



BICENTENARIO DE
BOLIVIA



ESTADO PLURINACIONAL DE
BOLIVIA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN

Artes Plásticas y Visuales

EDUCACIÓN SECUNDARIA COMUNITARIA PRODUCTIVA

SUBSISTEMA DE EDUCACIÓN REGULAR

1^{er}

AÑO DE ESCOLARIDAD



ESTADO PLURINACIONAL DE
BOLIVIA
MINISTERIO
DE EDUCACIÓN

© De la presente edición

Texto de aprendizaje. 1er año de escolaridad. Educación Secundaria
Comunitaria Productiva. Subsistema de Educación Regular.

Texto oficial 2024

Edgar Pary Chambi

Ministro de Educación

Manuel Eudal Tejerina del Castillo

Viceministro de Educación Regular

Delia Yucra Rodas

Directora General de Educación Secundaria

DIRECCIÓN EDITORIAL

Olga Marlene Tapia Gutiérrez

Directora General de Educación Primaria

Delia Yucra Rodas

Directora General de Educación Secundaria

Waldo Luis Marca Barrientos

Coordinador del Instituto de Investigaciones Pedagógicas Plurinacional

COORDINACIÓN GENERAL

Equipo Técnico de la Dirección General de Educación Secundaria

Equipo Técnico del Instituto de Investigaciones Pedagógicas Plurinacional

REDACTORES

Equipo de maestras y maestros de Educación Secundaria

REVISIÓN TÉCNICA

Unidad de Educación Género Generacional

Unidad de Políticas de Intraculturalidades Interculturalidades y Plurilingüismo

Escuelas Superiores de Formación de Maestras y Maestros

Instituto de Investigaciones Pedagógicas Plurinacional

ILUSTRACIÓN:

Franz Javier Del Carpio Sempértegui

DIAGRAMACIÓN:

Angela Libertad Callejas Mamani

Depósito legal:

4-1-26-2024 P.O.

Cómo citar este documento:

Ministerio de Educación (2024). Texto de aprendizaje. 1er año de escolaridad. Educación
Secundaria Comunitaria Productiva. Subsistema de Educación Regular. La Paz, Bolivia.

Av. Arce, Nro. 2147 www.minedu.gob.bo

LA VENTA DE ESTE DOCUMENTO ESTÁ PROHIBIDA

Artes Plásticas y Visuales

EDUCACIÓN SECUNDARIA COMUNITARIA PRODUCTIVA

SUBSISTEMA DE EDUCACIÓN REGULAR

1^{er}

AÑO DE ESCOLARIDAD

INDICE

Presentación.....	5
Primer trimestre	
Expresiones artísticas plásticas	7
Técnicas de estudio, glosario e investigación de las artes plásticas y visuales para el año de escolaridad	
Presentación a las artes plásticas y visuales en clasificación de subáreas: dibujo técnico, dibujo artístico	
Diseño e implementación de instrumentos y recursos artísticos.....	11
Diseño de monogramas y su aplicación (letras y símbolos)	
Materiales e instrumentos para el dibujo técnico, conceptos y aplicación	
Rotulación de letras y números rectos e inclinados	
Elementos de la geometría, la línea y sus ángulos	15
Elementos fundamentales de la geometría (punto, línea, plano y volumen)	
La línea; clasificación, tipos de trazado y su relación con el entorno	
Los ángulos; clasificación y su aplicación en objetos de la vida diaria	
Segundo trimestre	
Artes gráficas como orientación en los procesos productivos.....	19
Introducