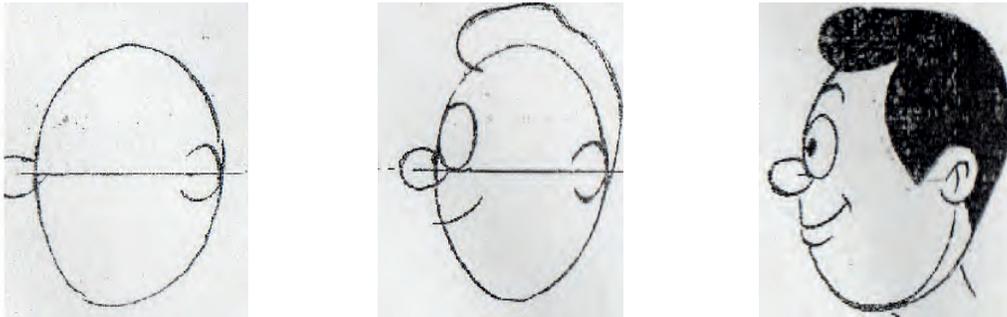


Pintura de autorretrato de Vincent van Gogh, 1889.

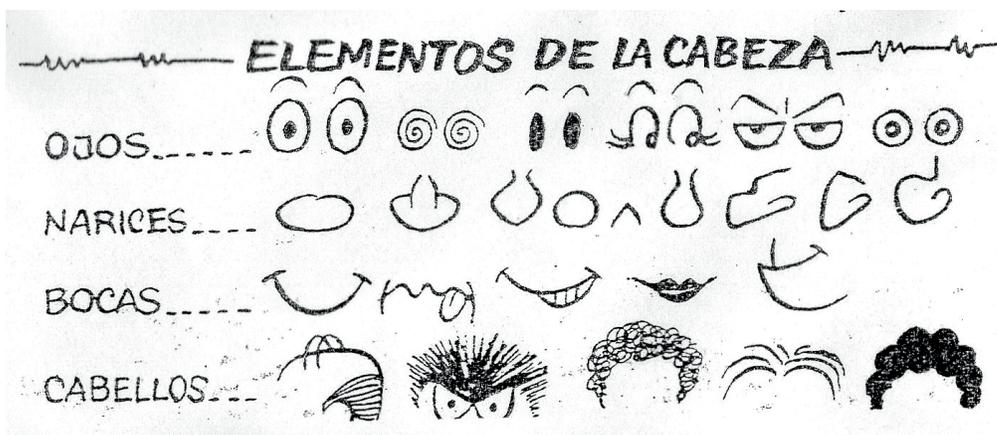
3. Dibujo de caricatura del rostro



Para dibujar la cabeza vista de frente de una caricatura sencilla, se traza un óvalo, se divide el mismo con dos líneas perpendiculares: Primero, sobre estas líneas se bosqueja nariz, ojos, boca, orejas y cabellos; segundo se agrega los últimos detalles y se tiene la cabeza vista de frente.



Para dibujar la cabeza de perfil de una caricatura, se traza sobre un óvalo una línea horizontal y sobre ella se dibuja la nariz, la oreja, el ojo, la boca y otros elementos.





¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

Analicemos, reflexionemos y escribamos en el cuaderno las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es la importancia del uso y aplicación del canon en el dibujo del rostro?
- ¿Qué aspectos personales identificamos en un retrato?



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

- Dibujemos un rostro de hombre o mujer, frente o perfil a lápiz, aplicando el estudio de canon modular y sombreado.

Realiza este trabajo en láminas educativas:

- Realiza tu autorretrato con materiales de tu elección.
- Grafica una caricatura de rostro cualquiera.

LAS TÉCNICAS DE PINTURA ARTÍSTICA COMO FOMENTO CREATIVO DE LA EXPRESIÓN CULTURAL



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

Observemos e identifiquemos los cuadros elaborados con la técnica acuarela:



¡CONTINUEMOS CON LA TEORÍA!

1. La pintura acuarela: diversas técnicas (superposición de color, húmedo sobre húmedo, estarcido, soplado, reserva de color y otros)

La acuarela es una técnica pictórica que se realiza sobre papel y utiliza colores que se disuelven al agua. Una de las virtudes de la acuarela es que es una técnica limpia, no necesita espacios muy grandes, ventilados, ni muchos implementos.

Materiales básicos para realizar la pintura acuarela: acuarelas, papel, agua, pincel.

La técnica de la acuarela consiste en aplicar capas semi-transparentes que se irán superponiendo para conseguir colores más oscuros. Se pinta de claro a oscuro, es decir, no se pinta el color blanco, sino que se reserva el blanco del papel.

Técnicas de la acuarela

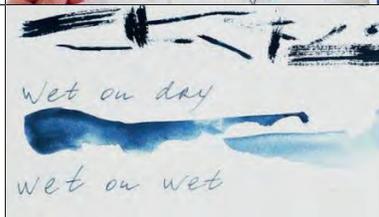
a. Lavado plano

Un lavado plano es la técnica más usada en la pintura de acuarela. Se trata de una técnica tan básica que ni siquiera presenta complicación a la hora de realizarlo. Simplemente hay que sumergir el pincel en agua y pintar extendiéndolo después sobre la superficie deseada. (Esto se denomina lavado).



b. Mojado en seco

Mojado en seco es otra técnica muy básica. Se crea pintando, un lavado sobre papel, y después de que se haya secado, hay que aplicar la pintura encima. Debido a que la acuarela es translúcida lo más probable es que vea la capa inferior detrás de ese trazo.



c. Lavado graduado

Un lavado graduado muestra una transición de la luz a la oscuridad. Se comienza por pintar de manera oscura, se debe cargar el pincel con la mayor cantidad de pigmento posible y arrástralo por el papel. En la próxima pasada, se agrega menos pigmento al pincel y se desliza sobre el papel para que se superponga ligeramente con la primera línea.



d. Mojado sobre mojado

El enfoque mojado sobre mojado muestra la mejor versión en cuanto a calidad de la pintura de acuarela; su capacidad para crear hermosos lavados etéreos. Para producir esta técnica, simplemente se humedece una parte del papel con el pincel. (se puede usar agua o un poco de pigmento). Luego, se sumerge el pincel en otro color, y se pasa ligeramente sobre el área húmeda observando el resultado.



e. Pincel seco

La técnica del pincel seco es así, tal y tal como suena, seleccione un pincel seco y sumérjalo en su pintura y extiéndalo sobre un trozo de papel seco. El resultado será una marca altamente texturada que es excelente para introducir, por ejemplo: superponiendo un color sobre otro color cuando la capa este seca.



f. Sal sobre húmedo

Cuando se aplica al papel de acuarela, la sal absorbe el color y crea un efecto de aspecto arenoso en el papel. Primero se pinta en el papel el color que se desee y se esparce la sal por encima, una vez que la pintura esté completamente seca (es mejor esperar una noche) se retira la sal.



g. Quitar pintura

Existen muchas formas de quitar la pintura de la página, pero todas involucran plástico. Comience con la técnica del lavado y coloque una hoja de plástico sobre la pintura, espere a que la pintura se haya secado por completo (saldrá mejor si la hoja de plástico está arrugada previamente). El pigmento se acumulará debajo del plástico y se creará una interesante textura.



h. Raspado

El raspado o esgrafiado, implica rascar el papel para crear pequeñas hendiduras. Comience pintando un lavado donde le gustaría introducir la técnica. Mientras aún esté mojado, tome una aguja de coser y arrástrelo sobre el papel. La pintura llenará la superficie perforada y se verá más oscura y más definida que el resto del lavado.



— 2. Aplicaciones de la acuarela en temáticas variadas que reflejan las vivencias de la comunidad (rostros, paisajes, animales, vegetales y otros)



Jose Rodriguez



Ricardo Pérez Alcalá



Victor Hugo Antezana



Mario Conde

La acuarela es una técnica versátil que se puede usar en todo tipo de diseño y da un toque especial y diferente a otras técnicas de pintura. Al pintar con acuarela, puede rellenar un dibujo a lápiz o solo hacerlo de forma libre. La acuarela podría no sentirse tan complicada como otras pinturas, como el óleo o el acrílico, y es justamente esa cualidad lo que la hace tan única.

Cuando se termine de realizar la pintura con acuarela espere que seque al menos por 30 minutos. Evite frotar o tocar la superficie de la pintura porque se correrá. Mantenga en un área seca y espere para ver los resultados. Cuando la acuarela se seque por completo, normalmente se verá más clara que cuando está mojada.

A diferencia de las pinturas al óleo, usualmente las acuarelas se terminan en una sola sesión.



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

En grupos pequeños recapitulamos los procedimientos para la aplicación de la técnica de acuarelas, y respondemos a la siguiente pregunta:

- ¿Cuáles son las ventajas y desventajas del uso de la técnica del acuarela?

Identificamos dos pinturas nacionales realizadas en esta técnica



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

— 3. Composición artística con la técnica acuarelas para evitar el racismo y discriminación social

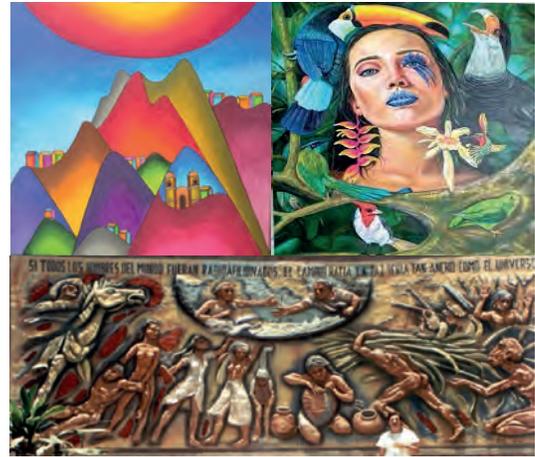
Con la instrucción de tu maestro realiza la composición artística sobre alguna temática de racismo y discriminación social y aplica las técnicas de acuarela que te parezcan necesarias para desarrollar una obra artística.

LA HISTORIA DEL ARTE Y PRODUCCIONES COMO MEDIO DE INTERPRETACIÓN DE LA REALIDAD NACIONAL



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

Observemos algunas expresiones artísticas de nuestro país, identifiquemos el lugar donde se encuentran e indagamos sobre el significado de las mismas.



1. Expresiones originarias de nuestro contexto

1.1 Arquitectura

Las construcciones de adobe aún se usan en las comunidades del valle y altiplano. La materia prima se encuentra a disposición, y se prepara mezclando el barro con arena, en algunos casos se adiciona paja; una vez lista la mezcla se vacían en moldes de manera que son de forma rectangular y se colocan a secar al sol hasta conseguir una consistencia sólida. El adobe es utilizado por excelencia para la construcción de viviendas en la región del occidente boliviano, lo que permite a sus habitantes, protegerse de las inclemencias del tiempo, que por lo general son muy bajas.

En el oriente boliviano, las viviendas son construidas con recursos de la zona; la madera, palma así como el ladrillo (arcilla cocida), son materiales que permiten proteger a sus habitantes de los animales peligrosos de la selva (víboras, arañas, insectos). Estas infraestructuras ayudan a mantener una temperatura fresca en su interior.



1.2 Escultura

Son manifestaciones artísticas plasmadas desde el periodo de Tiwanaku comúnmente llamados “Monolitos”. Son esculturas de gran formato de corte cuadrangular de 7,3 metros de alto, representando formas antropomorfas, realizadas con piedra arenisca en alto relieve. Material que también fue utilizado en la construcción de los templos.



Monolito Ponce



Puerta del Sol

1.3 Tejidos

El tejido fue parte fundamental en la historia de Bolivia ya que las manifestaciones quedan resguardadas en (el Museo de Etnografía y folclor). La historia da cuenta que el tejido artesanal se remonta desde antes de los Incas y se ha transmitido entre generaciones, el propósito principal fue el de ilustrar de forma simbólica y artística la historia de las diferentes culturas a través del tiempo. Los símbolos utilizados en los tejidos, son característicos de cada periodo histórico. Para su elaboración, se utilizaron telares, lana de animales de la región tales como: alpaca, llama y vicuña, hasta algodón y fibras extraídas de plantas silvestres.



Escanea el QR



Tejidos

1.4 Cerámica

En Bolivia la cerámica más antigua tiene 4.000 años, son figuras pequeñas y toscas de Huancarani, con representaciones humanas y de camélidos. El auge de la producción en arcilla se produjo en la época IV de Tiwanaku, entre los años 374 y 724 d.C, cuando se elaboraban trabajos llenos de detalle como sahumerios y vaso retratos, actualmente aún se usa la cerámica utilitaria en diferentes departamentos como ser: La Paz, Cochabamba, Santa Cruz, Sucre y otros.



Escanea el QR



Cerámica

1.5 Máscaras

En la expresiones artísticas originarias de Bolivia, existe abundancia de máscaras de diferentes texturas y materiales. La máscara representa el enlace con los antepasados, expresa la potencia y equilibrio entre el hombre y la naturaleza, es un instrumento de intermediación entre el mundo de los dioses y los hombres.



Escanea el QR



Máscaras

1.6 Plumarios

Las investigaciones establecen que el arte plumario en Bolivia, está vinculado a actividades sagradas y no solamente estéticas. Es así que la pluma es un símbolo de prestigio y estatus social, que esta destinada únicamente para los guerreros, nobles o sacerdotes, pues su significado representa autoridad y grandeza. Por tanto, el arte plumario está relacionado con actividades de una función social que trasciende y que llega a integrar a la vida de las comunidades.



Escanea el QR



Plumarios

1.7 Cestería

Estudios de investigación señalan que la cestería es parte importante de la recuperación del patrimonio cultural del pueblo mosetén en Bolivia. En comunidades productoras de café y arroz, la elaboración de esteras tiene una excelente aceptación. La cultura de los mosetenes utilizan diversos tipos de utensilios confeccionados a partir de hojas de palma. Los pueblos Tacana o Ese-ejja (tiatinagua o chama), hace más énfasis en las canastas, bolsones o cernidores; los cernidores y coladores pueden ser de diferentes formas y tamaños y para diferentes usos, asimismo, destaca que los venteadores pueden ser empleados para avivar el fuego o como abanicos. Todos los materiales empleados en la confección de estos objetos son obtenidos en las orillas de los ríos, las praderas o los bosques. (Musef, 2017)



Escanea el QR



Cestería

2. Historia del arte colonial y Barroco en Bolivia

2.1. Arte colonial en Bolivia y escuelas

Una vez llegados los españoles al territorio de Bolivia, tenían la necesidad de enseñar y adoctrinar su religión, para esto utilizaron las pinturas coloniales y esculturas que reflejaban imágenes de Cristo, apóstoles y distintas escenas de la biblia.

En ese entonces, en España estaba en su apogeo la pintura con la técnica del claroscuro, que eran obras pintadas como su nombre lo indica "oscuras" también denominado "tenebrismo".



Fotografías de las obras de arte del pintor español Zurbarán

2.2. Potosina

En el siglo XVII, gracias al Cerro Rico, Potosí era la ciudad más importante en América, por ende había mucho movimiento económico lo que influyó bastante para crear un propio estilo. Esta iniciativa se acrecentó por la necesidad que surgió de pintar obras para las nuevas iglesias, así que algunos artistas enseñaron a nativos del lugar a realizar dichas obras de arte.



Fotografía de la obra pictórica de Francisco Herrera y Velarde y Francisco López de Castro

Francisco Herrera y Velarde



The Penitent Magdalene



San Francisco Solano



Escanea el QR



Historia de
Francisco Herrera y
Velarde



Escanea el QR



Historia de
Melchor Pérez de Holguín

Melchor Pérez de Holguín



La Peregrina de Quito



San Juan de Dios



Escanea el QR



Historia de
Gaspar Melchor Berrio

Gaspar Melchor Berrio



Señora del Carmen



San Juan Nepomuceno



Escanea el QR

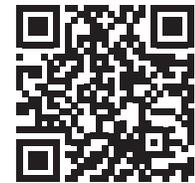
Historia de
Leonardo Flores

2.3. Collao

Denominada así porque la llamaban la zona del Collao a lo que actualmente es la ciudad de La Paz- Bolivia. Hacia finales del siglo XVII aparece dicha escuela con representantes como Leonardo Flores, el maestro de Calamarca quien realizó los majestuosos ángeles de la iglesia de Calamarca y Juan López de los Ríos, artistas orgullosamente bolivianos. Con el paso del tiempo fueron desapareciendo los artistas plásticos extranjeros y capturaron toda la atención nuestros artistas nacionales con estilo propio, realizando personajes de belleza convencional. Al principio usaron el pan de oro como ornamento pero posteriormente fue desapareciendo. Las obras de arte no están dirigidas solo para los conventos o iglesias sino también para los mercaderes que eran los que comercializaban estas obras pictóricas, compraban a veces hasta 200 obras al mes para venderlas a oriundos de las tierras altas.



Escanea el QR

HISTORIA DE
JUAN LOPES DE LOS RIOS

Angeles del maestro de calamarca



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

¿Cuál es el aporte de los artistas bolivianos de la historia virreinal?

¿Qué influencia se tiene de ese legado hasta nuestros días?



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

Realizaremos una maqueta arquitectónica de las iglesias de San José de Chiquitos, pueden utilizar diferentes materiales, lo que debe sobresalir es la fachada de la iglesia.



LAS ARTES APLICADAS Y MODELADO PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS ARTES ORIGINARIAS



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

Elaboramos una máscara con los siguientes materiales: Cartulina, lápiz, hojas de plantas naturales, tijera, hilo - aguja y pegamento.

PROCEDIMIENTO

En tu hoja de cartulina dibuja el diseño que quieres realizar, dibuja donde irá el recorte de los ojitos y procede a pegar las hojas de plantas naturales que recolectaste, una vez pegado, colocarás una hoja bond encima, y encima de ella colocarás libros o cuadernos para que aplique presión y seque de manera fija, firme y plano. Posteriormente, cuando ya esté seco procederás a pintarlo o barnizarlo, esperarás a que seque y ya está lista tu máscara.

Observemos los siguientes ejemplos:





¡CONTINUEMOS CON LA TEORÍA!

1. Modelado y artesanías en objetos productivos del contexto las artes originarias

1.1 Máscaras

Las máscaras son representaciones de potencia y equilibrio entre el hombre y la naturaleza, intermedian entre el mundo de los dioses y los hombres. Son el enlace con los antepasados y los mitos del grupo; en el contexto ritual son un ente creador de orden en contraposición al caos.

Flor de Taperigua

En la cultura Chané las utilizan solamente en la Ceremonia del Arete. Consideran que siendo una fiesta a la que concurren los vivos y los muertos, éstas impiden que las personas sean dañadas por algún pariente ya difunto que, por añoranza, intente raptar el alma de uno de los seres queridos. A esta intención precautoria se añade el carácter lúdico de impedir que los participantes sean descubiertos en su verdadera personalidad.



1.2 Bustos

Busto es un término que se origina etimológicamente en el vocablo latino "bustum". Esta palabra latina se empleaba concretamente con dos acepciones: como sinónimo de la hoguera donde se incineraba a los difuntos y como monumento que se solía colocar en la tumba de los fallecidos. Y es que aquella procedía del verbo "burere", que era equivalente a "quemar".

El término actual tiene distintos usos, puede emplearse para nombrar a la región superior de la estructura corporal de una persona y a la obra artística que retrata dicho sector del cuerpo.

1.3 Títeres

Las tradiciones artísticas de Bolivia tienen sus raíces en las antiguas prácticas rituales de los Indígenas Quechua y Aymara, especialmente, en la "danza-teatro". A partir de la conquista española las influencias cristianas y los mitos precolombinos se mezclaron, y junto al teatro, la danza, la música, los toros o las mascaradas, organizados con motivo de eventos políticos o fiestas religiosas, el títere, como en otros países del Nuevo Mundo, pudo ser uno de los medios de conversión usados por los misioneros. Los orígenes de este arte en Bolivia son en realidad inciertos.

Fue en Potosí, la "Villa Imperial", con motivo de una gran fiesta organizada por la "Renovación del Santísimo Sacramento" el 4 de marzo de 1663, cuando parece que el arte del títere hizo su aparición. Los títeres, desde entonces, reaparecen junto al teatro, la mímica, la danza, el circo, las máscaras y los disfraces en los carnavales, si bien el más famoso de todos ellos es el de Oruro, nacido según algunos historiadores a finales del siglo XVIII, apareció eclipsado por la muy popular en la danza de los diablos.



1.4 Textiles-cerámica

Bolivia es un país multicultural, por lo tanto, tiene muchas artesanías típicas. En la zona andina donde Ayni Bolivia principalmente trabaja, tenemos hermosos textiles y cerámica funcional o decorativa.

Los textiles y la cerámica tienen orígenes prehispánicos. En efecto, se han encontrado finimos textiles y cerámicas ceremoniales en las “chullpas” (tumbas de los antiguos indígenas andinos de hace milenios), los “aguayos” que cubren a las momias son textiles hechos con lana de camélido, hilado finamente y teñido con tintes naturales, técnica que aún se mantiene, pero el hilado tan especial ya se ha perdido. También en las “chullpas” se ha encontrado cerámicas funcionales y ceremoniales con diseños de la cultura prehispánica como la “Tiwanacota”.

Estas dos artesanías han evolucionado con el tiempo, pero siguen siendo muy usadas por los indígenas y mestizos bolivianos de la zona andina y del valle. En la actualidad, los textiles han cambiado de la lana de llama u oveja, al acrílico por ser más práctico, pero la simbología sigue siendo la misma. Estos textiles son hechos en telares rústicos, de piso, totalmente a mano y se puede observar el espléndido trabajo en “chuspas” (bolsas para coca), “aguayos” (mantas para cargar cosas y bebés), ponchos y fajas. La cerámica también es muy usada actualmente, especialmente en el área rural, donde aún se usa toda la vajilla de cerámica rústica, cocida con estiércol de llama como en la prehispania. En las ciudades ya se ve el uso de piezas quemadas en hornos eléctricos pero el barro sigue siendo parte fundamental de la cultura, estas piezas son modeladas a mano y pintadas con ocre o esmaltes.



1.5 Cestería

Es un proceso de confección mediante tejido o arrollamiento de algún material plegable, un recipiente (cesta o canasto) u otro artefacto. Las personas dedicadas a este trabajo se denominan canasteros o cesteros.

La cestería es una de las actividades más antiguas entre hombres y mujeres, precediendo incluso a la alfarería y textilera. Es la más sencilla de las expresiones artesanales debido a que la materia prima que utiliza, es susceptible de ser obtenida y tejida fácilmente. Entre los objetos más utilizados se encuentran las hojas de palma, el mimbre, el junquillo, la cañahueca, saucara, tacuara, totora y otras fibras de la naturaleza; las cuales, sin necesidad de grandes transformaciones, pueden convertirse, en útiles canastos, hermosos cestos u otros objetos. De acuerdo a algunos historiadores este tipo de artesanía fue una respuesta inmediata a la adaptación del hombre. Es decir se apropia de los elementos vegetales de su entorno, los transforma para satisfacer esas necesidades. En épocas prehispánicas las cestas jugaron un papel importante en la vida de las antiguas culturas, ya que desde que el hombre se dedicó a la caza y a la recolección de alimentos, requirió de un contenedor. Nuestros ancestros tampoco podían dejar de emplear estos artículos, una de las claras nuestras es que se encontraron edificación de chullpares, donde los cuerpos fueron colocados en bolsas de textiles o cuero de llama, o a veces en una cesta entretejida hecha de pasto ichu o totora.





¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

En grupos pequeños reflexionamos y respondemos en nuestros cuadernos a las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es la importancia del diseño de la cestería en nuestra comunidad? ¿Qué intentan transmitir?
- ¿En qué objetos podemos identificar el diseño de textiles de nuestras culturas?
- ¿Cuál es el valor simbólico del busto de un prócer de nuestra historia e importancia en nuestra comunidad?



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

Aplicando los procedimientos de cestería que realizan los artesanos amazónicos, creamos nuestra propia cesta haciendo uso de materiales reciclados como por ejemplo: papel periódico, bolsas de leche, botellas descartables y otros.



5

SECUNDARIA

ÁREA

**ARTES PLÁSTICAS Y
VISUALES**





COMUNIDAD Y SOCIEDAD

Artes Plásticas y Visuales

1

EL DIBUJO TÉCNICO VOLUMÉTRICO APLICADO A LA PRODUCCIÓN TECNOLÓGICA E INTERPRETACIÓN DEL CONTEXTO EMPLEADOS PARA LA PRODUCCIÓN TRIDIMENSIONAL



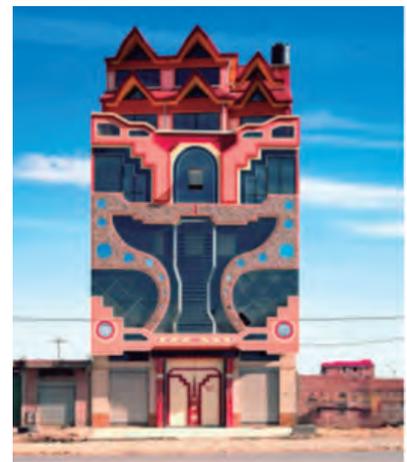
¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

Observemos las siguientes imágenes, desde qué enfoque fueron tomadas las fotografías (vista frontal, vista aérea o superior, vista lateral):



Noticiencia

Las vistas ortogonales fueron creadas en el siglo XVIII por Gaspar Monge, y en la actualidad aún es implementado en aplicaciones como google maps, google earth y otras, para vistas cartográficas de ubicación.



Aprende haciendo

La sombra invisible:

Materiales: Linterna, cerillos y 3 objetos. Apagamos la luz, posicionamos la linterna de modo que se proyecte en una pared. Pasamos los objetos por la luz, encendemos los cerillos y lo pasamos por la luz.



¡CONTINUAMOS CON LA TEORÍA!

1. Técnicas de estudio, glosario e investigación de las artes plásticas y visuales para el año de escolaridad

Práctica distribuida, es una técnica de estudio que consiste en el aprendizaje de un determinado conocimiento o habilidad de sesiones programadas en tiempos concretos.

- **Planificación:** programar un calendario y distribución del tiempo.
- **Comprensión:** para una mejor retención de memoria, es necesario dividir la información para mejorar la comprensión y la posterior asociación unas con otras.
- **Método:** los contenidos a memorizar deben ser distribuidos en tarjetas o fichas manuales o digitales que faciliten la repetición.
- **Intervalos:** para optimizar la práctica, se debe distribuir en sesiones o espacios que ayuden a retener la información y su posterior evaluación final.

1.1. Glosario

Abatimiento: surge del latín *abbatuere* (derribar o echar por tierra), se refiere a la acción de derrumbar, doblegar o desplomar algún elemento.

Ortogonal: adjetivo que se emplea para nombrar aquello que se ubica dentro de dos planos en un ángulo de 90° (perpendicular).

Gráfico: deriva del latín *graphicus*, el cual es la representación, demostración o descripción por medio de figuras o signos.

Proyección: proviene del latín *proectio*, es el reflejo de un elemento sobre una superficie, logra que el objeto se vuelva visible en otra superficie.

Editorial: se refiere a aquello que es relativo a ediciones y editores.

Marketing: concepto del idioma inglés que traducido al castellano significa mercadeo o mercadotécnica. Se dedica al análisis y comportamiento del mercado y los consumidores.



Aprende haciendo

Dibuja cualquier objeto en todas sus vistas (frontal, lateral, perfil y en planta).

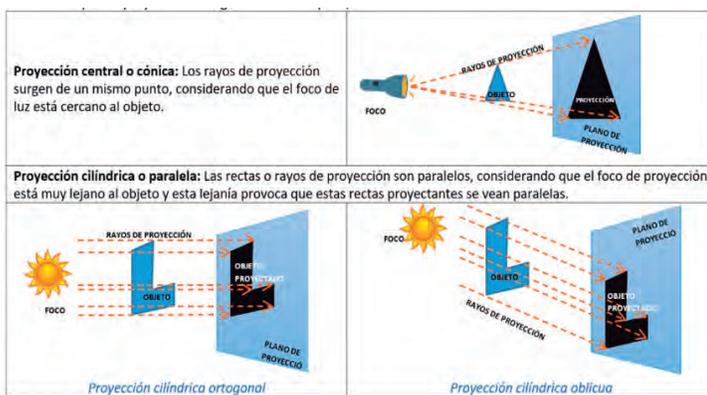


Desafío

Saca fotografías de tu colegio, vivienda o movilidad en todas las vistas ortogonales y dibújalas en lámina.

2. Geometría descriptiva: proyecciones

Es “la ciencia que deriva de las Matemáticas, consistente en las relaciones y análisis del espacio tridimensional” (Sánchez, Juan. 2012). Su objetivo primordial es la representación de las figuras geométricas del espacio en un plano. Los elementos que la componen son el punto, la línea, el plano y el volumen. Su principal propósito es representar a aquellos elementos tridimensionales en un plano bidimensional, a su vez, estos pueden estar en diferentes posiciones en el espacio.



La palabra geometría se deriva de los vocablos griegos “geos” (tierra) y “metrón” (medida). Es una ciencia que fue estudiando por los egipcios, chinos, romanos y griegos; quienes lo utilizaron en las áreas de astronomía, arquitectura, la agrimensura y la navegación. El nombre como tal llegaría en 1799 donde el revolucionario francés Gaspard Monge, expone en su obra los diseños en dos dimensiones de objetos que tienen tres dimensiones.

2.1. Proyecciones

El sistema de proyección, proveniente del latín *proiectio* (hacer delante), es un método de dibujo empleado para representar un objeto sobre una superficie. La figura se consigue mediante líneas auxiliares proyectadas del objeto a la superficie plana, partiendo de un foco nombrado, que consigue la sensación de una sombra reflejada.

Los elementos fundamentales de la proyección son: el foco de proyección, el objeto a proyectar, los rayos de proyección, el objeto proyectado y el plano de proyección.

Existen dos tipos de proyecciones en geometría descriptiva, son: proyección central cónica y proyección cilíndrica o paralela.

2.2. Vistas ortogonales

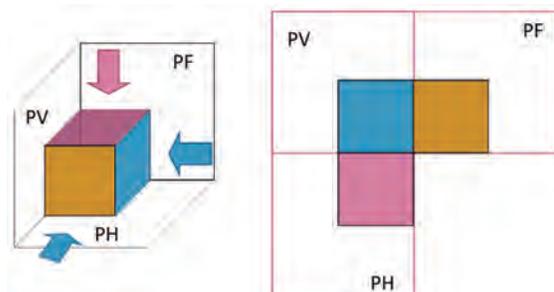
Para conocer completamente las características de un objeto, es necesario realizar varias representaciones desde distintos puntos de vista. Al observar un bloque desde una posición frontal, no podemos saber cómo son sus vistas laterales, ni la parte inferior, etc. Las proyecciones ortogonales, tienen al objeto dentro de un cubo formado por los planos y cada uno de ellos se proyecta una vista. Estas vistas tienen los siguientes nombres: vista frontal, vista lateral derecha, vista lateral izquierda, vista posterior, vista superior y vista inferior.

Vista en Planta: Graficación bidimensional de un proyecto desde una visual aérea, sobre el plano horizontal (PH).

Vista en Alzado: Es la graficación del proyecto visto de frente al observador, sobre el plano vertical (PV1).

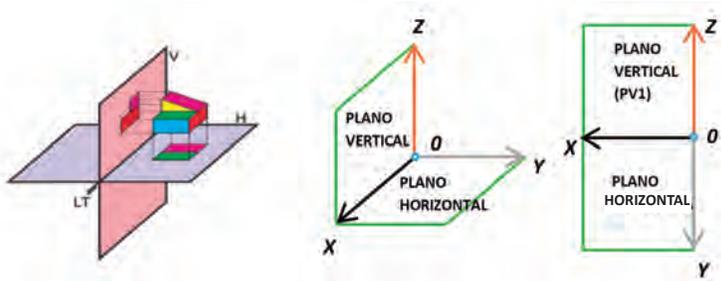
Vista en Perfil: Es la graficación desde el lado izquierdo o derecho del proyecto sobre el plano vertical (PV2).

Abatimiento: Es la operación de girar los planos proyectados alrededor de un eje, hasta hacerlos coincidir en un solo plano bidimensional.



3. Sistema diédrico y triédrico

Es el método de representación geométrica utilizado para dos planos: vertical y horizontal, en los cuales se representan elementos sobre cada uno de estos planos, es decir, es una proyección ortogonal sobre dos planos que se cortan perpendicularmente. Se llama diedro al sistema formado por los dos planos. Para generar las vistas diédricas, uno de los planos se abate a la posición del segundo, permitiendo la representación de las proyecciones de los elementos en un plano.

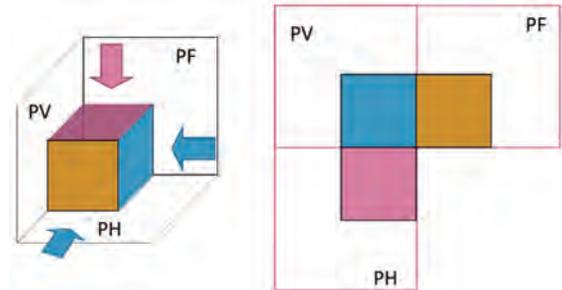


Por otro lado, este método gráfico de representación hace que se obtenga la imagen de un objeto en el espacio y sus proyecciones tanto en planta, como en alzado. El objeto queda representado por su vista frontal (proyección en el plano vertical) y su vista superior o superficie (proyección en el plano horizontal).

PROYECCIONES DIÉDRICAS		
EL PUNTO	LA LÍNEA	EL VOLÚMEN

3.1. Sistema triédrico

Es la representación de un objeto proyectado ortogonalmente sobre tres planos perpendiculares entre sí, a este sistema se lo denomina proyección triédrica. Por tanto, obtenemos la proyección de un objeto en los tres planos que determinan sus diferentes vistas (planta, alzado, perfil).



4. Ejercicios

- Realicemos proyecciones diédricas y triédricas de diferentes objetos volumétricos con manejo de instrumentos geométricos. Presentemos en láminas de trabajo.
- Realicemos la proyección de objetos cotidianos en las diferentes tipologías de vistas.



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

ACTIVIDADES

- 1 Analicemos y reflexionemos:
 - Analicemos y reflexionemos ¿Por qué es importante los tipos de vista ortogonales para la arquitectura? Comenta.
 - ¿Crees que la sombra que nuestros cuerpos arrojan en el piso se interprete como un tipo de proyección?
 - ¿Dónde podemos encontrar, en nuestro entorno, los tipos de proyecciones? Expliquemos con ejemplos.



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

Consigna

A partir de nuestro tema, diseñamos muebles u otros objetos cotidianos tomando en cuenta elementos artísticos (simbología o iconografía).

Pasos

- Primeramente, realizamos un esbozo a lápiz.
- Posteriormente, los dibujos o esbozos que más se asemejen a la consigna del trabajo lo representamos en proyección diédrica y triedrica.

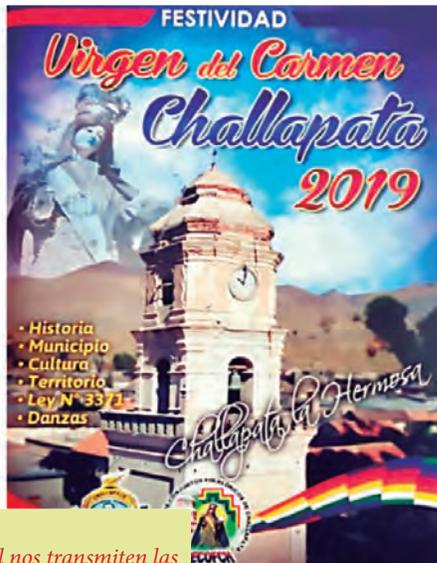
2

DISEÑO Y MAQUETACIÓN A TRAVÉS DE LAS ARTES GRÁFICAS Y APLICADAS PARA LOS PROCESOS PRODUCTIVOS Y TECNOLÓGICOS



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

Recordemos, cuando salimos a la calle, tenemos la posibilidad de ver muchos letreros, carteles, afiches y todo tipo de anuncios publicitarios. Observemos detenidamente las imágenes, reconocemos y nombremos a qué tipo de publicidad se refieren los siguientes ejemplos:



RESPONDE:

¿Qué información visual nos transmiten las imágenes?



Aprende haciendo

Diseño de díptico o tríptico.

Materiales:

Papeles
Cartulina
Rotuladores
Marcadores - Colores
Regla o regletas

Procedimiento:

Diseña tu portada principal y el contenido que deseas comunicar. Aplicamos el dobles mas conveniente.



Escanea el QR



¡CONTINUAMOS CON LA TEORÍA!



Noticiencia

Las tintas para impresoras están compuestas básicamente de colorantes, aglutinantes, disolventes y excipientes. Son cartuchos de tinta CMYK.

1. Diseño editorial: afiche, dípticos, trípticos y revista (partes y secciones)

El diseño editorial es una especialidad del diseño gráfico, tiene la función de diseñar y maquetar diferentes tipos de publicaciones como revistas, periódicos, folletos, blogs, etc., en formato físico y digital. El diseñador editorial es aquel profesional que se encarga de organizar y formar la información de la población. Una publicación exitosa depende del contenido y de como esta se presenta de manera atractiva al público. Cada publicación debe planificarse teniendo en cuenta al público que va dirigido.

Las características del diseño gráfico editorial son:

- **Formato:** Revista, libro, periódico, folleto, volante u otros.
- **Imagen:** Es la representación gráfica del mensaje (fotografías, dibujos, colores, tamaño, calidad, etcétera).

- **Material o soporte:** papel, cartulina, plástico y otros.
- **Legibilidad tipográfica:** se refiere a los formatos del texto: tipo de letra, tamaño, interlineado, espacio entre letras y color de estas.
- **Caja tipográfica:** es el espacio en el que se realiza el diseño.
- **Grilla o retícula editorial:** Herramienta que sirve para disponer la información en la publicación.

Todos estos elementos dan, como resultado, la publicación que estará acorde con las expectativas de quién requiere una presentación con estas características. La imagen visual cobra mucha importancia cuando la presentación cumple tres características: sencillez, orden y limpieza.

1.1. Afiche

El término afiche proviene del latín "affictum" y significa "pegado", es una lámina impresa en papel u otro material que sirve para anunciar o dar información sobre algún evento cercano. Se proyecta difundir un mensaje, el cual llega a los receptores y es comprendido con claridad, pretendiendo captar la mirada e interés del observador en forma rápida y fugaz. El diseño por lo general está compuesto por imagen y texto, el cual es organizado visualmente con el objetivo de lograr que el observador se detenga y observe.

Elementos del afiche:

- **Logotipo:** es la imagen de la empresa que promociona y difunde el producto o servicio que se ofrece.
- **Imagen y/o gráficos:** es aquella imagen, ilustración o dibujo que ayuda a enfatizar la intención del afiche. El afiche debe conseguir un impacto visual por medio de la imagen, con todos los elementos que lo componen: color, ubicación de los planos, enfoque de los elementos, figura y fondo.
- **El mensaje o eslogan:** es una frase breve, atractiva y fácil de recordar, es un elemento fundamental en un afiche, por medio de este mensaje se entrega al receptor el contenido que se pretende transmitir.
- **Datos del producto o texto:** son datos de carácter adicional, amplían la información que ofrece el eslogan o mensaje.



Aprende haciendo

Diseña el logotipo de tu empresa (real o ficticia) crea un producto y promócelo con un afiche.



Desafío

Crea un afiche de concientización sobre la violencia o el bullying y exponlo en frente de tus compañeros.



1.2. Dípticos

Es un tipo de folleto, con un diseño conformado por dos caras exteriores y dos caras interiores. Estas cuatro caras se imprimen anverso y reverso doblándose por la mitad. Se caracterizan por ser de fácil lectura, ideas claras y concisas. Su impresión debe ser de calidad porque se utiliza como presentación del producto y la compañía.

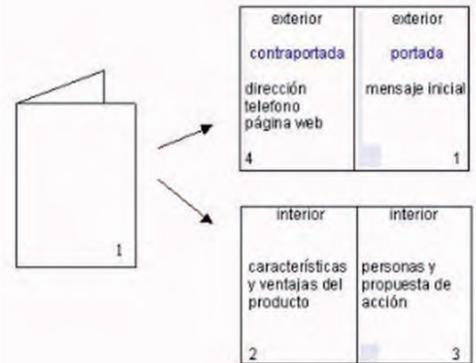


Glosario

Marketing: concepto del idioma inglés, traducido al castellano significa mercadeo o mercadotecnia. Se dedica al análisis y comportamiento del mercado y los consumidores.

Partes del díptico:

- **Portada:** se describe la información relevante de la empresa como el logo y eslogan, mensaje importante u oferta del producto.
- **Contraportada:** se acomodan los datos adicionales de la empresa, números de contacto, localización y otros servicios de la compañía.
- **Caras A y B:** en estas caras se trabaja el contenido e información que se quiere mostrar, se adicionan las fotografías y gráficos que ayudan a la comprensión del contenido.



1.3. Trípticos

Es una tipología de folleto, caracterizado por tener tres caras interiores y tres exteriores, como resultado del plegado de una hoja. A diferencia de los dípticos, se puede almacenar mayor información por el espacio. Para conseguir una adecuada campaña de marketing, es imprescindible un adecuado diseño gráfico e impresión.

Partes del Tríptico:

- **Portada:** similar al díptico, se plasma el logo de la empresa, el eslogan y la información central, con el objetivo de captar la atención.
- **La introducción y la información:** es el argumento que se desea informar, en el caso del producto se informa ventajas acompañados de gráficos y fotografías.
- **Conclusión y contacto:** en este punto se sintetiza la información en una conclusión relevante, se acomoda la información de contacto (teléfonos, correo electrónico, página web y dirección).



1.4. Revista (partes y secciones)

La revista es una publicación que contiene una variedad de artículos de interés general o, bien, desarrolla una temática en especial, con todas las explicaciones posibles para las personas interesadas. Esta producción suele tener una publicación periódica semanal, mensual, anual, etc. Actualmente existen una amplia variedad de tipos de revistas: especializadas en una materia específica, informativas o de divulgación científica, sobre ocio o entretenimiento, de historietas u otras temáticas. En su presentación gráfica, todas tienen en común una tapa diseñada por una persona especialista. Esta presentación permite conocer cuál es el contenido de dicha revista.

La revista partes y secciones:

- **Portada:** es la primera página que se presenta en la publicación, su presentación lleva los titulares de los artículos que se encontrarán en las páginas del producto, estos irán acompañados de gráficos o fotografías que impacten o llamen la atención.
- **Editorial:** es el texto expositivo – argumentativo o, en algún caso, es la presentación del mensaje del director de la revista, presenta un análisis general del contenido de la publicación o una explicación resumida que invita a la lectura del producto.
- **Índice:** es una lista de los artículos y contenidos con la numeración de las páginas que ayuda a conocer el contenido de la revista.
- **Artículos:** se refiere a los textos escritos de la publicación, pueden ir acompañados de fotografías, gráficos, dibujos, esquema e infografías informativas que ayudan a transmitir el mensaje preparado por los autores.
- **Anuncios publicitarios:** son una parte importante de la publicación, y se enfocan en la promoción de productos o servicios, sirven mantener económicamente a la publicación. El material de los anuncios, muchas veces, son elaborados por los diseñadores de la propia revista o por otros diseñadores externos que entregan el material.
- Con el apoyo de la tecnología, en la actualidad tenemos diferentes programas informáticos que permiten realizar los diseños y la maquetación de las revistas. Mencionamos dos herramientas necesarias para este trabajo; Photoshop o InDesign. Sin embargo, existen otras más, podemos averiguar cuáles son esos otros programas de diseño.

2. Producción de papelería para el diseño editorial

El proceso de producción de papelería es un sistema dinámico compuesto por un conjunto de procedimientos de modificación o transformación de materias primas de origen animal, vegetal o mineral al producto final con el apoyo de mano de obra humana, maquinaria o tecnología.

Etapas del proceso de producción

Etapla analítica (recolección): en esta etapa las materias primas se recolectan y se reúnen para su utilización en la fabricación. En proceso se intenta conseguir la mayor cantidad de materia prima al menor costo posible. Se considera el proceso de transporte, almacenaje y descomposición en pequeñas partes.

Etapla de síntesis (producción): en esta etapa la materia prima procede para su transformación para el producto final, con el apoyo maquinaria y mano de obra, es fundamental considerar los estándares de calidad y el control de su cumplimiento.

Etapla de acondicionamiento (procesamiento): es la adecuación del producto para un nuevo fin adaptado al cliente, en esta fase se procede a la comercialización, debiendo considerar el almacenaje, transporte y comercialización.

3. Pirograbado como técnica de impresión

La pirografía es una antigua técnica de grabado, en la cual se crea diseños sobre madera, trupan, cartón o cuero, cuyas superficies son quemadas previamente, luego, con un objeto metálico caliente, se procede al delineando del dibujo.

El pirograbado, es una antigua técnica artística que ha sido utilizado por varias culturas orientales. Históricamente, se tienen datos de que los primeros en utilizar esta técnica fueron los egipcios fueron, la cual se la conoce

también como “el bordado con agua de fuego”.

Actualmente, se emplea tecnología de impresión con láser que permite imprimir en diversos materiales: madera, metal, cristal y piel. El tipo de acabado es mucho más elegante y fino que el tradicional, notándose esto en los detalles. La pirografía con láser permite elaborar trabajos de mayor calidad artística e industrial, posibilitando la creación de varias copias al mismo tiempo.



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

ACTIVIDADES

Analícemos y reflexionemos:

- Recolectamos afiches diseñados y, en la clase, exponemos el contenido de cada uno: vamos a describir sus características, similitudes y diferencias en textos, colores, mensajes, estilos de trabajo, contenido, etc.
- Analicemos, ¿qué mensaje nos muestran los afiches?, ¿por qué creemos que tiene determinado diseño?, ¿qué motivo sobresale en el afiche elegido?, ¿cuál es su contenido y su mensaje?
- ¿Qué tipo de revistas conocemos en nuestra región? Recolectemos diferentes ejemplares para compararlas en el aula; podemos compartir historietas, científicas, culturales, informativas o de ocio u otras que podamos encontrar, para analizar sus características; tanto en el diseño, como en el contenido.



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

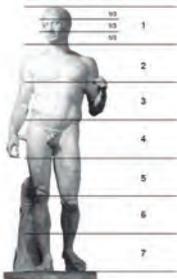
- Con base en nuestros conocimientos básicos de computación realicemos el diseño gráfico de un afiche relacionado con la fundación de nuestra unidad educativa.
- Elaboremos el diseño de un afiche en un papel de tamaño doble oficio; hacemos un esquema manual con diferentes materiales: lápices de color, marcadores, pinturas, collage de imágenes, etc.
- Recolectemos diferentes revistas, y con este material, diseñamos una nueva revista informativa con relatos sobre nuestro curso.
- Crearemos una revista de historietas de nuestra unidad educativa, incluimos personajes propios, reales o imaginarios, para compartir mensajes de cuidado del medioambiente.
- Realicemos un pirograbado de manera manual, en varios materiales (cuero, madera y otros). En una placa de madera (venesta, trupán) realizamos el pirograbado de la insignia o el logotipo de nuestra unidad educativa.

LA FIGURA HUMANA A TRAVÉS DEL DIBUJO ARTÍSTICO COMO ELEMENTO DE COMPOSICIÓN ARTÍSTICA DESDE LA COMUNIDAD

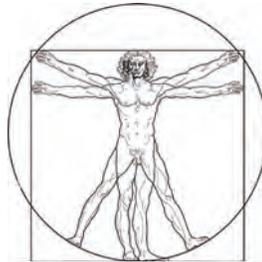


¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

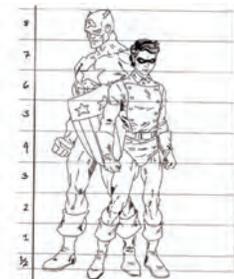
Analicemos las siguientes imágenes del canon ideal.



“El canon - Doríforo”.
Policleto 450 a.C



“El hombre de Vitruvio”.
Leonardo Da Vinci - 1490



Canon de los comics



Con participación activa en el aula mencionemos las características de las imágenes propuestas



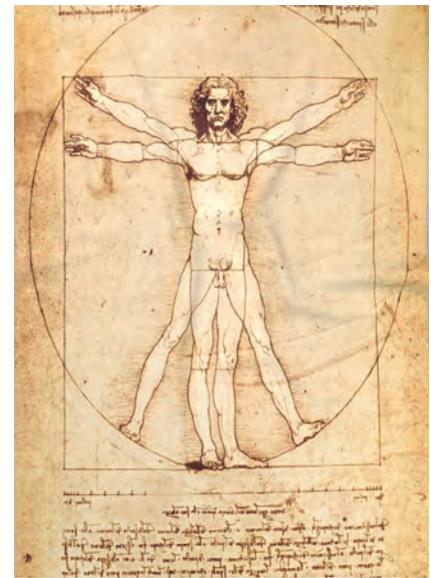
¡CONTINUEMOS CON LA TEORÍA!

1. Antropometría

Se llama antropometría a la ciencia que estudia las partes del cuerpo humano en cuanto a sus medidas y dimensiones, las cuales varían de un individuo para otro según su edad, sexo, raza, nivel socioeconómico, etc. La antropometría sirve para poder dimensionar objetos de uso diario, dimensiones del mobiliario (muebles), espacios de circulación, interior de vehículos y otros medios de transporte, pero, sobre todo, se utiliza para el diseño de la vestimenta. En este sentido, las dimensiones de manos, pies, extremidades superiores e inferiores, ancho y alto del cuerpo son los modelos para la dimensión y transformación del espacio habitacional.

Observa las proporciones que Leonardo establece entre las diferentes partes del cuerpo, que se incluyen en las notas que acompañan al dibujo:

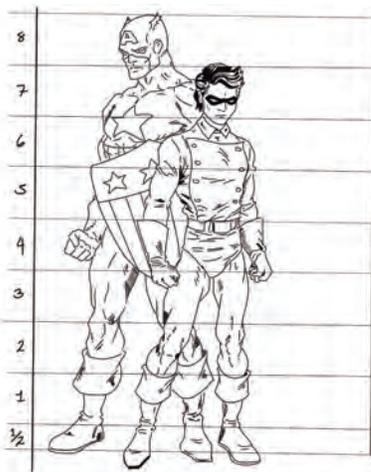
- Una palma es la anchura de cuatro dedos.
- Un pie es la anchura de cuatro palmas.
- Un antebrazo es la anchura de seis palmas.
- La altura de un hombre son cuatro antebrazos (24 palmas).
- Un paso es igual a cuatro antebrazos.
- La longitud de los brazos extendidos de un hombre es igual a su altura.
- La distancia entre el nacimiento del pelo y la barbilla es un décimo de la altura de un hombre.
- La altura de la cabeza hasta la barbilla es un octavo de la altura de un hombre.
- La distancia entre el nacimiento del pelo a la parte superior del pecho es un séptimo de la altura de un hombre.
- La altura de la cabeza hasta el final de las costillas es un cuarto de la altura de un hombre.
- La anchura máxima de los hombros es un cuarto de la altura de un hombre.
- La distancia del codo al extremo de la mano es un quinto de la altura de un hombre.
- La distancia del codo a la axila es un octavo de la altura de un hombre.
- La longitud de la mano es un décimo de la altura de un hombre
- La distancia de la barbilla a la nariz es un tercio de la longitud de la cara.
- La distancia entre el nacimiento del pelo y las cejas es un tercio de la longitud de la cara.
- La altura de la oreja es un tercio de la longitud de la cara.



Hombre de Vitruvio, Leonardo Da vinci
Imagen de dominio público vía Wiki-
media Commons.

2. Canon ideal de la figura humana: femenino y masculino (vista frontal, perfil y posterior)

El término canon es un vocablo griego que significa regla, se refiere a estándares que sirven para representar las proporciones del cuerpo humano. El dibujo de la figura humana está influenciado por las leyes de la perspectiva, ayudando a capturar las proporciones adecuadas en el papel.

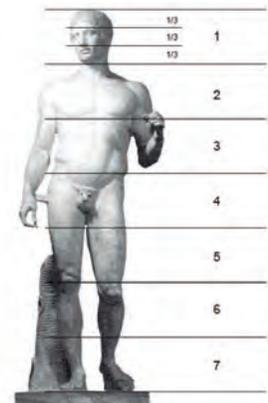


Las matemáticas, por medio de fórmulas, establecen proporciones ideales del cuerpo humano, dividiéndolo en módulos. En la antigüedad, en Egipto ya los usaban y el griego Policleto, estableció proporciones ideales creando un módulo de siete cabezas, basándose en que una persona es siete veces más alta que su cabeza. Estas leyes del cuerpo humano ayudan a dibujar el cuerpo humano de manera correcta. Entonces, para comenzar con la anatomía, comenzaremos desde cero; utilízalo como referencia para el resto de las dimensiones del cuerpo.

Siguiendo estos cánones, podemos dibujar adecuadamente el cuerpo humano, estructurándola a partir del dibujo de la cabeza, siendo este módulo la referencia para el tamaño del resto del cuerpo en cuanto a la altura.

Se pueden distinguir tres tipos de cánones:

- Canon de 7 cabezas y media que corresponde a la figura real.
- Canon de 8 cabezas, corresponde con la figura ideal. Usado por escultores y pintores en la antigüedad.
- Canon de 8 cabezas y media, usado en cómics y figurines.



3. Movimientos de la figura humana

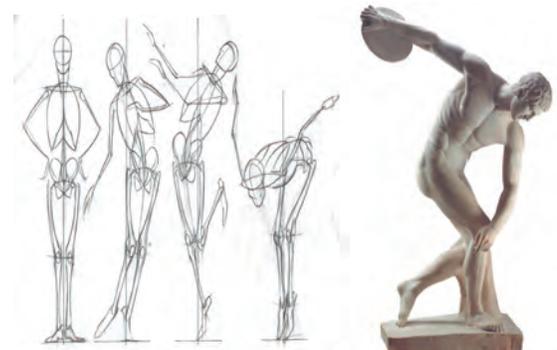
Se puede percibir de dos formas dentro del movimiento de la figura humana: una explícita y otra implícita.

a) Movimiento explícito

Esta pose es aquella en la que algunas partes del cuerpo se muestran de forma más individualizada con respecto al conjunto. El caso de un esquema de una pose de tipo dinámico, comprende necesariamente más elementos para conseguir a bocetar la forma y colocación de los miembros.

b) Movimiento implícito

La pose estática, en cambio será aquella en la que el conjunto domine y se imponga sobre cada una de las partes. Se puede esquematizar mediante una forma que exprese una sola masa del cuerpo sin partes exteriores a ella (un óvalo, rectángulo, triángulo.) (Gallardo, Raúl. 2011).

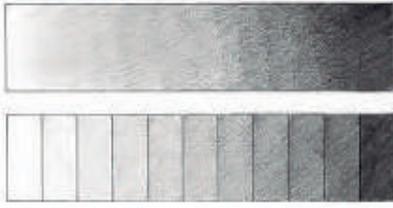


— 4. Valoración tonal de la figura humana

¿Qué es una valoración tonal?

Es el grado de claridad u oscuridad de un tono, para comprender las diferencias de valor, es necesario utilizar una escala de grises denominada escala valoración tonal, en la cual los tonos blanco y negro forman los extremos y todos los demás valores son tonalidades de grises intermedios.

Para la elaboración de las sombras, se procede a oscurecer el lado opuesto a la dirección de donde se proyecta la luz, en este caso a las zonas en las que la iluminación no llega por los volúmenes que hay en su camino.



— 5. Caricatura de la figura humana

Pasos para diseñar una caricatura:



El ser humano utilizaba el garabato primitivo como una forma de expresión desde tiempos prehistóricos, en algunos casos como una forma de lenguaje, antes de que existiera el lenguaje verbal y escrito.

Comprender la anatomía humana es clave al desarrollar un dibujo corporal exitoso. Esto te permitirá dibujar personajes más realistas. Una de las claves para conseguir un buen dibujo de figura es la escala. Esto lo podemos lograr comenzando nuestro dibujo con figuras geométricas o figuras de palitos ya que nos darán la base para dibujar. Por lo tanto, lo último que hay que dibujar son los detalles, desde los rasgos faciales hasta la forma general del cuerpo.

— 6. Representación del dibujo de la figura humana aplicado en diversos ámbitos sociocomunitarios

En Bolivia los artistas nacionales utilizan la figura humana como medio de transmisión cultural utilizando al hombre en las diferentes facetas que se desenvuelve mostrando las tradiciones mediante cuadros esculturas etc. Entre los pintores mas representativos podemos citar a Cecilio Guzman de Rojas, Raúl Lara y otros.



“Ñusta”
Cecilio Guzmán de Rojas



“La Pérez Velasco”
Raúl Lara



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

ACTIVIDADES

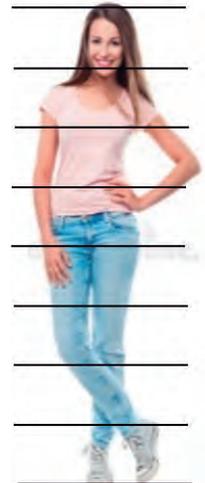
Analicemos y reflexionemos:

- Expliquemos la importancia del canon de la figura humana en las expresiones artísticas.
- ¿Es importante la representación de las proporciones humanas?, ¿dónde se aplica esta teoría?



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

Con la ayuda de tu maestra o maestro, con base a lo aprendido sobre las proporciones del canon de la figura humana realizamos recortes de periódicos y revistas de la figura humana (hombre y mujer) luego mide las proporciones de acuerdo al canon.

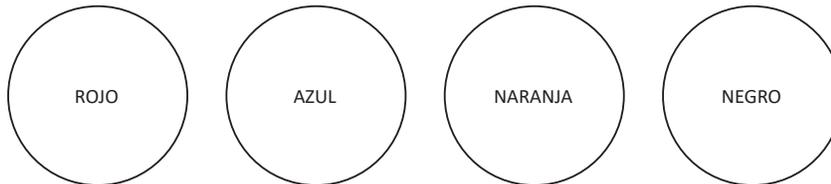


LA PINTURA ARTÍSTICA COMO INTERPRETACIÓN DE LA DIVERSIDAD CULTURAL Y LA DESPATRIARCALIZACIÓN



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

En nuestro cuaderno trazamos cuatro círculos, pintamos con los colores sugeridos en el ejemplo, luego continuamos con las indicaciones.



Con la ayuda de tu profesor:

Observamos los círculos en el texto e identificamos los colores, mencionamos que sentimiento, emoción o pensamiento nos provoca apreciar cada círculo.



¡CONTINUAMOS CON LA TEORÍA!

1. Psicología del color en diferentes contextos



La importancia de la psicología del color en el arte y el diseño es relevante tanto dentro como fuera de las artes gráficas. El color es un lenguaje que transmite un mensaje visual tan poderoso que un color siempre se asocia con una emoción, un sentimiento etc. El color siempre ha sido un elemento fundamental en el arte y es utilizado por diversos artistas como elemento primordial en su trabajo, el rojo reflejará pasión mientras que el azul será calma. El color es y será siempre el gran aliado de un artista y dentro de una sociedad. Un color o tonalidad no es más que una longitud de onda que nuestro cerebro logra descifrar luego de ser percibida por nuestros ojos, un color transmite siempre sensaciones de calma cuando estamos mirando una puesta de sol o una sensación de energía mientras paseamos por un bosque. La relación con los colores es muy alta y consigue transmitir todo tipo de sensaciones. Los colores nos harán sentirnos con energía y otros todo lo contrario. En base a toda esta relación entre el color y las emociones; la publicidad y el arte usa esta herramienta como arma para llegar al espectador. (Gondar, Pablo. 2018).

2. Pintura al óleo: técnicas y aplicaciones diversas

El óleo proviene del latín "Oleum" que significa aceite, que consiste en mezclar los pigmentos con aglutinantes y aceites, generalmente de origen vegetal.

Técnicas

Por capa o recapado; veladuras; impasto; frotado; pincel seco, etc.



"Murales"
Walter Solón Romero



"La Huida de Egipto"
Melchor Pérez de Holguín

3. Composición artística pictórica: la figura humana en diversas manifestaciones sociales

En las artes plásticas, la composición es cuando se realiza una combinación de elementos (con figura humana, los objetos o la naturaleza) procurando obtener una armonía entre los elementos que es apreciable a los ojos del observador. Por tanto, se puede decir que componer es ordenar los elementos para tener un equilibrio estético.

En la composición se requiere los siguientes aspectos:

El encaje: consiste en la geometrización de los cuerpos en volúmenes que permitan trasladar figuras simples sobre el lienzo, papel o superficie a pintar

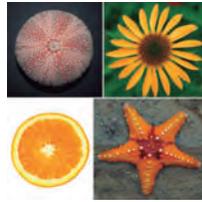


sirviendo de guía para la composición, en el cual se definen los cuerpos finales, para este punto es importante tener nociones de perspectiva.

La simetría: es una forma de relación espacial, la cual ordena los elementos de una composición formando partes iguales sobre un eje central que las divide y contrapone. El peso del o los elementos que se reparten equitativamente a ambos lados de dicho eje o centro de simetría. *Existen dos tipos de simetría: axial y radial.* La primera organiza los elementos respecto de un eje; la segunda, ordena los elementos alrededor de un punto.



Simetría axial en rostro humano



Simetría radial, en la naturaleza



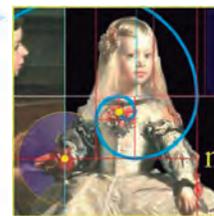
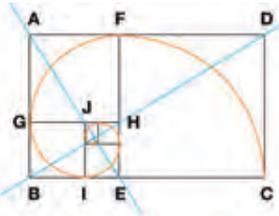
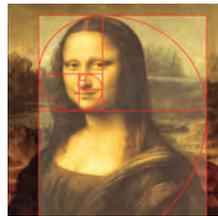
Simetría en la Pintura



Asimetría en la pintura

El punto de oro: llamada también proporción áurea, siendo tomada como divina, desde la antigüedad, en la arquitectura, escultura y pintura; obtuvo la fama de conseguir realizar la armonía y la belleza de los objetos o el arte. Por su fama a lo largo de la historia, la proporción áurea fue aplicada a innumerables proyectos de la escultura, arquitectura o pintura.

Ejemplos de construcciones en las que fue usada esta regla son:



La aplicación del punto de oro en obras de arte



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

ACTIVIDADES

Respondemos las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es la importancia de la psicología del color en el diario vivir?
- ¿Cuál es la importancia de composición en dibujos o cuadros artísticos?



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

Con la ayuda de tu maestra o maestro analicemos las siguientes actividades:

Con base en nuestros conocimientos básicos en psicología del color, composición artística y la técnica de pintura óleo realicemos lo siguiente:

- Realicemos el diseño sobre la diversidad cultural o despatriarcalización con más de 5 elementos (objetos, personas, abstracciones etc.) utilizando la composición para generar equilibrio y armonía acompañados del color de acuerdo a las ideas que se desee transmitir.
- Una vez realizada la composición, grafiquemos sobre un lienzo blanco y procedemos a aplicar la técnica de pintura óleo con todos los materiales necesarios.



Investiga

Investiga cuantas monedas se acuñan en la Casa de la Moneda y cuál era su procedimiento. Es muy interesante lo que encontrarás.



Noticiencia

Sabías que el Museo Nacional de Arte de La Paz antes se llamaba la Casona Diez de Medina y la Villa de París. Investiga y encontrarás el por qué.



Glosario

Jesuita: Que pertenece a la Compañía de Jesús, orden fundada por San Ignacio de Loyola en 1540. Su objetivo era difundir la fe católica por medio de la enseñanza y formación humanista del Renacimiento.

5 MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS DEL CONTEXTO NACIONAL A TRAVÉS DE LA HISTORIA DEL ARTE



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

Observemos las diferentes fotografías y coloquemos a que artista boliviano pertenece (*Mamani Mamani y Froilán Cosme*).



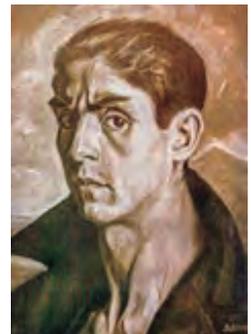
¡CONTINUEMOS CON LA TEORÍA!

1. Artistas plásticos nacionales en dibujo, arquitectura, pintura y escultura (biografía y obras importantes)

1.1 Artista plástico en dibujo - Cecilio Guzmán de Rojas



Artista potosino nacido el 24 de octubre de 1900, a sus 49 años decidió terminar con su vida el 14 de febrero de 1950 en la ciudad de La Paz, su pintura se caracterizaba por dar realce a los rasgos indígenas en sus cuadros, en su carrera trabajó la composición estructural y la estilización cercana al cubismo, tras una etapa expresionista en la que prevalece la representación del originario de las tierras propia de la época de la guerra del Chaco (1932- 1935), mostrando todas las situaciones que pasaron los soldados. Tras luchar en el conflicto armado, volvió a su característica paisajista andina.



1.2 Artistas plásticos en arquitectura



Entre algunos profesionales reconocidos del área a nivel nacional podemos citar a Emilio Villanueva, Ricardo Perez Alcalá y Juan Carlos Calderón Romero, este último nacido el 3 de octubre de 1932 en la ciudad de La Paz, tuvo una conversación con Frank Lloyd Wright la que hizo que considerara a la arquitectura como arte, Wright estaba supervisando su gran obra en el museo de Guggenheim y Calderón le comentó que un gran auditorio de Nueva York iba a ser demolido para construir un edificio de varios pisos, un paralelepípedo que estaba diseñado para ganar



plata, Wright le dijo “ Les toca a ustedes, los jóvenes no permitir que estas cosas sucedan. Tienen que agitar sus puños sobre sus cabezas para evitarlo”.

Es así que realiza diseños con una composición majestuosa que no solamente es funcional, sino que también visualmente es magnífica maneja bastante movimiento en sus obras donde puede ingresar la luz y brindar el calor que irradia tan majestuosos astro. Falleció el 18 de diciembre de 1932 en la misma ciudad que lo vio nacer.

1.3 Artistas plásticos en pintura

Entre algunos profesionales reconocidos del área a nivel nacional podemos citar a Tito Kuramoto, Angel Blanco Canizarez y Mónica Rina Mamani Limachi entre otros, esta última nacida el 15 de junio de 1990 en la ciudad de El Alto, acuarelista egresada de la Escuela Municipal de El Alto, fue discípula del maestro Ricardo Pérez Alcalá. La obra de Mamani Limachi trata de ser una ruptura con el arte moderno, siendo fiel a su técnica de carácter soberbio y, sobre todo, a su imaginación insondable. Según palabras del propio Pérez Alcalá, la obra de su discípula, “es una reflexión acerca del desamparo, que la artista retrata paradójicamente, haciendo hin-

capié en los objetos que funcionan como símbolos de eterna espera, solo descifrables en el realismo mágico. A nuestra artista le interesa la técnica que esparce de su lenguaje, el tiempo, las matemáticas, la geometría, la botánica. Le importa el mundo de los aromas, la cocina. En su formación futura está la arquitectura, sin embargo, no se aparta del dibujo que es la columna vertebral de su trabajo. Cuando ese mundo del arte se enfrasca en discusiones que juzgan a la pintura como un lenguaje carente de herramientas para hablar de la contemporaneidad, Rina con terquedad desarrolla su trabajo pictórico por excelencia para llenar el vacío que existe desde hace mucho tiempo. No es fácil encontrar un bodegón, una naturaleza muerta, un paisaje urbano, un retrato un paisaje abierto de buena factura. Ante ese desamparo, esa joven artista parece dar un aporte al cimiento de la pintura boliviana.” (Mamani, Rina. 2018).



“Recordándote” Acuarela sobre tablero



“Corre y vuela” Acuarela

1.4. Artistas plásticos en escultura

Entre algunos profesionales reconocidos del área a nivel nacional podemos citar a Víctor Zapana, Marina Nuñez del Prado, Emilio Lujan y Pablo Muiba, este último, nacido el 30 de julio de 1971, originario de San Francisco de Moxos, estudió en el instituto universitario de artes, en el departamento del Beni – Trinidad, donde radica actualmente. Trabaja con arcilla, realizando obras de pequeño y gran formato, lo que hace único a este artista, “Es la belleza del conocimiento del manejo de la cerámica” es así como lo describe la licenciada Betsi Ortiz, es un artista que rescata el manejo ancestral de los ceramistas de la región trinitaria, usa aún la técnica de ellos, yendo a extraer él mismo distintos la arcilla de los yacimientos, nos comenta que la arcilla negra tiene más resistencia, también nos comenta que nuestros antepasados usaban como aglutinante los cardúmenes de los peces, sus huevos y la harina de hueso del pescado, esta técnica hace que muestre un color ámbar y un vitrificado en el objeto utilitario que realizaran, realizó también su propio horno de cerámica donde puede manejar la temperatura de dicho horno, realizando exposiciones, participando en encuentros de cerámica nacionales e internacionales, además que es docente en el centro de capacitación a niños en etapa de aprendizaje.

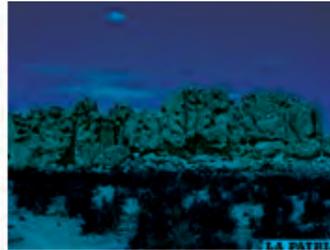
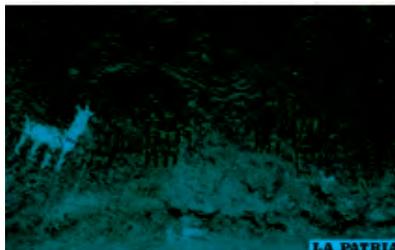


2. Apreciación e interpretación del arte de los pueblos originarios y campesinos de la región

El arte de los pueblos originarios campesinos responde a diferentes movimientos artísticos como ser: tejido, cerámica, pintura, escultura y arquitectura.

2.1. Pintura

Una de las muestras pictográficas rupestres que se encuentran en las rocas llamadas Quelcata, donde se observan figuras de camélidos pintados con predominantes colores como el rojo, el blanco, el negro y los colores siena, en la cual los materiales provenían de la tierra de colores y vegetales que existían en su comunidad, mientras que las muestras pictográficas en el altiplano, se ven hombres representados de frente en actitud estática. En la región de Chiquitos en el departamento de Santa Cruz, las pinturas y representaciones son antropomorfas y normalmente aparecen de perfil en escenas dinámicas con animales silvestres.



2.2. Arquitectura

La arquitectura más reconocida en el territorio del Estado Plurinacional de Bolivia, es el complejo arquitectónico religioso preincaico de Tiahuanaco, donde resalta el templete semisubterráneo, el templo de Kalasasaya, la pirámide de Akapana y el sector de Puma Punku, donde las grandes construcciones realizadas en el periodo de mayor expansión y florecimiento de los tiahuanacotas, entre los siglos IV al XI d. C. Varios muros de las construcciones están decorados con monumentos tallados en piedra, principalmente

con cabezas de monolitos, como es el caso del templete semisubterráneo. El complejo además presenta monumentos importantes como la Puerta de Sol, el Monolito Benet entre los más importantes.

2.3. Tejido

Los diferentes grupos étnicos de la zona andina y en muchos pueblos del oriente de nuestro país, han utilizado diversos materiales presentes en su entorno para elaborar tejidos: con lana de camélidos andinos, con algodón o las fibras extraídas de la corteza de plantas silvestre en los llanos orientales. Con relación al aguayo tradicional, tejido más representativo de las regiones altas, es un tejido, hecho a mano, el cual es utilizado por las mujeres del altiplano boliviano. Se lo puede hacer a base de lana de llama, oveja o de alpaca y se lo tiñe con tintes naturales.



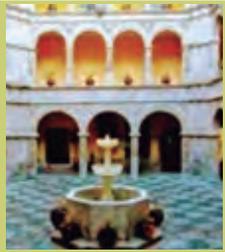
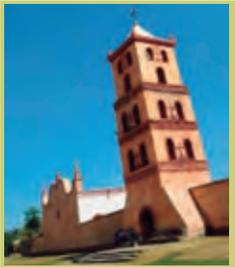
2.4. Cerámica



La cerámica fabricada por los pueblos originarios principalmente tenía la función doméstica, como utensilios para su uso diario que consistían en la elaboración de ollas y vasijas de barro cocido, en algunos casos para guardar granos, bebidas y otros alimentos, etc. La cerámica se fue desarrollando hasta llegar a elaborar formas antropomorfas y con formas zoomorfas como cabezas de pumas, llamas, vicuñas y alpacas; también se elaboraron fuentes ceremoniales adornadas con serpientes, cóndores y otras aves.

3. Museos de arte más reconocidos de Bolivia

A continuación, les presentamos algunos museos relevantes:

MUSEO	Nacional de Arte	Casa de la Moneda	La Casa de la Libertad	Conjunto Misional Jesuita de San José de Chiquitos
DEPARTAMENTO	La Paz	Potosí	Sucre	Santa Cruz
ILUSTRACIÓN				



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

REFLEXIONEMOS

Eduardo Galeano en su obra *“Las venas abiertas de Latinoamérica”* nos llama a establecer un frente común contra la pobreza, la miseria moral y material.

- ¿Cómo nosotros relacionamos esta idea con el arte o expresión en una obra artística?



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!



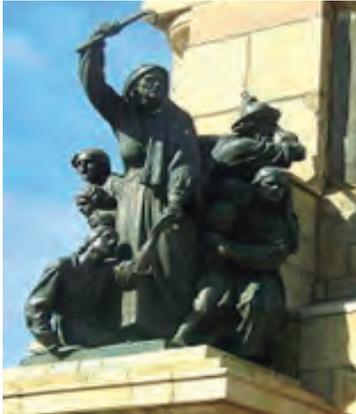
Elaboremos una guía, mostrando los lugares que generen un interés turístico para tu región.

PROCESOS DE MODELADO Y ARTES APLICADAS PARA LOS EMPRENDIMIENTOS SOCIOCULTURALES



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

Realizamos un recorrido por nuestra comunidad educativa y tomamos apuntes de expresiones artísticas de modelado en nuestro contexto. Respondiendo las siguientes preguntas problematizadoras.



“Escultura de las Heroínas de la Coronilla”
Giuseppe Pietro Piraino Bucalo

- ¿Cuántas son las obras de escultura que hay en tu comunidad?
- ¿Qué representación sociocultural, histórico tiene cada una de las obras? Si es histórico. A que personajes representa y si es simbólico que ideología, filosofía o cosmovisión.
- ¿Cuántas obras escultóricas o monumentos están relacionados con la identidad cultural de la región?

La pérdida de identidad cultural es una de las problemáticas latentes en nuestro país por lo que es importante que a partir de este tema fortalezcamos parte de nuestra identidad. Ya que conocer y valorar nuestras raíces es el primer paso para llevar una relación armónica con el otro y/o otras culturas.

El arte de nuestras Naciones Pueblos Indígenas Originarios (NPIOs) trasciende de la subjetividad de la estética. Porque va más allá de lograr ser agradable o gustar al ojo humano. Ya que este, expresa a partir de las representaciones simbólicas parte de la cosmovisión del pueblo, y su relación con el cosmos, como también, valores sociocomunitarios como la complementariedad, que se hace indispensable su práctica para una convivencia armónica.



¡CONTINUAMOS CON LA TEORÍA!

1. La escultura de la figura humana: tipologías, técnicas y aplicación con materiales del contexto (arcilla y yeso, alambres, papel maché y otros).

La escultura, es uno de los tipos de expresión artística que tiene las artes plásticas el cual consiste en moldear o dar forma a un material ya sea sólido (la piedra, etc.) o moldeable (la arcilla, etc.). Se suelen realizar representación de personajes, animales, objetos y otras figuras tridimensionales. En este tema, abordaremos la escultura de la figura humana, sin embargo, antes de adentrarnos a este punto, es importante mencionar algunos de los tipos y clases de escultura.

En la escultura de acuerdo con la figura a representar va dando distintos nombres, por ejemplo: si se representa la figura humana se denomina estatua, si la estatua representa a un personaje divino o está para un culto religioso se llama imagen. Esto también ocurre con las dimensiones. Si es de enorme tamaño es un coloso. Se denomina monumento a la escultura, generalmente de grandes dimensiones, que se erige en recuerdo de una persona o hecho memorables.

1.1. Tipos de escultura

Existen diferentes tipos de escultura entre ellos se encuentran: bulto redondo, relieve, busto, criselefantino, escultura arquitectónica y cinética.

a. Esculturas de bulto redondo

Las esculturas de bulto redondo o exenta son denominadas, así, a aquellas obras que están trabajadas o esculpidas en tres dimensiones, una de sus principales características es que, no se encuentra adherida sobre ninguna superficie o pared, se encuentra apoyada en una base, debido a esto, se puede tener mayor apreciación visual de la obra desde diferentes ángulos.



“Wiracocha” - Dios principal de los Incas

b. Esculturas de relieve

Por otro lado, la escultura en relieve es una obra esculpida o modelada que resalta o sobresale de una superficie o fondo a diferencia de otros tipos de esculturas en esta se puede ver una combinación entre las artes bidimensional y tridimensional, ejemplo, tenemos el relieve del dios Wiracocha en la puerta del sol.



“Madona”
Marina Núñez del Prado

El relieve es una técnica escultórica que se talla sobre una superficie donde se esculpe la figura deseada, causando la impresión de una figura empotrada. En este sentido, tomando en cuenta el tipo de relieve este se divide en tres: **alto relieve, medio relieve y bajo relieve**, cada uno se caracteriza por la forma en que se reduce la profundidad para representar una figura en tercera dimensión.

- **Alto relieve:** utilizado para identificar aquellas figuras esculpidas que resaltan del plano, mas de la mitad de su volumen. Se pueden observar por lo general en templos y edificios antiguos.
- **Medio relieve:** son aquellas figuras esculpidas que sobresalen del plano la mitad de su bulto.
- **Bajo relieve:** se caracterizan porque las figuras esculpidas se encuentran completamente unidas al fondo, de modo que resaltan poco con relación al plano.

c. Busto

El busto es una representación escultórica de una persona, limitándose a una parte del cuerpo que se representa. Un busto incluye la cabeza, el cuello y la parte superior del torso. Incluye los hombros, pero no los brazos. Pedra Stone Design Projects (2021).

d. Criselefantino

En un artículo de “Escultura criselefantina” publicado en la página Arkiplus(2021) menciona que es un tipo de escultura fabricada a partir de una combinación de marfil y oro. El marfil se utilizó para tallar la carne de la escultura, mientras que el oro se usaba en las túnicas. Las esculturas criselefantinas eran un tipo común dentro de la escultura griega y, al ser el tipo más alto de arte plástico, se presentaron más en el arte religioso.

Las dos estatuas criselefantinas más famosas son: Una era la estatua de Atenea Parthenos (o Promachos) con una altura de 40 pies, comenzada 447 a. C. en el Partenón de Atenas; la otra fue la estatua de Zeus de 36 pies de altura, 432 a. C. en Olimpia, que se convirtió en una de las Siete Maravillas del Mundo Antiguo. Ambas estatuas fueron esculpidas por Fidias, 488-431 a. C. durante la era de Alta escultura griega clásica, 450-400 a. C.



“Andres de Santa Cruz”
Alejandro Villegas

e. Escultura arquitectónica

Este tipo de obra lo realizan los arquitectos o escultores al diseñar un puente, mausoleo o un edificio entre otros proyectos, cuyo propósito es brindar mayor estética a una estructura arquitectónica.

Entre las obras mas sobresalientes en la antigüedad se tiene la Capilla Sixtina, el Pórtico de las Cariátides en Grecia y en el antiguo Egipto las esculturas estaban destinadas a decorar las entradas de los templos y las pirámides.

f. Escultura cinética

La escultura cinética, se caracterizan por el movimiento. Su origen tuvo lugar hace más de un siglo y, a través de la impresión de movimiento. Javier Navarro (2015) en su definición de escultura cinética en su página web Definición ABC menciona que la idea de movimiento en la escultura puede ser de dos tipos: un movimiento aparente (por ejemplo, una ilusión óptica asociada a la actividad, a la oscilación o al cambio) o, por otra parte, un movimiento real (por ejemplo, una figura que permanentemente cambia de dirección). En cualquier caso, en ambos tipos de esculturas estamos en la esfera de la cinética.



En función a su posición la escultura se clasifica en:

- Sedente: sentado.
- Ecuestre: a caballo.
- Yacente: Tumbada.
- Oferente: ofreciendo presentes o dando ofrendas.
- Orante: de rodillas.

1.2. Técnicas de modelado

La escultura involucra diversas técnicas de modelado del material. Julia Uriarte (2023) en su artículo de “Escultura” publicado en la página web de Humanidades hace énfasis a las diferentes técnicas que tiene la escultura entre ellas podemos mencionar: **a. Esculpido:** consiste en extraer de un bloque de material los trozos sobrantes mecánicamente (generalmente mediante un cincel) para dejar únicamente los trozos que componen la figura deseada.



Investiga

Amplia tus conocimientos, investigando sobre los diferentes tipos de escultura de busto: busto acéfalo, busto corto, busto germinado, busto prolongado y busto tricéfalo.



Escanea el QR



Escultura cinética



Desafío

Te desafío a realizar un modelado de figura humana a partir del video tutorial. Tomando en cuenta las proporciones de la figura humana de 8 cabezas (tema de dibujo artístico).

b. Modelado: la técnica del modelado se trabaja en materia prima con características de ductilidad, consiste en ir dando forma al material blando a la pasta o masa u otro material moldeable, ir añadiendo y quitando fragmentos hasta obtener la forma deseada. Los materiales más usados son la arcilla, cera y madera.

c. Vaciado: se fabrica un molde con el negativo de la figura deseada y se vierte dentro algún material blando que luego se deja endurecer, se rompe o retira el molde y se obtiene la escultura. El material de molde más usado de yeso y silicona,

d. Repujado: se usa una serie de moldes o de cuñas para imprimir sobre una superficie metálica suave, obteniendo los relieves deseados.

e. Embutido: se fabrica un molde duro primero, sobre el cual se aplican capas de metal más blando, generalmente precioso, para a fuerza de golpes obligarlas a tomar la forma del molde. Se obtiene así una estatua hueca pero de apariencia maciza.

f. Tallado: usual para el trabajo de la madera, es equivalente al esculpido, pero se emplea un gubias o material más blando para cortar el material y extraer pedazos enteros, obteniendo una forma específica.



1.3. Proceso de elaboración en papel maché

Toma nota del proceso de elaboración de escultura en papel maché, ya que estos conocimientos nos ayudaran en el momento de la producción.



Escanea el QR





¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

ACTIVIDADES

Valoramos el contenido en base al problema planteado en el momento de la práctica.

- ¿Qué importancia tiene el arte de la escultura en nuestro entorno?
- A partir del conocimiento de este tema ¿Cómo contribuirías a la valoración de la identidad cultural de tu región? Y ¿Cómo promoverías la práctica de la complementariedad en tu comunidad educativa?



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

A partir de la valoración en respuesta a la problemáticas o tema planteado en el momento de la práctica: pérdida de identidad cultural y práctica del valor sociocomunitario de la complementariedad. Hoy realizaremos una representación simbólica de prácticas culturas de nuestra región, ejemplo: danza propia de nuestra cultura o representación de la complementariedad. Tomando en cuenta los videos (están en los códigos QR) del proceso de elaboración de estructura en alambres y elaboración de escultura en papel maché.

Este trabajo, se realizará a partir de materiales reciclaje, en este caso reemplazaremos el papel maché por el periódico. A continuación, la lista de materiales

Materiales

- Utilizaremos la estructura de figura humana que realizamos en el desafío de este tema. Sino lo hiciste, te reto a que lo hagas en el menor tiempo posible.
- Alambre flexible.
- Una base de madera.
- Papel periódico.
- Pegamento, puedes hacer tu propio pegamento (engrudo). Solo requieres de agua, azúcar y harina.

Recomendación

Para que tengas buen acabado te recomiendo pintar tu obra una vez concluida con la técnica de patina. Si en tu contexto cuentan con yacimiento de arcilla, puedes trabajar con ello, con la técnica que más te guste o quieras aprender.



Escanea el QR



6

SECUNDARIA

ÁREA
ARTES PLÁSTICAS Y
VISUALES





COMUNIDAD Y SOCIEDAD

Artes Plásticas y Visuales

DIBUJO ARQUITECTÓNICO PARA LA CREACIÓN DE PROYECTOS APLICADOS A LA COMUNIDAD



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

Observemos las siguientes obras arquitectónicas, comentamos y describimos sus características clima y materiales; desde nuestro punto de vista, anotando en nuestro cuaderno.



Noticiencia

Sabías que con la llegada de la Revolución Industrial XIX, el hierro y el vidrio facilitaron el proceso de construcción de edificios en altura con los denominados rascacielos.



Desafío

El efecto invernadero:
Materiales: 2 botellas PET transparentes, Coca Cola, plastilina, embudo, 2 termómetros, un reloj, una lámpara, papel y lápiz.
Ver procedimiento en el QR:



Escanea el QR



Efecto invernadero



¡CONTINUEMOS CON LA TEORÍA!

1. Técnicas de estudio e investigación de las artes plásticas y visuales para el año de escolaridad

Práctica distribuida: es una técnica de estudio que consiste en el aprendizaje de un determinado conocimiento o habilidad en sesiones espaciadas en el tiempo.

Planificación: programar un calendario y distribución del tiempo.

Comprensión: para una mejor retención de memoria es necesario dividir la información para mejorar la comprensión y la posterior asociación unas con otras.



Aprende haciendo

Los planos seriados: Recortamos 10 planos de una misma forma y los acomodamos de modo lineal, podemos recortar parte de los planos agrandando el corte en cada plano y encontraremos los efectos de sustracción.

Método: los contenidos a memorizar deben ser distribuidos en tarjetas o fichas manuales o digitales que faciliten la repetición.

Intervalos: para optimizar la práctica se debe distribuir en sesiones o espacios que ayuden a retener la información y su posterior evaluación final.

Espacio: del latín *spatium*, es la parte que ocupa un objeto o elemento, también se entiende como el terreno o lugar.

Longitudinal: deriva de longitud, es una magnitud física que marca una distancia de dos puntos en el espacio y es medible en sistema métrico.

Artefactos: de la expresión latina de arte factus (hecho con arte), es una maquina o aparato creado por un propósito específico.

Computo: del termino latino computus, son las cuentas, estadísticas y el cálculo.

Cargas: es aquel peso o presión respecto a otra.

Pvc: policloruro de vinilo, es el material utilizado para fabricar plásticos.

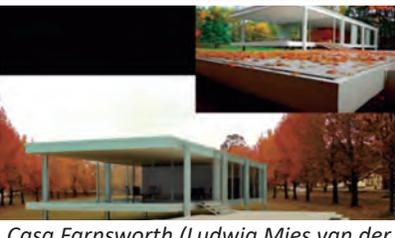


Escanea el QR



2. Introducción al dibujo arquitectónico

La arquitectura, según Mies Van Der Rohe (1960), es la voluntad de la época traducida en espacio, por tanto, es también herramienta importante de representación del poder que se manifiesta, a través de diferentes hechos y elementos, por ellos, en transformación constante de la propuesta arquitectónica en el Estado Plurinacional de Bolivia caracterizada por la identidad cultural en varias de las obras que se puedan apreciar tanto en un referente cronológico desde sus inicios hasta la actualidad.

<p>1.- Arquitectura Clásica Griega</p>  <p><i>El Partenón, Grecia (447 a. C.)</i></p>	<p>2.- Arquitectura Románica</p>  <p><i>Iglesia de San Martín, España</i></p>	<p>3.- Arquitectura Gótica</p>  <p><i>Catedral de Colonia, Alemania</i></p>
<p>4.- Arquitectura Renacentista</p>  <p><i>Basílica de San Pedro Vaticano, Roma</i></p>	<p>5.- Arquitectura Barroca</p>  <p><i>Iglesia Santa María, Venecia</i></p>	<p>6.- Arquitectura Neoclásica</p>  <p><i>Palacio Legislativo, Bolivia</i></p>
<p>7.- Arquitectura Moderna</p>  <p><i>Villa Savoye (Le Corbusier), Francia</i></p>  <p><i>Capilla Notre Dame du Haut (Le Corbusier), Francia</i></p>		<p>8.- Arquitectura Moderna - Minimalista</p>  <p><i>Casa Farnsworth (Ludwig Mies van der Rohe), EEUU</i></p>

Estilos arquitectónicos: son el medio de expresión de la arquitectura, por el cual se expresa (por medio de su composición y construcción) los periodos históricos temporales hasta la actualidad. Algunas de estas pueden ser:



— 3. Escalas gráficas y sistemas de acotación

Escalas gráficas

La escala es la relación entre dos dimensiones, las medidas del objeto real y las dimensiones del objeto en el plano, se denomina escala gráfica y viene dada por fórmula. Se expresa como:

$$E = \frac{\text{Dimensión real del objeto}}{\text{Dimensión del objeto en el plano}}$$

La escala permite la transformación de los objetos para ser representados gráficamente en la lámina. Se debe considerar la transformación de medidas cuando las dimensiones reales del objeto no pueden ser representadas por el tamaño excesivo de sus dimensiones como ser viviendas, urbanizaciones, camiones, carreteras, etc., ya que estas pueden exceder de las dimensiones de la lámina; en caso opuesto, algunos objetos pequeños como tuercas, circuitos, etc., son muy pequeños para la lámina.

Para determinar la Proporción que debe utilizarse, han de tenerse en cuenta las siguientes condiciones:

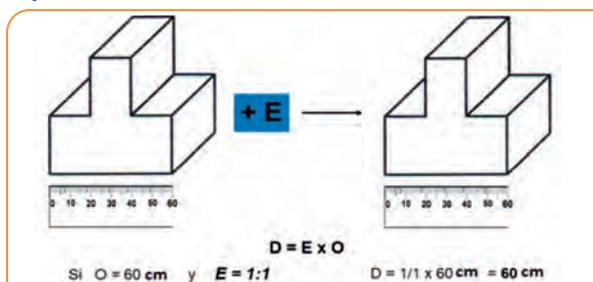
- Las dimensiones del papel.
- El tamaño del total o parte del objeto a dibujarse.
- La claridad del dibujo reducido en relación con la cantidad de detalles que deben consignarse.

Existen dos escalas que señalan la proporción que tiene un plano: la escala numérica y escala grafica

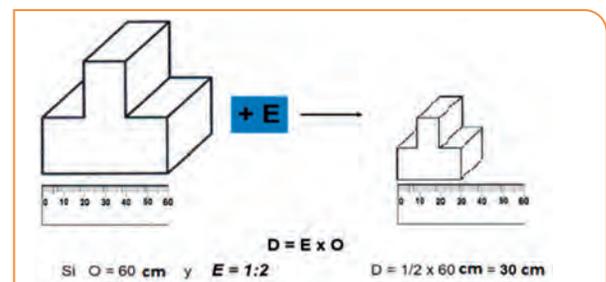
<p>• Escala gráfica o simbólica: se dibuja o plasma como una regla dividida en segmentos que nos indica la dimensión reales generales plano y sus medidas transformadas en el plano. Utilizado cuando no hay acotaciones o dimensiones visibles (mapas).</p>	
<p>• Escala Numérica: es el valor numérico de transformación, donde 1 representa el valor en centímetros de la regla y 10000 el número de veces a ser reducido el objeto.</p>	<p style="font-size: 24px; font-weight: bold;">ESC. 1 : 10 000</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; font-size: 12px;"> Valor de 1 cm en la regla Número de veces de reducción </div>

En el ejemplo de Esc. 1:1000, podemos interpretar que en 1 cm de la regla existe 10.00 m

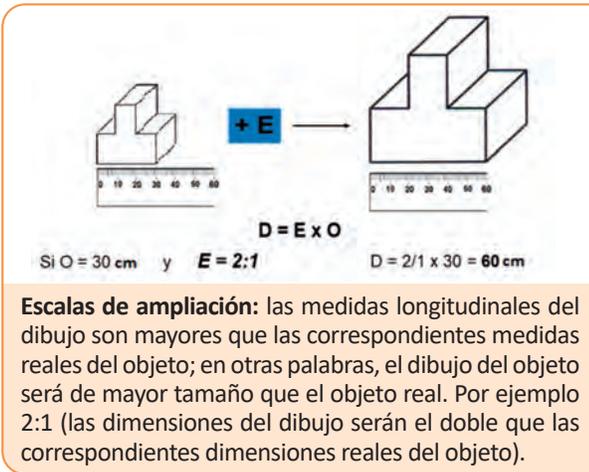
Tipos de escalas



Escala natural: las medidas longitudinales del dibujo, son iguales y coinciden con las correspondientes medidas reales del objeto; en otras palabras el dibujo del objeto en el papel será de igual tamaño que el objeto real; en ese caso es una Escala Natural y se designa 1:1; y se lee "Escala uno a uno".



Escala de reducción: las medidas longitudinales del dibujo son menores y no coinciden con las correspondientes medidas reales del objeto; en otras palabras el dibujo del objeto será de menor tamaño que el objeto real. Por ejemplo la escala 1:2 (representa las dimensiones del objeto a la mitad de las dimensiones reales del objeto).



Escala de ampliación: las medidas longitudinales del dibujo son mayores que las correspondientes medidas reales del objeto; en otras palabras, el dibujo del objeto será de mayor tamaño que el objeto real. Por ejemplo 2:1 (las dimensiones del dibujo serán el doble que las correspondientes dimensiones reales del objeto).

Cada especialidad del dibujo técnico tiene sus escalas adecuadas y no es conveniente apartarse de ellas.

Planos	Escala	Dimensión real a transformar	Dimensión transformada en lamina	Aplicaciones
DETALLES	1:1	0,50 m	50 cm	Planos de muebles
	1:5	1,00 m	20 cm	
	1:10	1,00 m	10 cm	
	1:20	1,00 m	5 cm	
	1:25	1,00 m	4 cm	
GENERALES	1:50	1,00 m	2 cm	Plantas, elevaciones y cortes
	1:100	1,00 m	1 cm	
	1:200	1,00 m	5 mm	
UBICACIÓN	1:500	1,00 m	2 mm	Planos de ciudades o cartográficos
	1:1000	1,00 m	1 mm	

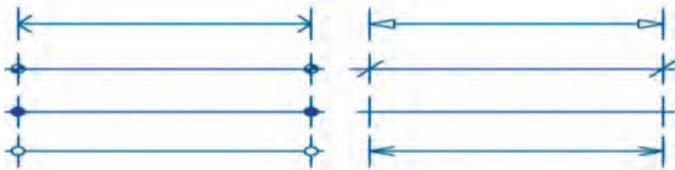
Sistemas de acotación

La acotación es el proceso de representar las medidas reales de objeto en el plano, mediante líneas, signos y símbolos, siguiendo normativas establecidas, según el detalle que se requiera. En dibujo técnico, para realizar una correcta acotación, es necesario conocer el proceso de fabricación de la pieza para determinar qué dimensiones se necesita para informar las características del objeto.

Los elementos de una acotación son:

Líneas de cota: Son líneas paralelas a la superficie del objeto de medición.

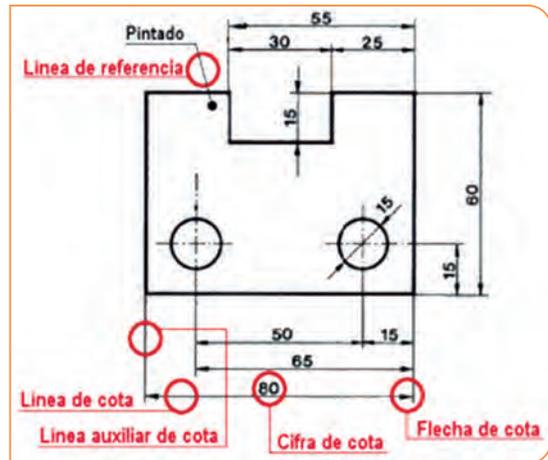
Símbolo o flecha de cota: Las líneas de cota están delimitadas en sus extremos por símbolos como flechas, un pequeño trazo oblicuo de 45° o un pequeño círculo que nos determinan la dimensión de la medida.



Línea auxiliar de cota: son líneas que parten del dibujo de forma perpendicular a la línea de acotación delimitando la longitud a acotar.

Cifra de cota: es el número que indica la dimensión o magnitud del objeto, puede ubicarse en medio de la línea o estar sobre la línea de cota.

Línea de referencia: es aquella línea destinada a dar referencias literales del objeto (materialidad, etc.)



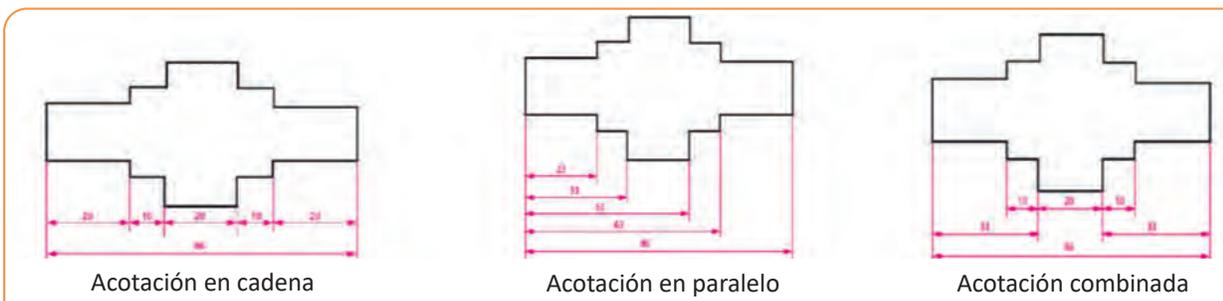
Elementos de una acotación

Tipologías de la acotación

Acotación en serie (cadena): las cotas se disponen una a continuación de la otra, es decir, cada elemento se acota a partir del anterior.

Acotación en paralelo o progresiva: en este tipo de acotación las cotas parten todas de un mismo origen. En este sistema todas las cotas tienen la misma dirección de forma paralela.

Acotación combinada: otra manera de acotar, es combinando los sistemas antes vistos, resultado de la mezcla de la acotación en paralelo y en serie, habitualmente es el sistema más empleado.



4. Tipos de muro en escala gráfica

El muro es una superficie vertical continua el cual delimita un área y ofrece protección, seguridad e intimidad. El arquitecto León Battista Alberti es el primero en definir a este elemento como pieza fundamental para la generación de una construcción.



Tipos de muros según su abertura

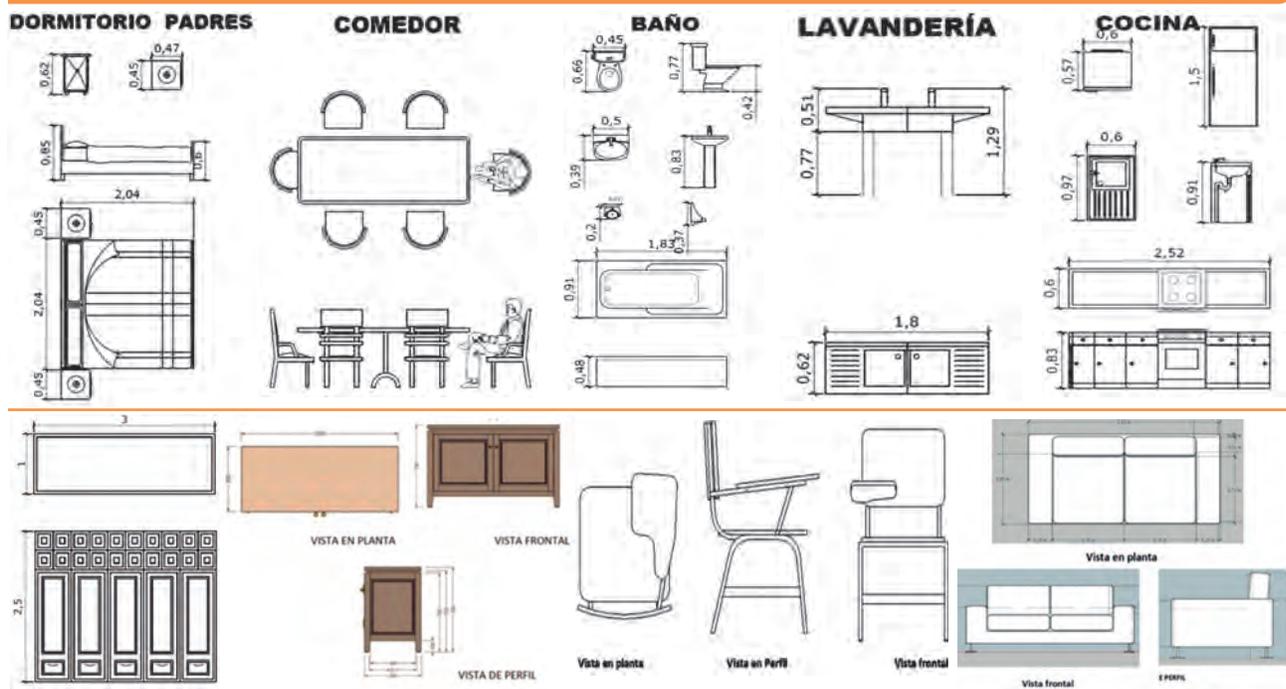


Plano de vivienda

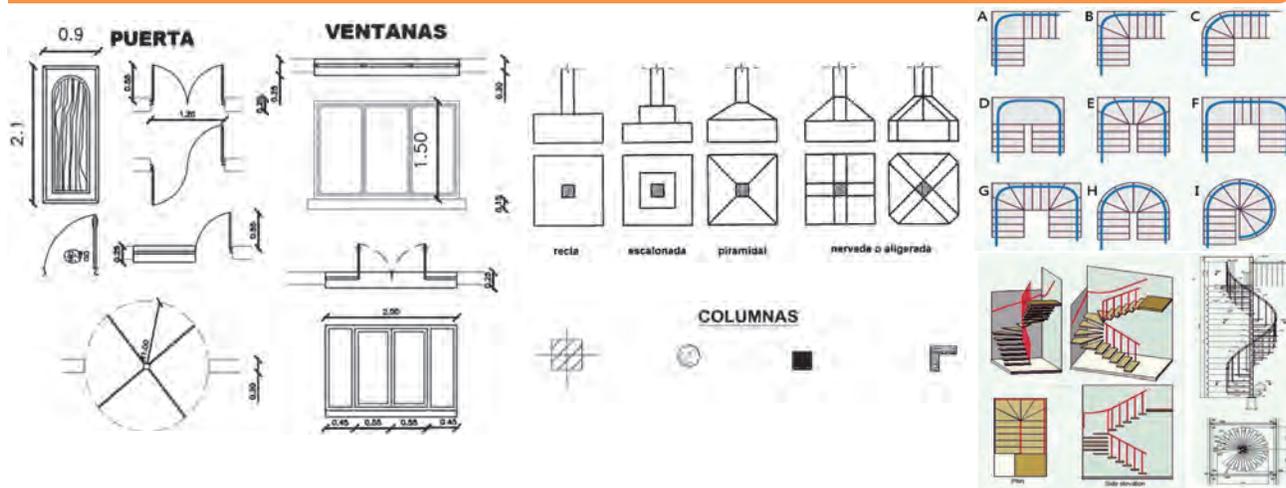
5. Simbología arquitectónica

Es la representación arquitectónica del espacio tridimensional en el plano (estructuras, artefactos, mobiliario, materiales, entorno, etc. que forman parte de la construcción. Estos se dibujarán de acuerdo al tamaño del plano (considerando las escalas graficas).

Simbología del Mobiliario



Simbología de elementos arquitectónicos



6. Condiciones básicas de la obra arquitectónica: Estructura, planificación arquitectónica, zonificación y orientación de la vivienda

Las condiciones básicas de la obra arquitectónica se sujetan a las necesidades de vida de las personas, es decir, cualquier obra arquitectónica debe garantizar el establecimiento de comodidad, orden, vida sana, seguridad, entre otros factores que a continuación mencionamos, según el Ministerio de Obras Públicas (2015) son condiciones de habitualidad, instalaciones para suficiente luminosidad, seguridad en caso de siniestros ambientales o estructurales, garantizar la prevención y protección contra desastres, espacio vital para circulación suficiente, establecer salud e integridad social medioambiental.

La planificación arquitectónica

La planificación arquitectónica debe concretarse en función a las condiciones básicas y las disposiciones locales territoriales, permite prever cualquier impacto negativo a largo plazo y manejarlo de modo estratégico, así como identificar, planificar y cuantificar la construcción de un obra, debiendo considerar las siguientes etapas de gestión de proyectos:

- **Investigación:** se comienza con un dialogo abierto con el usuario, con el propósito es estudiar necesidades, expectativas, propuestas, ideas y metas establecidas para determinar objetivos claros de lo que se quiere lograr.
- **Análisis:** se determinan las condiciones base, recursos y demás variables que nos den una aproximación del proyecto. Considerando algunos aspectos como: ubicación, clima, asoleamiento, topografía y otros, se procede a la formulación de la propuesta.
- **Diseño y documentación:** en la fase de diseño se estudia el esquema espacio funcional (zonificación y circulación), la volumetría y la material a utilizar, planteando propuestas de diseño hacia los objetivos planteados.

Se plantea la materialización del diseño mediante y modelación 3D, el diseño de planos y la documentación planimetría (licencia de construcción, cómputo de materiales, etc.)

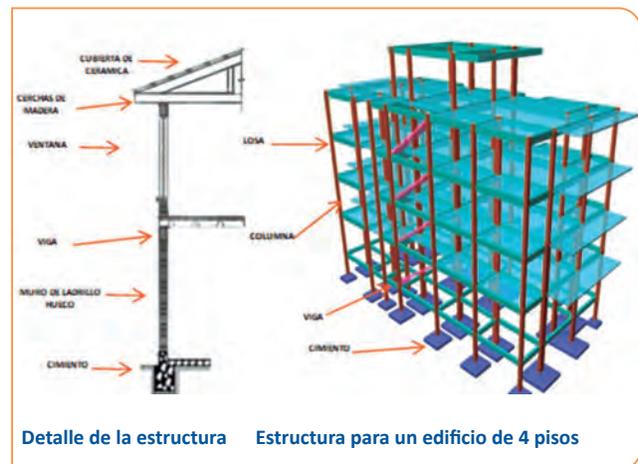
- **Presupuesto y programación:** con el diseño ya definido, demás del plano de ingeniería detallado, verificación de costos de material y mano de obra, se procede a la programación y presupuesto lo más exacta posible.
- **Construcción:** con todos los detalles definidos, se procede a la ejecución de la obra. Este proceso de administración y gestión implica la supervisión, control y seguimiento al detalle.



La estructura

La estructura de la vivienda es aquella que soporta las cargas como el peso de la estructura misma, el peso del mobiliario y de las mismas personas que lo habitan, está conformada por:

- **La losa:** superficie horizontal lisa o alivianada, para pisos o techos, transmite las cargas a las vigas.
- **Vigas:** elemento horizontal de soporte de la losa, transmite cargas a los muros y columnas.
- **Las columnas:** elemento vertical transmite cargas a los pisos inferiores y a los cimientos.
- **Muros:** cerramientos verticales.
- **Los cimientos:** también llamada cimentación corrida zapatas, son el soporte principal de la vivienda, transmitiendo todas las cargas al suelo.

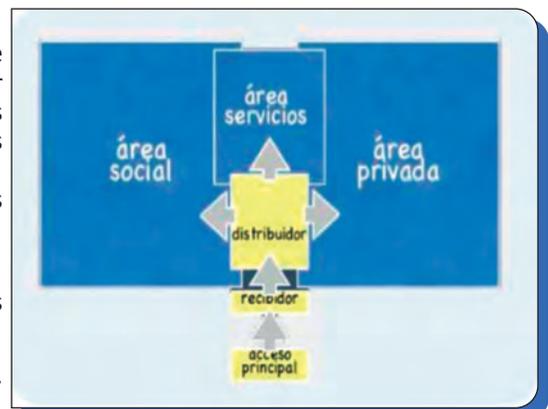


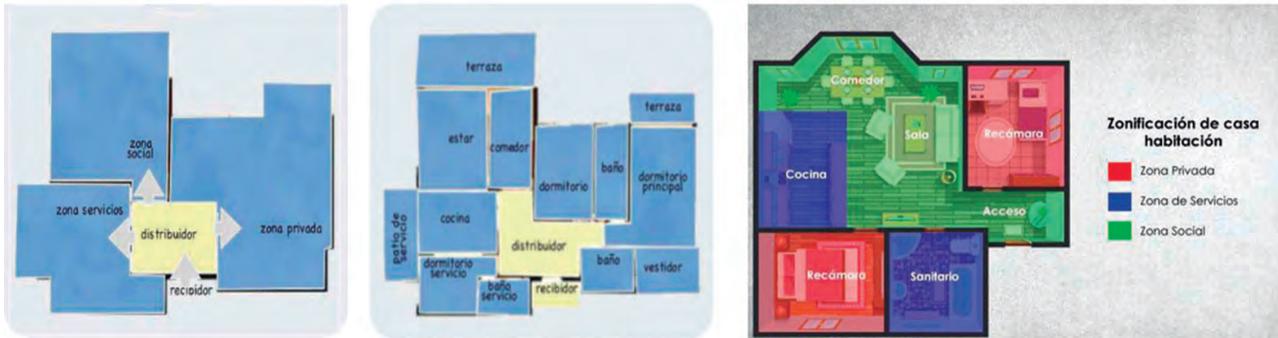
Zonificación

La zonificación es la distribución de áreas sobre la superficie construible (vivienda) y como estas van a relacionarse entre sí para una mejor comodidad para el o los usuarios, considerando las necesidades de los habitantes, considerando la disposición, coordinación y circulaciones con los demás espacios arquitectónicos.

Podemos clasificar las zonas esenciales de una vivienda en las siguientes:

- **Zona social:** sala de estar, comedor, sala de juegos.
- **Zona privada o íntima:** dormitorios y servicios higiénicos privados.
- **Zona de servicios:** cocina, lavandería, baño de visita, depósitos.





Orientación de la vivienda

La orientación de las viviendas, es un factor clave para que los ambientes tengan un alto grado de sostenibilidad y ahorro de energía, dependiendo de cuánto tiempo y en qué épocas el año inicia la luz solar en la vivienda. Se debe considerar algunos factores como: ubicación del lote, clima del lugar y sus necesidades según la vivienda, para recibir mayor cantidad de sol que se orienta según la estación del año.

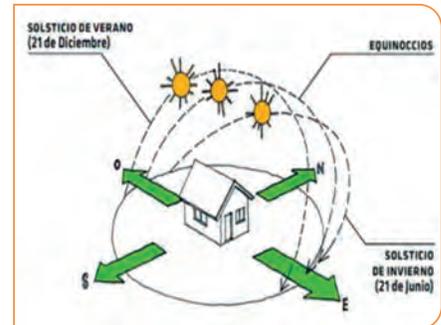
En Bolivia, asumiendo el criterio de tener el máximo de acceso solar en periodos fríos del año, la mejor opción es orientarlo hacia el Norte (N) para aprovechar al máximo el tiempo de luz natural que tenemos a lo largo del día, en cuya fachada se diseñan ventanas de mayor dimensión.

En una vivienda familiar los ambientes como sala de estar, comedor y dormitorios deben ubicarse hacia el Norte y Este, y los ambientes como la cocina, baños, entradas, circulaciones y escaleras posiblemente ubicarlos al sur.

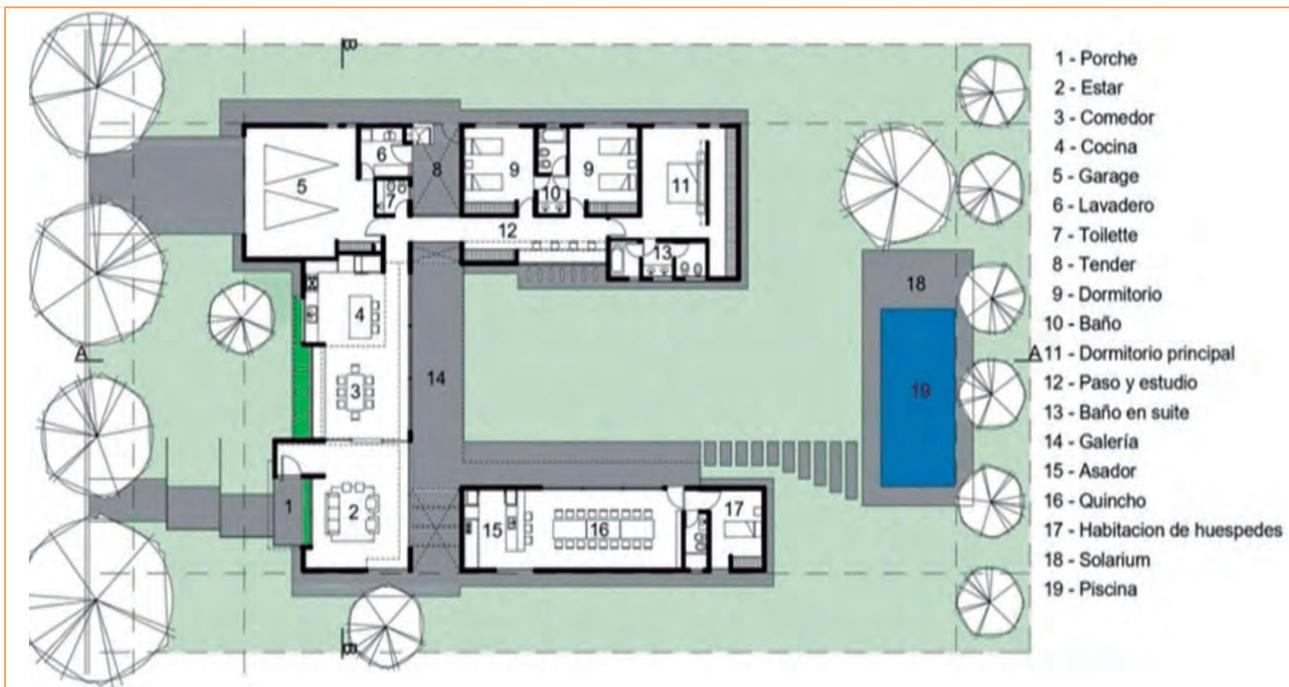
— **7. Diseño de una vivienda (planta, cubierta, corte, elevación, vista en perspectiva) y maquetismo**

En el diseño de vivienda de cualquiera de las áreas de interés se requiere de planimetría, que consiste en diseñar planos técnicos muy adecuados al proyecto arquitectónico que se quiere realizar. Entre algunos planos a tomar en cuenta se tienen los siguientes: planta, elevación, corte, vista en perspectiva, cubierta, cimientos, fachada, entre otros.

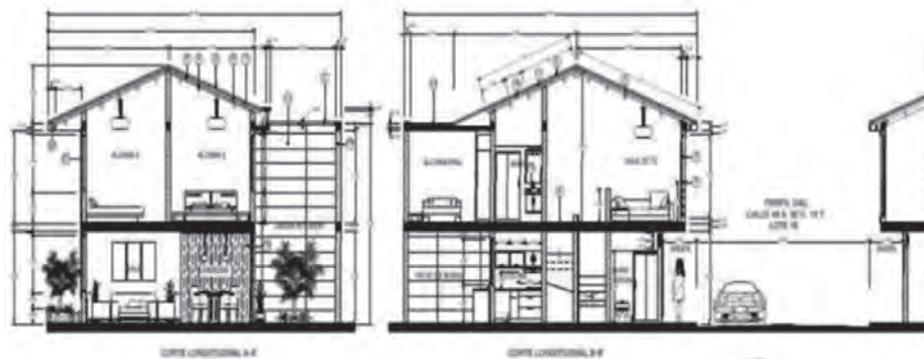
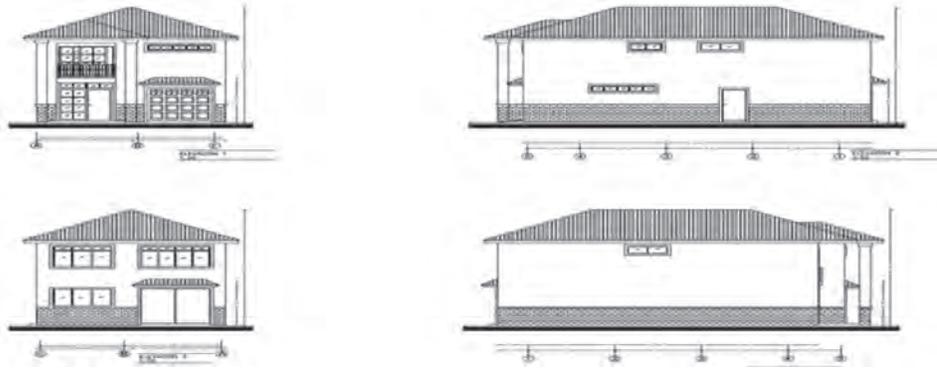
Plano de planta: Los planos de planta son dibujos a escala que muestran la relación entre habitaciones, espacios y características vistos desde arriba, complementados con dibujos de simbología arquitectónica. Ofrecen una forma de visualizar cómo se moverán las personas por el espacio.



Ejemplo de representación gráfica de plano en planta.

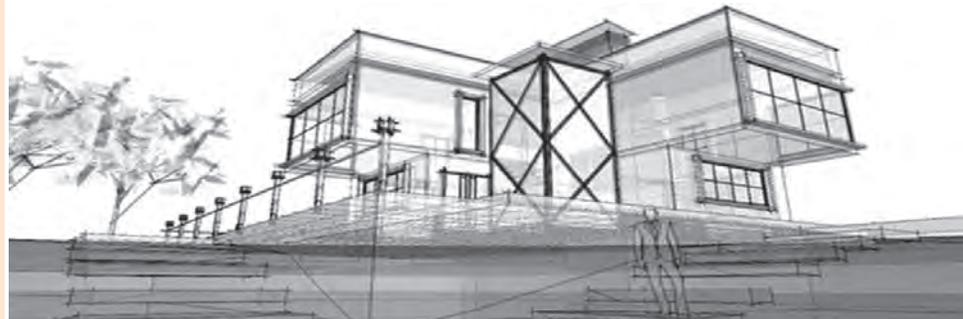


Plano de elevación: Conocido también como “alzado o fachada”, es la representación gráfica arquitectónica desde una vista frontal cualquiera externa a la vivienda y sus componentes de fachada que representa el total del ancho y altura en escala gráfica.



Plano de corte. Es una sección o corte mediante un plano vertical a una edificación cualquiera, que permite apreciar detalles espaciales de obra arquitectónica además del espesor de muros, muebles, cubiertas, altura de los ambientes entre otros elementos.

Plano en perspectiva. Es una forma de representar el diseño arquitectónico en diferentes vistas caracterizado en tridimensional, habitualmente se desarrolla en perspectiva axonométrica y cónica.



Maquetismo

Se refiere al arte de elaborar maquetas, es la representación tridimensional: alto, largo y ancho; donde se muestra el volumen y los espacios arquitectónicos en escala, por ejemplo, casas, edificios y otros, con el objetivo de mostrar lo que se pretende alcanzar con el proyecto.

La maqueta debe ser “a escala” para generar la sensación de realidad, también puede representar la simulación de cualquier objeto en otro material (por ejemplo, la maqueta de un teléfono celular hecho en cartón), sin el acabado ni la apariencia real.



Material de madera



Material de corcho



Material de metal y pvc



- **Aeromodelismo:** su objetivo es diseñar, construir y hacer volar aviones a escala, bien como réplica del modelo original, o diseñados exclusivamente para la construcción de un nuevo modelo.

- **Maqueta militar:** reproduce vehículos y escenas militares (dioramas) de cualquier época.



- **Maqueta ferroviaria:** reproduce paisajes, estaciones y lugares relacionados con el ferrocarril.

- **Maqueta de objetos:** representación de objetos o mobiliario con volumen o forma tridimensional.



- **Maqueta Naval:** reproduce toda clase de embarcaciones y naves acuáticas.

- **Maqueta de sistemas:** como su nombre lo indica, son representaciones de cualquier sistema, real o ficticio. Por ejemplo: sistema solar, sistema digestivo, sistema de riego rural, etc.



- **Maqueta arquitectónica:** reproduce a escala edificios y proyecto de viviendas.

Para su elaboración se necesita de diversos materiales que puedan ser fáciles de manipular, algunos más utilizados son el cartón gris, plastofomo, plásticos de acetato, cartón ondulado, láminas de revestimiento, pegamentos, tijeras, etc. Los materiales pueden ser usados según el alcance de cada contexto social.

Al igual que el diseño de los planos en escala la maquetación de una vivienda o cualquier temática de representación debe realizarse en aplicación de escalas gráficas, para el cual es indispensable el uso del escalímetro.



MAQUETACIÓN SIMPLE DE UNA VIVIENDA (maderadearquitecto.blogspot.com)



Maqueta vista interna

8. Las TIC en la elaboración de diseños arquitectónicos

Son los software o herramientas de dibujo, modelado, animación y renderizado en 2D o 3D, construido y desarrollado para la visualización de juegos y diseños que comúnmente requieren condiciones técnicas mínimas para su desarrollo. Se señala algunos de los más utilizados en el diseño arquitectónico: AUTOCAD, AUTODESK REVIT, 3DS MAX, ARCHICAD, SKETCHUP, etc.



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

Respondamos las siguientes preguntas para valorar la importancia del dibujo arquitectónico:

- ¿Por qué es necesario zonificar una vivienda?
- ¿Cuáles son los pasos a seguir para el diseño de una vivienda?
- ¿Por qué en las culturas originarias orientaban la puesta de sus casas al este?



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

- Encontramos el mayor número de palabras sobre el contenido del tema:

E	S	C	A	L	A	P	T	C	Y	Q	P
E	R	Q	M	A	M	R	E	O	T	W	A
R	E	W	B	S	P	O	R	T	R	E	R
F	D	E	V	D	L	G	R	A	E	R	A
G	U	T	F	F	I	R	U	I	S	T	L
N	C	Y	D	G	A	E	Y	O	D	O	E
M	C	U	R	H	C	S	A	E	N	I	L
L	I	I	T	J	I	I	W	P	F	O	O
N	O	P	U	K	O	V	R	L	G	L	X
O	N	K	I	L	N	A	T	U	R	A	L
C	O	N	B	I	N	A	D	A	G	P	Z
A	C	O	T	A	C	I	O	N	H	J	K

- Grafiquemos los diferentes muebles a escala de reducción (ESC. 1:20)
- Diseñemos la forma de una vivienda de 2 pisos, en boceto y maqueta. (ESC. 1:50)
- Diseñemos una vivienda unifamiliar dentro del lote de tu terreno donde vives. Presenta los planos en vista en planta y elevación, además, realiza una pequeña maqueta de tu propuesta de vivienda.
- Según nuestra creatividad elaboremos maquetas con diferentes formas y estilos



LAS ARTES GRÁFICAS Y APLICADAS COMO DESARROLLO DE PROCESOS TECNOLÓGICOS Y DE EMPRENDIMIENTOS SOCIALES



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

Respondamos las siguientes preguntas:

- ¿Qué programas digitales conoces, ya sea de un teléfono móvil o computadora?
- ¿Qué entiendes por diseño gráfico?



¡CONTINUEMOS CON LA TEORÍA!

1. Programas y aplicaciones digitales aprovechadas a las artes visuales para la edición de imagen y video al alcance tecnológico del contexto

Los programas son necesarios al momento de la creación y edición de trabajos digitales, a continuación, mencionamos algunos programas de los más utilizados:



Adobe Photoshop CC

Adobe Photoshop es una herramienta muy completa por la gran cantidad de recursos que ofrece y las muchas cosas que puedes hacer con él, como retoques fotográficos, ilustraciones e imágenes en 3D. También incursiona en la edición de video y la simulación de fotogramas reales.



Adobe InDesign

InDesign es la herramienta de Adobe ideal para los trabajos editoriales digitales; te ayuda a maquetar páginas y hacer la composición de textos.

Es el instrumento perfecto para hacer flyers, folletos, revistas, catálogos, posters y libros (tanto en digital como en formato físico). En el programa InDesign podrás crear documentos online interactivos, pues te permite combinar distintos tipos de formatos de audio, video, diapositivas o animaciones.



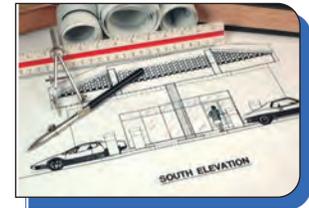
Adobe Illustrator

Adobe Illustrator es otro programa de la paquetería Adobe que permite la creación de logotipos para tu marca, así como dibujos, tipografías e ilustraciones.

Este software se especializa en gráficos con vectores, con los que puedes crear desde tus propios iconos para tu sitio web hasta ilustraciones para revistas, libros e incluso vallas publicitarias. (Hubspot, 2022)

2. Diseño arquitectónico en base a herramientas tecnológicas del alcance al contexto

Las herramientas manuales para el diseño arquitectónico son compuestas por diversos instrumentos y materiales útiles en el proceso donde se desarrolla el dibujo de forma tradicional, pero la tecnología se ha ido desplegando de tal forma que muchas herramientas, materiales e instrumentos son reemplazados por lo digital que tratan de reemplazar la labor de estos instrumentos (reglas, escuadras, gomas, papel, lienzos colores etc.) en diferentes programas reduciendo el tiempo y buscando mayor eficacia en la creación de diseños arquitectónicos.



Autodesk Sketchbook (Para instalar en Pc, en Smartphone o tablet iOS o Android)

Esta aplicación sirve para capturar ideas con una serie de pinceles y lápices virtuales, tiene una interesante herramienta de zoom de 2500% que va a permitirte mejorar detalles en el proceso creativo.



Para hacer diseños de casas y edificios puedes emplear la herramienta perspectiva y crear imágenes isométricas y axonométricas para una mejor comprensión de las estructuras y el entorno.



Paper (iOS – aplicación gratuita)

Este programa es como tener un lienzo blanco y los materiales necesarios en cualquier momento para empezar a crear ideas; Paper es una de las aplicaciones más renombradas para hacer bocetos y sketches, tiene un slogan que todo arquitecto conoce.



Autocad 360 (iOS y Android, también hay una aplicación para instalar en Windows)

Autocad es un estándar en dibujo asistido por computadora, esta aplicación para móviles permite visualizar los planos DWG en cualquier lugar y hacer algunos cambios sobre la marcha.

Autodesk FormIt (iOS, Android y a través del navegador web)

Para el diseño arquitectónico en dispositivos móviles FormIt es una genial herramienta para ayudar a crear ideas, una vez que se tenga una idea establecida se puede seguir trabajando en el proyecto con Revit (programa profesional para arquitectos) usando también BIM.



BIM (Building Information Modeling), es una característica avanzada en el diseño arquitectónico ya que cuando se modifica un muro o se ubica una puerta la aplicación cambia automáticamente las dimensiones de las áreas y genera los presupuestos entre otras características avanzadas. (Onstruyehogar, 2022)

3. Serigrafía (aplicación de recursos caseros de la región)

La serigrafía consiste en una técnica que se utiliza para grabar imágenes (logos) sobre diferentes superficies desde telas, maderas, lienzos con el uso de mallas para transferir los diseños.



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

Ahora que conocemos el diseño gráfico, respondamos:

- ¿Cuál es la importancia del diseño gráfico?
- ¿Cuáles crees que son los beneficios de utilizar programas digitales?

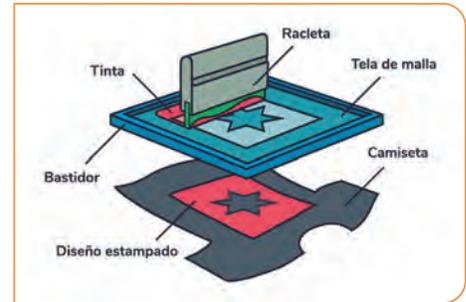


¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

- Realicemos la creación de un diseño para comercializar un determinado producto de nuestro entorno (Coca Quina, mermeladas, etc.) ya sea digital o físico en láminas educativas.
- Aplicando la técnica de serigrafía elaboremos un diseño propio, que llame la atención y queramos difundir.

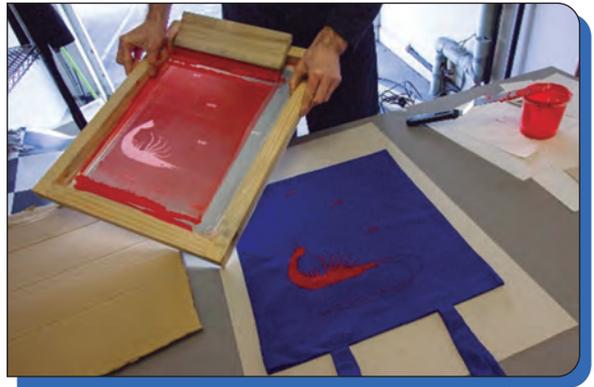
Materiales para Serigrafía

- 4 listones de madera para marco
- Tela de tejido suelto (otra tela translúcida, poliéster)
- Engrampadora
- Pintura acrílica densa
- Papel adhesivo
- Una tarjeta de plástico (como una tarjeta de crédito caducada o algo parecida)



Procedimientos

- 1) Para hacer un marco, debe decidir las dimensiones de su diseño. Se corta los listones al tamaño deseado y con una engrampadora para unir los listones y formar un marco rectangular.
- 2) Después de terminar el marco de madera, con la engrampadora se asegura la malla (tela delgada) al marco. Para estirarlo de manera uniforme, empezando, por un lado, luego estirando la tela y se sujeta con alfileres el otro lado. Seguimos con los otros lados. Una vez fijada la tela, corté el exceso de tela.
- 3) Después de completar el marco, corte el diseño. Recorte el contorno del papel adhesivo, retirando solo el diseño que desea estampar.
- 4) Después de pegar el diseño (papel adhesivo) a la tela en el centro del marco, pinte cuidadosamente alrededor del diseño con pintura acrílica. Queremos tapar todos los agujeros en la tela alrededor de nuestro diseño. Esto es para evitar que la pintura atraviese esas áreas bloqueadas cuando desee estampar el diseño y se pasa encima la tarjeta retirando la pintura en exceso, se debe tener cuidado de no dejar que la pintura pase por debajo del borde del diseño.
- 5) Una vez que se haya estampado todo el diseño, déjalo a un lado para que se seque por completo. Después del secado, retire la cinta adhesiva. Si es necesario, puede restaurar los detalles con más pintura para tela según sea necesario.

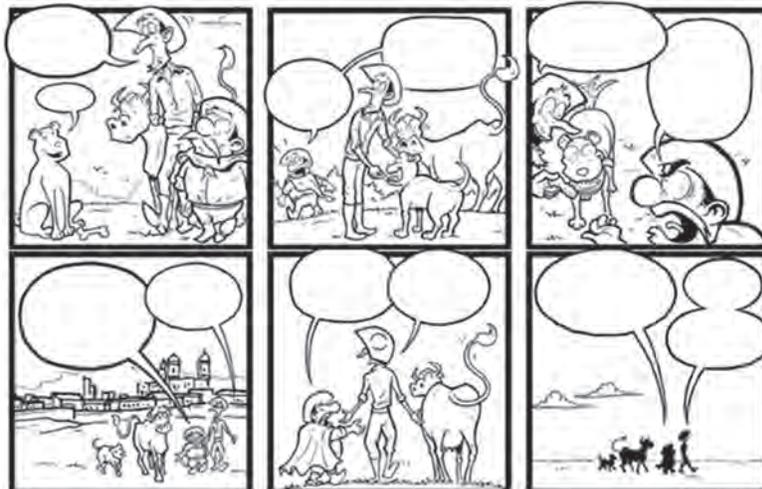


EL DIBUJO ARTÍSTICO PARA LA PRODUCCIÓN Y SOCIALIZACIÓN DE LOS ACONTECIMIENTOS SOCIOCULTURALES DESPATRIARCALIZACIÓN Y ELIMINACIÓN DE RACISMO



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

Escribamos creativamente el texto requerido en los globos de pensamiento de la historieta:





¡CONTINUEMOS CON LA TEORÍA!

2.1. Diseño de personajes (cómic-anime)

Los cómics son una forma de arte popular que se remonta al siglo XX. Muchas formas de arte han inspirado a los cómics modernos, incluida la literatura y el teatro. Un cómic es una historia que se cuenta a través de imágenes o dibujos. Puede tener texto, pero no es el punto focal. La gente considera que la poesía y las novelas son más importantes que los cómics cuando se trata de historias basadas en texto. Un cómic normalmente tiene viñetas que contienen diálogos o acciones. A menudo se diagrama utilizando líneas que conectan paneles individuales, o incluso se etiqueta con paneles separados.



2.2. La historieta

También conocida como cómic, es un género artístico y periodístico que consiste en una serie de ilustraciones, con o sin texto de acompañamiento, que al ser leídas en orden cuentan un relato. Las historietas pueden realizarse sobre papel o en forma digital (se llaman entonces e-cómics o webcomics), ya sea como una tira de recuadros, una página completa, una revista o un libro completo. Sus relatos pueden ser de clase humorística o satírica, juvenil, infantil o pueden ser narraciones literarias.

La estructura de la historieta se compone usualmente de:



Viñetas: Son recuadros en los que se representa la acción y que distinguen al universo imaginario del resto de la página en blanco. Pueden ser de distinto tamaño, incluso abarcar la página entera.

Ilustración: es la representación de la realidad imaginada, que tiene lugar dentro de las viñetas a través de un trazo artístico de estilo propio. Son globos de texto que aluden a las distintas representaciones del habla (de los personajes o del narrador) en el relato visual.

Líneas de expresión: es un conjunto de caracteres gráficos que acompañan a la ilustración y afinan lo expresado, añadiendo sentidos difíciles de expresar visualmente como el movimiento, la sensación, etc.

Onomatopeyas: son las representación de los sonidos de algún elemento de la realidad, a través de palabras como: boom, bang, splash, pow, etc.

Historia o anécdota: es la temática general de la obra, ya sea un relato extenso como una novela, por entregas como una revista o un "gag" cómico de tres viñetas.

Función de la historieta

La historieta, como una forma de arte, no tiene una función determinada en la sociedad, más allá de la de entretener al público, parodiar la realidad o transmitir mensajes al lector. Sin embargo, la historieta como técnica de comunicación puede aprovecharse con fines pedagógicos o explicativos (como en libros educativos o manuales de instrucciones). El cómic es uno de los mejores "vehículos para contar historias, para dar incluso cierta crítica social que integra tanto la literatura, el diseño gráfico y el arte plástico al mismo tiempo, donde uno se expresa bastante como artista" (Los Tiempos, 2022).



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

Con la ayuda de la maestra/o respondamos las siguientes preguntas:

- ¿Por qué las historietas son consideradas formas de expresión artística?
- ¿Por qué las historietas son consideradas medios de comunicación visual?
- ¿Qué temas puedo crear y transmitir con las historietas?



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

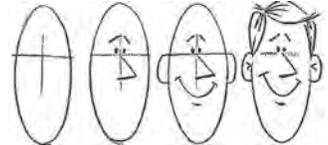
2.3. Producción de historietas para la despatriarcalización

Con la ayuda de tu profesor/a realiza la producción de historietas creando personajes, ya sea comic o animé dirigidos a desarrollar la temática de: “la despatriarcalización” que desde un punto de vista como la familia involucra el desmontaje de todo este sistema jerárquico de subordinación a la mujer, buscando transformarse cambiando, todo el sistema de creencias, percepciones y estereotipos que hubiese sobre la familia.

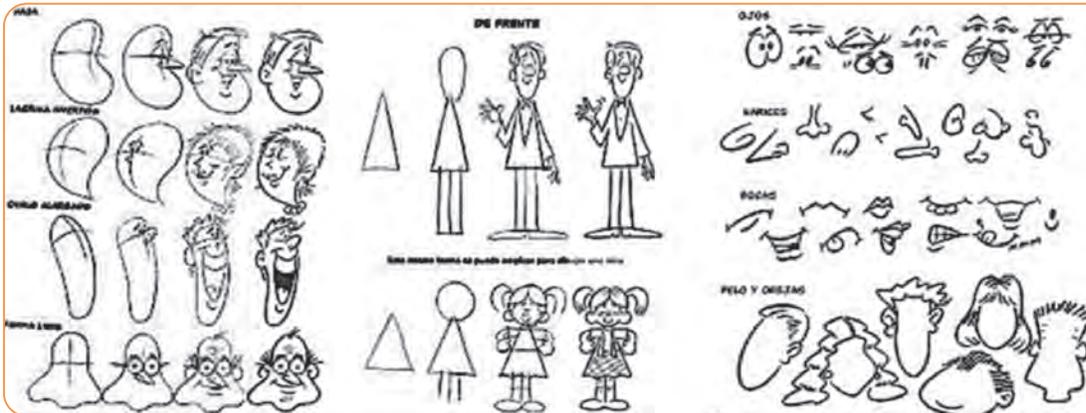
2.4. Producción de historietas de las democracias interculturales para erradicar el racismo y la discriminación

¿Cómo iniciamos para la producción de una historieta?

Para iniciar una historieta se inicia escribiendo un guión de acuerdo al tema que desarrollarás posteriormente se procede con la creación de personajes definiendo las particularidades de los mismos e inicia el dibujo de bocetos exagerando los rasgos personales desde la cabeza hasta los pies.



Una vez que has elegido la forma de la cabeza, debes dibujar el resto de rasgos faciales para dar expresividad a ese personaje. Debes dar expresión a los rostros de tu personaje en función del sentimiento que quieras transmitir. Una vez que hemos diseñado la cabeza hay que dibujar el cuerpo en sus diferentes posiciones y también las manos y los pies.



En el cómic colocamos cada escena de la historia dentro de una viñeta. Estas viñetas pueden tener la forma que nosotros queramos generalmente recuadros y en cada página contar con el número de viñetas que deseemos.

Otra característica de los cómics son los bocadillos, sirven para escribir las palabras que los personajes dicen o piensan. Según lo que queramos expresar, usaremos un tipo de bocadillo u otro. En estos bocadillos también se incluyen onomatopeyas o imágenes para expresar los sonidos de los personajes.

MANIFESTACIONES ARTÍSTICA MATEMÁTICAS Y DECORATIVAS PARA LA COMUNIDAD A TRAVÉS DE LA PINTURA MURAL



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

Observemos los siguientes murales, describamos: ¿Cómo es el diseño?, ¿en qué tipo de soporte esta realizado?





¡CONTINUEMOS CON LA TEORÍA!

1. La pintura mural: técnicas y aplicación en el entorno para la práctica de valores socio comunitarios y democráticos interculturales (látex, sintético, aerosol y otros)

¿Qué es la pintura mural?

Los murales son pinturas bidimensionales elaboradas directamente sobre pared, muro o techo de una edificación. De igual forma se puede pintar sobre algún otro soporte de gran tamaño, como cartón, maderas, etc. que se acoplan sobre la pared denominándose también murales móviles. La elaboración de los murales tiene un carácter decorativo y como objetivo, transmitir mensajes sobre temas que buscan sensibilizar, concientizar e informar a los espectadores.

Técnica de la pintura mural

La pintura mural tuvo sus inicios en la época paleolítica, desde esa época el hombre se expresaba por medio de la pintura y desde entonces la técnica se fue desarrollando en el transcurso del tiempo. Una de las técnicas antiguas y propias del muralismo es el temple donde se requiere una preparación previa de la superficie para poder aplicar la pintura. Un proceso complejo y pesado que ha hecho que esta técnica quede en un segundo plano.

Hoy en día todavía se requiere en muchas ocasiones una preparación previa de la superficie que se va a pintar ya sea rajaduras existentes o preparación del fondo blanco para la aplicación de colores sea más notable, en cualquier caso, y depende del estado en el que se encuentre la pared, la pintura mural del siglo XIX utiliza en gran medida el aerosol de pintura, así como cualquier tipo de pintura acrílica. La gran ventaja de estas pinturas es que permiten retocar el trabajo aplicando capas a la pintura una vez que esté seca y también favorecen el tiempo de ejecución.



Responde con tus palabras las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es la importancia del muralismo en la sociedad?
- Explica de que forma un mural se convierte en una forma de expresión y comunicación.



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

Con la ayuda de la maestra/o observemos nuestro entorno, para elaborar un mural creativo, bajo la temática de derechos humanos.

LA HISTORIA CONTEMPORÁNEA DEL ARTE APLICADO AL CONTEXTO NACIONAL E INTERNACIONAL



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

Les invito a dibujar la fachada de la casa donde viven y modificar como realmente quisieran que sea.



Desafío

Para obtener colores de manera natural, en un recipiente con agua y hagamos hervir una remolacha, colocando dentro una tela blanca y veremos cómo adquiere ese color.

Antes	Después



Glosario

Pigmento: Las sustancias que han dado color a estos productos se llaman pigmentos y se obtienen a partir de elementos naturales o sintéticos, es decir, utilizando procesos químicos.

Después de ver el mural de la obra “Las venas abiertas de América”, hagamos un debate sobre la necesidad de conocer la realidad latinoamericana.



¡CONTINUEMOS CON LA TEORÍA!

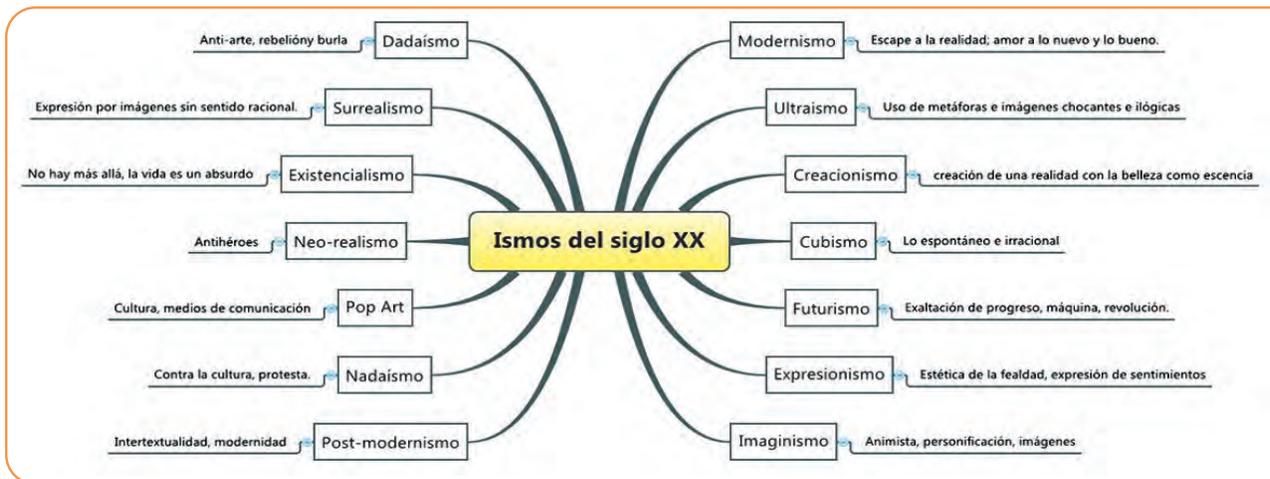
1. Historia del arte: “Los ismos”

Si hablamos de los *ismos* en el arte, va relacionado siempre con los movimientos sociales que existía en los diferentes periodos, el mayor movimiento social entre muchos fue la revolución industrial que inicio en la segunda mitad del siglo XVIII, principios del siglo XIX, en esos siglos se encuentran el romanticismo, realismo, simbolismo, impresionismo, postimpresionismo. Para el siglo XX las guerras mundiales entre otros acontecimientos hicieron que el arte cambie constantemente, algunos ismos están en el mismo tiempo, espacio y concepto, el arte se vuelve más conceptual vemos como claro ejemplo a Marcel Duchamp con su obra “urinario”, los ismos que surgieron fueron el futurismo, el expresionismo, el expresionismo abstracto, la nueva figuración, el arte conceptual, el pop art, el arte pobre, el constructivismo, el neoplasticismo, el hiperrealismo, el suprematismo, el dadaísmo, el video art, el body art, el performance, las instalaciones.



Noticiencia

Los antiguos griegos y romanos fueron quienes perfeccionaron la arquitectura, sentando las bases de la arquitectura clásica y convirtiéndola en punto de referencia para los siglos venideros.



Romanticismo

Movimiento cultural donde se compromete con la realidad política que atraviesa hacia 1770 reaccionando contra la Ilustración el Neoclasicismo, trabajando y dando prioridad a los sentimientos, el ideal es un punto principal en este movimiento, exaltación de lo individual, desbocado, pasional, subjetivo romanticismo, otra manifestación artística es la fotografía que toma relevancia en esa época, artistas relevantes: Francisco Goya, William Blake, Caspar David French, Eugen Delacroix.



Realismo

Movimiento cultural cuyo propósito fue la representación objetiva de la realidad basada en la observación de los aspectos cotidianos que brindaba la vida de la época representada entre los años 1840 1880. Muestra al hombre aturdido por su trabajo abrumador, una denuncia sobre la secuela de la industrialización; centra la atención en la realidad objetiva y el presente. Artistas relevantes: Jean Francois Mille, Gustave Courbet, Honore Daumier.



Impresionismo

Originado en Francia, segunda mitad del siglo XIX, caracterizada por su persistente experimentación con la iluminación, el manejo de luz se considera como un factor crucial para alcanzar belleza y balance en la pintura, se construyen técnicamente a partir de manchas de colores, las cuales actúan como puntos de una policromía más amplia, por ello, al observar los lienzos es necesario tomar cierta distancia para que aparezcan las luces, sombras y figuras. Ese movimiento cultural da como consecuencia a una transformación a causa de la revolución industrial, revolución francesa, imperio de Napoleón, restauración de los movimientos sociales y las reformas burguesas.



En los cuadros de los inicios del siglo XIX no se valoraban los paisajes, ni los bodegones, por lo tanto, el impresionismo, hace que tome relevancia esos temas, dando valor a las formas usando colores puros, dando naturalidad a las formas, a la pureza. Artistas relevantes: Camile Pissarro, Eduard Manet, Edgar Degas, Alfred Sisley, Claude Monet, Jean frederic Bazille, Pierre Auguste Renoir, Berthe Morisot, Mary Cassatt, Gustave Caille botte.

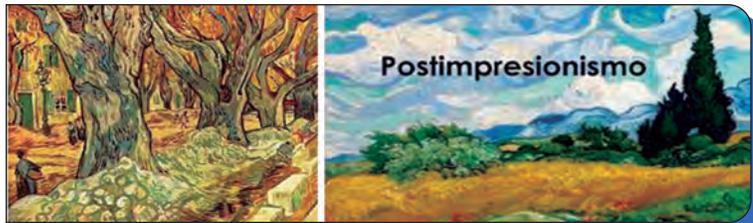
Simbolismo

Comienza con la literatura, pero también se expande a la pintura donde rechazan el positivismo, materialismo, la burguesía, se oponen a la imposición de los impresionistas, quienes obligaban a la observación de la naturaleza. Sus cambios fueron: tendencia a la expresión a través de la forma color, representación de una realidad alternativa, relativa al mundo onírico, espiritual, a través de los símbolos, evasión del presente, referencias a la mitología, la religión, lo sobrenatural, sugestión frente a la imitación de la realidad, el erotismo, subjetivismo antirracionalismo. Artistas relevantes: Gustave Moreau, Puvís de Chavannes.



Postimpresionismo

De un modo pragmático lo que caracteriza al postimpresionismo son las pinceladas cortas precisas, reflejo de los cambios rápidos que se desarrollan en la época. Los colores puros aplicados de forma plana que evocan la radicalidad que se vive en la sociedad. La naturaleza ya no se ve de forma subjetiva, si no que se observa como un conjunto, se abandona la perspectiva, delimitados por un dibujo muy grueso, temas principales son bretones, visión después del sermón o tahitianos. Artista destacado: Paul Cezane.



Futurismo

Movimiento vanguardista italiano creado por Marinetti en 1909, que quería reflejar el dinamismo de la época en la que se vivía, la importancia de la tecnología, el movimiento constante. El efecto de la dinámica se transmitía en vibrantes composiciones de color que debían producir un paralelismo multisensorial de espacio, tiempo, sonido. Filippo Tommaso Marinetti, pretendía, expresar los valores y experiencias de la era de la máquina, por ello asumió como nombre el término futurismo, que significa "Movimiento orientado hacia el futuro". Artistas relevantes: Carlo Carra, Luigi Russolo.



Expresionismo

Movimiento artístico que se originó en Alemania en el siglo XX. Surgió como reacción al impresionismo se entiende como una deformación de la realidad. Una forma de plasmar la naturaleza, el ser humano de forma subjetiva, dándole prioridad a la expresión y a los sentimientos frente a la realidad. Una de sus características es el uso del color de forma excesiva, aportando un carácter simbólico, las formas naturales se convierten en trazos y geometrías. Cobra importancia el mundo de los sueños, solo importa representar el sentimiento no la realidad, el pesimismo, el caos, la temática principal por su contexto de presión por la guerra atravesada. Artistas relevantes: Lucian Freud, Pablo Picasso, Franz Marc, Edvard Munch, Paul Klee, Balthus.



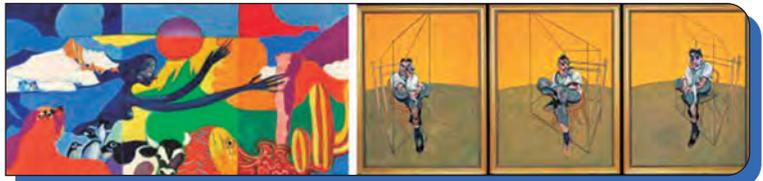
Expresionismo abstracto

Movimiento artístico neoyorquino, tras la explosión artística alemana, la efervescencia creativa se mudó a la ciudad de la Gran Manzana, buscando un arte nacional, el grupo de Nueva York que más tarde se conocería como el del Expresionismo Abstracto, busco crear un modo de pintar, diferenciado de la vanguardia hegemónica de Europa, hasta el momento, grandes planos de color, pintura gestual, gotas, texturas, formatos gigantes, en los que sumergirse, abstracción alejada del racionalismo analítico Europeo o la abstracción figurativa de los expresionistas, sino más bien una mezcla de los dos, salvando las distancias, la pintura de campos de color juega con una emotividad contemplativa, en la que el espectador se sumerge en las grandes superficies coloreadas viviendo una experiencia sinestésica que conecta la emoción con lo que percibe por la vista, como pintura gestual o el action painting cuyo máximo exponente es Jackson Pollock, en la que la relación dialéctica del cuerpo del artista con la obra el automatismo juega un papel principal pasando el protagonismo, del resultado final, al proceso de pintar en sí mismo. Artistas relevantes: Mark Rohko, Willem de Kooning.



La nueva figuración

La neo figuración es un movimiento artístico de la segunda mitad del siglo XX caracterizado por una vuelta a la pintura figurativa frente a la abstracción, surge como reacción al arte abstracto tras la Segunda Guerra Mundial, en especial durante los años 1950 1960 en Argentina, México, Venezuela y España para representar una nueva forma de arte figurativo, un retorno al objeto y a la realidad cotidiana, la figura humana pero con las técnicas del informalismo suele tener un sentido de denuncia social. Artistas relevantes: Ernesto Deira, Romulo Maccio, Luis Felipe Noe, Jorge de la Vega.



El arte conceptual

Movimiento artístico de 1960, en el que la conceptualización o la idea es más importante que la obra como objeto físico o material, valora el concepto por encima de la estética, identifica y denuncia problemas del entorno social, pare del principio de que el espectador participa del mismo proceso que el creador del concepto, sus antecedentes están en la técnica del ready made desarrollada por Marcel Duchamp que consiste en tomar un objeto cotidiano, descontextualizarlo e intervenirlo. El arte conceptual nace en una década mu polémica, la guerra de Vietnam cuyos escandalosos detalles habían sido revelados en la prensa independiente, la investida del feminismo, la aparición desarrollo de las tecnologías de información las diferentes revoluciones sociales. Artistas relevantes: Joseph Kosuth, Piero Manzoni, Kara Walker.



Pop art

Movimiento artístico que consistía en seleccionar objetos o imágenes populares del momento y sacarlos de su contexto, acudirían a aquellos objetos cotidianos que se estaban convirtiendo en los nuevos símbolos de civilización, ídolos mediáticos, figuras políticas, objetos fabricados en serie, tiras cómicas, carteles, embalajes, toda clase de imágenes simbólicas, señales de tráfico, collages. Artistas relevantes: Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Keith Haring.



El arte pobre

Movimiento artístico denominado también arte Povera, que basa su estética en las relaciones entre el objeto y su configuración, valorando especialmente dos aspectos: por un lado, los procedimientos entendidos como procesos de fabricación y manipulación del material, expresan especial interés en transformar el proceso artístico al utilizar materiales considerados pobres o de desecho, como por ejemplo: tierra, madera, piedras, vidrio, metal, nació en Italia, el objetivo es provocar una reflexión a través de la manipulación del material, el rechazo al consumismo, su interés por las fuerzas de la naturaleza pero también de la modernidad industrial. Artistas relevantes: Giuseppe Penone, Mario Merz, Micheangelo Pistoletto, Marisa Merz.



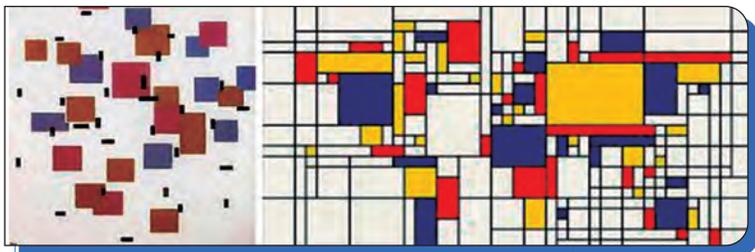
El constructivismo

Movimiento artístico en la que coloca énfasis en el espacio, tiempo, la luz, el mismo consta de figuras geométricas, lineales y planas, tema principal, la abstracción, pero relacionado con la industria, la técnica, vanguardia rusa basado en el funcionalismo, linealidad, simetría, repetición, tipografías sencillas, dominio de rojo y negro, repetición, fotomontaje. Con esos elementos los constructivistas crearon un estilo en diseño gráfico asociado a la Rusia posrevolucionaria. Artista relevante: Vladimir Tatlin



El neoplasticismo

Movimiento artístico iniciado en países bajos en 1917 por Piet Mondrian, denominado también constructivismo holandés, por su paralelismo con el constructivismo soviético, vinculado al nacimiento del arte abstracto. Representa la totalidad de lo real, expresar la unidad de la naturaleza, que nos ofrece apariencias cambiantes caprichosas, pero que, sin embargo, es de una regularidad absoluta, sus principales características son la búsqueda de renovación estética. Artistas relevantes: Albert Swinden, Charmionow Wiegand, Rene Marcil.



El hiperrealismo

Originado hacia finales de 1960 ese movimiento artístico figurativo reproduce la realidad con una nitidez semejante a la fotografía, tanto en la escultura como en la pintura, dicha técnica fue realizada a causa de dar una respuesta a los planteamientos abstractos, conceptuales no objetuales del arte contemporáneo, al principio la crítica no fue favorable, pero encontró su centro en la exposición de Alemania. Se basa en la noción filosófica de la hiperrealidad, comprende que el cerebro humano es incapaz de distinguir entre realidad y ficción, aplicado al arte el concepto de hiperrealidad nos acerca al simulacro, cuyo realismo resulta más convincente que el mundo objetivo, resalta bastante el gusto por el detalle. Artistas relevantes: Ralph Goings, Mary Pratt, Duane Hanson.



El suprematismo

Por mucho que no se diga, los rusos fueron pioneros en arte en los primeros años del siglo XX. Y uno de los creadores más vanguardistas de esos primeros años fue el pintor Kazimir Malévich, que promovía nada menos que la abstracción. Un universo sin objetos. Sin indicio visual posible. Arte no descriptivo. Quizás conseguir representar "la nada", que viene a ser representarlo todo.

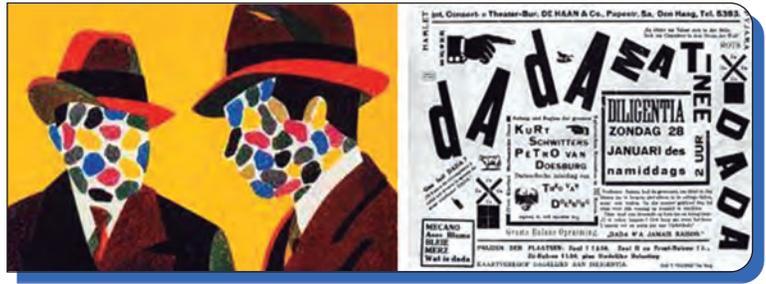


Pero, ¿cómo representar la nada? Pues sencillamente no se puede, pero sí se puede crear arte centrado sólo en las propiedades físicas de la propia obra. De esa manera quizás el espectador podría llegar a la pura y simple sensación.

Los suprematistas simplifican, ordenan todo, reducen los colores y, así, quizás los espectadores de una obra nos olvidemos que estamos ante una representación, sino ante todo el universo reducido en un cuadrado.

El dadaísmo

El dadaísmo fue un movimiento cultural y artístico creado con el fin de contrariar las artes, que surgió en 1916 en el Cabaret Voltaire en Zúrich. Fue propuesto por Hugo Ball, escritor de los primeros textos dadaístas; posteriormente, se unió el rumano Tristan Tzara, que llegaría a ser el emblema del dadaísmo. Una característica fundamental del dadaísmo es la oposición al concepto de razón instaurado por el positivismo. El dadaísmo se caracterizó por rebelarse en contra de las convenciones literarias, y especialmente artísticas, por burlarse del artista burgués y de su arte.



Para los miembros del Dadaísmo, este era un *modus vivendi* que hacían presente al otro a través de los gestos y actos dadaístas: acciones que pretendían provocar a través de la expresión de la negación dadaísta. Al cuestionar y retar el canon literario y artístico, el Dadaísmo crea una especie de antiarte moderno, por lo que se trata de una provocación abierta al orden establecido.

El video art

Definición. Arte que surge a fines de 1960 y utiliza el video (imágenes en movimiento) y, en algunas ocasiones, audio. No debe confundirse con la producción de televisión o cine experimental. Puede no emplear el uso de actores, ni tener una narrativa discernible, entre otra característica

El videoarte puede tomar muchas formas: grabaciones que se emiten; instalaciones vistas en galerías o museos; obras transmitidas en línea, distribuidas como cintas de video o DVD; y actuaciones que pueden incorporar uno o más televisores, monitores de vídeo y proyecciones, que muestran imágenes y sonidos en directo.



El body art

Manifestación artística que tiene como medio significante el cuerpo del artista. Este se convierte, a la vez, en sujeto y objeto de la obra. Por lo anterior es que este tipo de arte adquiere connotaciones vivenciales e incluso emocionales.

Se trabaja con el cuerpo como material plástico, se pinta (pintura corporal), se tatúa, se añaden piercings, se calca, se ensucia, se cubre, se retuerce; el cuerpo es el lienzo o el molde del trabajo artístico. Suele realizarse a modo de acción o performance, con una documentación fotográfica o videográfica posterior.



El performance

La performance reemplaza a la acción para designar las realizaciones públicas que proponen los artistas pertenecientes a corrientes que requieren la presencia de espectadores para llevar a cabo sus obras. Es una forma artística que combina elementos del teatro, la música y las artes visuales. Nos referimos al ARTE DE ACCIÓN CORPORAL, como el conjunto de manifestaciones provenientes de las artes plásticas, que utilizan al cuerpo humano en movimiento, como soporte expresivo.



¿Cómo se hace una performance? Es un collage de materiales editado en tiempo real, creando una composición diferente cada vez que se performa. La objetivación de sus cuerpos y movimientos multiplica los desencadenantes y las posibilidades de combinación de los materiales con los que juegan.

Las instalaciones

La instalación artística no solo es el montaje y el ordenamiento de objetos producidos o intervenidos en un espacio o ambiente; las instalaciones tienen sentido en las ideas fundamentadas que concibe y presenta el artista en su obra física o intangible y lo que éstas provocan en la interacción con el espectador. Una instalación se realiza en un contexto y espacio determinado. Por definición, tiene una duración determinada y, por ende, entra dentro de lo que se conoce como arte efímero. En la mayoría de los casos permite una interacción activa con el espectador.



2. Historia de la arquitectura moderna contemporánea obras más destacadas

La conocida revista “Vanity Fair” ha elaborado, para su sección de cultura, un reportaje sobre las obras más importantes de la arquitectura contemporánea después de 1980. El reportaje se basa en la encuesta realizada entre 52 expertos arquitectos, entre los cuales se encuentran 11 premios Pritzker. Las obras seleccionadas por este grupo de arquitectos han sumado hasta 132, pero la obra más votada ha sido el Museo Guggenheim de Bilbao, obra de Frank Gehry.



“El edificio que acoge The Menil Collection -diseñado por Renzo Piano y Richard Fitzgerald & Partners- cuenta con una ingeniosa cubierta que permite la entrada de luz natural. Esta faceta del edificio se ve reforzada además, por una distribución interior, en la que han sido integrados atrios ajardinados e inmensas ventanas a lo largo de las galerías que recogen todos los cambios de luz, por la hora del día, la temporada, o el clima que haya fuera del museo. Espacios tranquilos, que buscan las condiciones óptimas para lo contemplativo.

“El edificio para el Banco de Hong Kong y Shanghai, que fue diseñado por Norman Foster y construido por Wimpey Construction entre 1979 y 1985. Tiene 180 metros de altura con 47 pisos y cuatro niveles de subterráneos. Tiene un concepto modular consistente en cinco módulos prefabricados construidos en Glasgow (Escocia) y llevados por mar a Hong Kong. Fue uno de los primeros edificios para oficinas, que no depende de los ascensores para el tránsito vertical. Los ascensores se detienen solo en algunos pisos y el resto del desplazamiento se hace mediante escalas mecánicas.

La característica principal del diseño de Foster, es que el edificio no tiene estructura soportante en el interior, sino que depende de un exo-esqueleto perimetral. Otra característica importante es que la luz natural es la principal fuente de luz al interior del edificio. Hay un grupo de enormes espejos en la parte superior del atrio central, que reflejan luz natural al interior del mismo, llegando hasta la plaza interior en primer nivel.

El uso de luz natural ayuda a la conservación de energía, lo que lo convirtió en uno de los edificios más avanzados en su tipo en la década de los 80. Adicionalmente, se emplean quebrasoles en las fachadas para bloquear el acceso directo del sol al interior, con lo que reduce el calentamiento interior. El sistema de aire acondicionado auxiliar, utiliza agua de mar en lugar de agua potable”.

3. La arquitectura en Bolivia hasta la actualidad

En la Bolivia moderna, como en muchos países, predominan los rascacielos y edificios postmodernos; también se puede apreciar estilos propios de arquitectura para atraer turistas y para la construcción. En las zonas andinas de Bolivia hay muchos edificios de piedra, mientras en la zona amazónica se utiliza la madera de la selva para la construcción de edificios. Las ciudades grandes como Sucre y La Paz han seguido los modelos arquitectónicos de Europa y Norte América, con sus rascacielos y edificios modernos.





¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

Sabemos que las construcciones en nuestro país siguen lineamientos comunes y por lo general vistos como imágenes sin importancia.

- En una caminata por la ciudad ¿Qué construcciones pertenecientes al lineamiento conceptual abordado podríamos identificar?
- Si decimos que el arte es la representación de un sentimiento ¿el hiperrealismo que quiere mostrar al público?



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

Realicemos una maqueta, para esto necesitamos los siguientes materiales:

- Una plantilla para cortar y armar
- Una tijera
- Un cúter o estilete
- Un pegamento



Recortemos con cuidado el dibujo; ayudemonos con el cúter y peguemos. Esperemos que seque y listo.

EXPRESIONES CULTURALES A TRAVÉS DEL MODELADO LAS ARTES APLICADAS PARA MANIFESTACIONES DE LOS PUEBLOS



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

Realicemos el modelado de un elefante, para esto necesitamos los siguientes materiales.

- Un poco de plastilina de color azul
- Un bolígrafo seco
- Un cúter o estilete

Procedemos a realizar las partes del elefante según la imagen, detallamos con el cúter y el bolígrafo, al final unamos las piezas.



¡CONTINUEMOS CON LA TEORÍA!

1. Escultura con aplicación de pátinas

La pátina no se utiliza solo para escultura si no que es apta para múltiples manualidades. Además de para muebles o paredes. Esta técnica tapa los poros de cualquier superficie, por lo que en capas superiores se utilizará menos pintura. Además, la realización de la pátina ayuda a darle volumen a las piezas.

¿Para qué se usan las pátinas? Se utilizan para dar un aspecto envejecido a los muebles o bien para resaltar las filigranas que puedan tener en la superficie. Dependiendo del color y del acabado de la pátina, también puede usarse para disimular posibles imperfecciones que tenga el mueble

La aplicaremos con la brocha, descargándola muy bien en un papel absorbente antes.

Si por ejemplo vamos a hacer el efecto madera con las dos pátinas, esperaremos 10/15 minutos y aplicaremos la segunda pátina. Para quitar el exceso, con un trapo húmedo iremos difuminando.



2. Nuevas tendencias en el arte contemporáneo

Esta representado por: Land Art, Instalaciones, Performance, Happening, cuerpos pintados, arte callejero y otros

Land Art

El Land Art es una corriente del arte contemporáneo que utiliza materiales de la naturaleza (madera, tierra, piedras, arena, viento, rocas, fuego, agua...) para recrear paisajes naturales. El propósito es la simbiosis formada entre el arte y naturaleza con el que se pretende reflejar la relación entre el hombre y la tierra a través del arte.



Instalaciones

El arte actual busca cuestionar constantemente lo establecido y a través del tiempo, ha encontrado diferentes caminos para romper con las estructuras. En este contexto, en los años sesenta surgieron las instalaciones artísticas, definidas como exposiciones que cambian la relación con el espectador y el espacio, ya que se instauran como experiencias inmersivas y multisensoriales.

El siglo XX cambió la perspectiva sobre el arte radicalmente, pues junto a los acelerados cambios del mundo (como la revolución industrial y los descubrimientos científicos), los artistas buscaron desligarse de la tradición. De hecho, las vanguardias modificaron el concepto de lo que podía entenderse como obra artística, promoviendo la libertad expresiva. Así, movimientos como el futurismo, el cubismo y el surrealismo, entre otros, abogaron por un cambio en los soportes, los métodos y la manera de plantear la subjetividad.

Una de las grandes revoluciones de este periodo corresponde a Fuente (1917) de Marcel Duchamp, la primera obra de arte conceptual de la historia. A modo de provocación, el artista compró un urinario y decidió instalarlo en una exposición. Con ese gesto, rompió los cánones de lo que se esperaba del arte, pues planteó un objeto manufacturado como pieza artística.



Performance

La performance (también denominada arte de acción) es una disciplina artística creada a través de acciones realizadas por el artista u otros participantes, pudiendo ser en vivo, documentadas, espontáneas o escritas, presentada a un público dentro de un contexto expositivo, tradicionalmente interdisciplinario. La performance se ha desarrollado a lo largo de los años como un género propio, cuya obra necesita la presencia y ejecución de propio artista. Esta disciplina juega un papel importante y fundamental en el arte de vanguardia a lo largo del siglo XX.



Tradicionalmente involucra cuatro elementos básicos: el tiempo, el espacio, el cuerpo o la presencia del artista en un medio, y la relación entre el creador y el público. Las acciones, generalmente desarrolladas en galerías de arte y museos, pueden tener lugar en la calle, cualquier tipo de escenario o espacio y durante cualquier período de tiempo. Su objetivo es generar una reacción, en ocasiones con la ayuda de la improvisación y el sentido de la estética. La temática suele estar ligada a procesos vitales del propio artista, a la necesidad de denuncia o crítica social y con un espíritu de transformación.

Happening

Definición. El happening o acontecimiento corresponde a una acción en tiempo real que se considera obra de arte. Cuenta con una estructura abierta que da lugar a la improvisación de quienes participan y puede realizarse tanto en espacios institucionales del arte (galería y museos), como en espacios públicos y privados. Allan Kaprow ocupó un lugar esencial en la historia del arte del siglo XX al estar en el origen y desarrollo de la forma de arte que denominamos happening, del que se le considera unánimemente su fundador.



Cuerpos pintados

Se trata de una disciplina artística que toma al cuerpo del ser humano como soporte para la creación de obras o como vehículo de expresión. Por lo general el body art se desarrolla en el marco de una performance (una acción artística) o para registrar el resultado en videos o fotografías.

Es un arte de acción, arte corporal. Usa el cuerpo como forma expresiva. Es efímero, ocurre en un determinado momento solo que lleva un registro de la obra con fotografías o video. Usa el espectáculo y el sensacionalismo como recurso expresivo



Arte callejero

El arte urbano, arte callejero o street art es una práctica vinculada a las artes que tenga como escenario las calles de la ciudad. Muchas veces son anónimas por resguardos legales, ya que en algunos lugares la intervención del espacio público está prohibida. Además este arte utiliza técnicas informales de expresión artística que se dan en la calle de manera libre, a veces incluso ilegal, usualmente en las grandes ciudades. Se trata de un tipo de intervención artística, de vida corta y que no aparece en los museos.



— 3. Elaboración de macetas ecológicas para el cuidado de la naturaleza

Con la reutilización y la reducción de residuos como principal objetivo, los maceteros y macetas ecológicas son una solución al desperdicio y la contaminación ocasionada por algunos plásticos y otros materiales que suelen tirarse a la basura.

Las macetas biodegradables Fetilpot ofrecen múltiples beneficios: Adelantan ciclos de cultivo: trasplante "sin stress". Se eliminan los riesgos adheridos al trasplante. Se reduce la mano de obra en retirada de residuos plásticos.

Como se mencionó anteriormente, las macetas de turba pueden durar desde meses hasta un año. Y cuanto más rápido se degradan, más puedes confiar en que la maceta está hecha de materiales biodegradables. Por lo tanto, algunas macetas de turba pueden desintegrarse antes de que finalice la temporada de crecimiento.



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

Reflexionemos

- ¿A qué género artístico pertenece la historieta?
- Utilizamos pinturas para casi la mayoría de nuestros trabajos ¿Sabes cuántos tipos de pintura existen y si hay alguna variedad que se pueda ingerir sin riesgos?



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

Realicemos pintura sobre nuestras manos, para lo cual necesitamos los siguientes materiales:

- Una pintura al agua especial para la piel
- Dos pinceles de diferente grosor
- Tu mano

Primero identifiquemos el tipo de diagrama que quieres hacer para esta ocasión haremos una jirafa coloca la mano formando la cabeza del animal y luego empieza a pintar con cuidado como se muestra en la imagen.



ORIENTACIÓN VOCACIONAL ORIENTADA A LAS ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES PARA SU ESPECIALIZACIÓN

1. Perfil y ejercicio profesional de carreras universitarias y técnicas afines a las artes plásticas y visuales

A continuación el perfil profesional ofertado por algunas universidades:

Diseño Gráfico

El pólum de Diseño Gráfico Publicitario de la UMSA está diseñado para formar profesionales que elaboren trabajos para medios impresos, audiovisuales y digitales, como ser: identidad corporativa, afiches, libros, revistas, memorias institucionales, publicidad y cualquier otro material gráfico orientado a identificar, informar, persuadir o educar.

Diseño de interiores y paisajismo

El/la licenciado(a) en Diseño de Interiores y Paisajismo de la Universidad del Valle es una profesional con formación estética, técnica y sensibilidad a la belleza, utilidad práctica y disfrute seguro de los paisajes naturales y culturales urbanos, los espacios interiores en edificios comerciales y de vivienda, los muebles de uso cotidiano y la configuración de jardines, terrazas y balcones. Planifica, diseña, dirige y asesora proyectos de interiorismo y paisajismo con sólidos conocimientos de composición y armonía de la forma, manejo de la luz y el color, determinación de texturas y materiales que provocan sensaciones para el ánimo de las personas, grupos y colectivos sociales.

Arquitectura

La Carrera de Arquitectura de la Universidad Mayor de San Andrés – UMSA tiene el objetivo de formar profesionales con una visión flexible e integral, con un enfoque multitemporal, intercultural, transdisciplinar y complejo de los conocimientos.

El estudiante de arquitectura debe ser capaz de una lectura alternativa de la realidad y su comprensión crítica y transformadora como respuesta a las demandas sociales.

Artes Plásticas

La carrera de Artes con los ámbitos de: Formación Profesional Artística y Diseño Gráfico; contempla renovados programas curriculares, con contenidos diversificados y especializados, que admiten rutas curriculares alternativas, con opciones de titulaciones medias y menciones en periodos de tres a cinco años de estudios, en ámbitos disciplinares, abiertos y flexibles.

Los egresados logran manejar perfectamente el sentido estético y plástico, siendo capaces de manipular los elementos en forma libre y bella, resultado del tratamiento de técnicas académicas de prácticas recreativas para la concepción de lenguajes nuevos. La educación formal en el arte enfatiza la valoración del patrimonio cultural boliviano y promueve un artista integral, libre, creativo, efectivo y autónomo.

Es así que los profesionales en Artes Plásticas, con la Especialidad en Pintura, Grabado o Escultura, tienen la opción de incursionar en el arte urbano, mural, monumental y en especialidades afines al arte, infografía, dibujo, ilustración, fotografía, cerámica, producciones audiovisuales y la docencia especializada.

— **2. Bases formativas preuniversitarias de carreras técnicas y artísticas**
Diseño Gráfico

Este es el Plan de Estudios de la Carrera de Diseño Gráfico Publicitario de la UMSA por gestiones:

Primer Año	Tercer Año
ART-101 Taller de Dibujo I	ART-301 Dibujo Publicitario I
ART-102 Taller de Estructura I	ART-302 Serigrafía Técnica
ART-103 Taller de Grabado I	ART-303 Teoría y Técnica de la Publicidad I
ART-104 Taller de Pintura I	ART-304 Taller de Dibujo II
ART-105 Diseño y Composición	ART-305 Diseño Publicitario II
ART-106 Historia General del Arte	ART-306 Taller de Fotografía Publicitaria
ART-107 Sociología del Arte	ART-307 Administración
ART-108 Iniciación a la Investigación	ART-308 Historia del Arte Americano y Nacional II
Segundo Año	Cuarto Año
ART-201 Taller de Dibujo II	ART-401 Dibujo Publicitario II
ART-202 Diseño Publicitario I	ART-402 Diseño Gráfico Computarizado
ART-203 Historia General del Arte II	ART-403 Serigrafía II
ART-204 Dibujo Lineal	ART-404 Teoría y Técnica de la Publicidad II
ART-205 Taller de Fotografía	ART-405 Taller de Dibujo IV
ART-206 Historia del Arte Americano y Nacional I	ART-406 Taller Audio Visual
ART-207 Artes Gráficas	ART-407 Práctica Empresarial
ART-208 Redacción Publicitaria	ART-408 Metodología de la Investigación

— **Diseño de interiores y paisajismo**

PLAN DE ESTUDIOS DE LA CARRERA DE DISEÑO DE INTERIORES Y PAISAJISMO						CÓDIGO CARRERA DYP					
HT Horas teóricas HP Horas prácticas HTS Horas total semana HRT Horas total C Créditos											
ASIGNATURA	HT	HP	HTS	HRT	C	ASIGNATURA	HT	HP	HTS	HRT	C
PRIMER SEMESTRE											
DIBUJO Y EXPRESIÓN I	2	4	6	120	8	INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO I	2	4	6	120	8
HISTORIA DEL HÁBITAT I	2	2	4	80	6	TALLER DE DISEÑO DE INTERIORES V	4	6	10	200	14
TALLER DE DISEÑO DE INTERIORES I	4	6	10	200	14	DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DEL MUEBLE	2	2	4	80	6
MAT. DE CONSTRUCCIÓN Y DECORACIÓN	2	2	4	80	6	DISEÑO DE INTERIORES	2	4	6	120	8
COMPUTACIÓN	2	4	6	120	8	COMPUTARIZADO					
LENGUAJE Y REDACCIÓN	2	2	4	80	6	TOTAL	12	20	32	640	44
TOTAL	14	20	34	680	48	SEXTO SEMESTRE					
SEGUNDO SEMESTRE											
DIBUJO Y EXPRESIÓN II	2	4	6	120	8	ARQUITECTURA PAISAJISTA III	2	4	6	120	8
HISTORIA DEL HÁBITAT II	2	2	4	80	6	LUMINOTECNIA Y ACÚSTICA	2	4	6	120	8
HISTORIA DEL MUEBLE I	2	4	6	120	8	INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO II	2	4	6	120	8
						TALLER DE DISEÑO DE INTERIORES VI	4	6	10	200	14
						DECORACIÓN DE INTERIORES I	2	2	4	80	6

TALLER DE DISEÑO DE INTERIORES II	4	6	10	200	14
SISTEMAS CONSTRUCTIVOS	2	2	4	80	6
GEOMETRÍA DESCRIPTIVA	2	2	4	80	6
TOTAL	14	20	34	680	48
TERCER SEMESTRE					
DIBUJO Y EXPRESIÓN III	2	4	6	120	8
HISTORIA DEL HÁBITAT III	2	2	4	80	6
HISTORIA DEL MUEBLE II	2	4	6	120	8
TALLER DE DISEÑO DE INTERIORES III	4	6	10	200	14
ESTILO Y DISEÑO DE JARDINES	2	2	4	80	6
SEÑALÉTICA	2	2	4	80	6
TOTAL	14	20	34	680	48
CUARTO SEMESTRE					
ARQUITECTURA BIOCLIMÁTICA	2	2	4	80	6
CÓMPUTOS Y PRESUPUESTOS	2	2	4	80	6
ARQUITECTURA PAISAJISTA I	2	4	6	120	8
TALLER DE DISEÑO DE INTERIORES IV	4	6	10	200	14
TALLER DE JARDINERÍA	2	4	6	120	8
DIBUJO ASISTIDO POR COMPUTADORA	2	2	4	80	6
TOTAL	14	20	34	680	48
QUINTO SEMESTRE					
ARQUITECTURA PAISAJISTA II	2	4	6	120	8

REALIDAD VIRTUAL Y DISEÑO	2	2	4	80	6
MULTIMEDIA					
TOTAL	14	22	36	720	50
SÉPTIMO SEMESTRE					
FOTOGRAFÍA CREATIVA	2	2	4	80	6
DISEÑO INTEGRAL	2	6	8	160	10
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	2	2	4	80	6
DECORACIÓN DE INTERIORES II	2	2	4	80	6
TOTAL	8	12	20	400	28
OCTAVO SEMESTRE					
ARQUITECTURA DEL AGUA	2	2	4	80	6
PRÁCTICA PROFESIONAL		14	14	280	14
PLANIFICACIÓN DE PROYECTOS	2	2	4	80	6
ELECTIVA	2	2	4	80	6
SEMINARIO DE MODALIDAD DE				400	40
TITULACIÓN					
TOTAL	6	20	26	920	72

HORAS TEÓRICAS TOTAL: 1920 HORAS PRÁCTICAS TOTAL: 3480 HORAS TOTAL: 5400 TOTAL CRÉDITOS: 386

DURACIÓN: 4 AÑOS

Arquitectura

PRIMER AÑO

- TP-101 Taller de Proyectos I
- DC-101 Teoría y Morfología I
- DC-102 Representación y Expresión I
- UT-101 Introducción a la Historia de la Arquitectura
- UT-102 Teoría, Métodos y técnicas de Investigación
- ED-101 Edificaciones I
- ED-102 Condiciones Ambientales en Arquitectura
- ED-103 Razonamiento Matemático

SEGUNDO AÑO

- TP-202 Taller de Proyectos II

- DC-201 Teoría de Morfología II
- DC-202 Representación y Expresión II
- UT-201 Historia de la Arquitectura II
- UT-202 Urbanismo y Territorio I
- ED-201 Edificaciones II
- ED-202 Diseño de Instalaciones
- ED-203 Tipología de las Estructuras

TERCER AÑO

- TP-302 Taller de Proyectos III
- DC-301 Teoría y Morfología
- DC-302 Representación y Expresión III
- UT-301 Historia de la Arquitectura
- UT-302 Urbanismo y territorio

- ED-301 Edificaciones III
- ED-302 Instalaciones Especiales
- ED-303 Análisis Estructural I

CUARTO AÑO

- TP-402 Taller de Proyectos IV
- DC-401 Teoría y Morfología IV
- UT-401 Historia de la Arquitectura III
- UT-402 Urbanismo Territorio III
- ED-401 Edificaciones IV
- ED-402 Análisis IV
- ED-403 Análisis Estructural III

QUINTO AÑO

- TP-502 Taller de Grado
- Seminarios Especializados



ESTADO PLURINACIONAL DE
BOLIVIA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN

 www.minedu.gob.bo

 [@minedubol](https://www.facebook.com/minedubol)

 [@minedubol](https://twitter.com/minedubol)

 [@minedu_bol](https://www.instagram.com/minedu_bol)

 [Ministerio de Educación - Oficial](https://www.youtube.com/Ministerio de Educación - Oficial)

 [MinEduBol](https://www.telegram.com/MinEduBol)

 informacion@minedu.gob.bo

 (591) 71550970 - 71530671

 [@minedu_bolivia](https://www.tiktok.com/@minedu_bolivia)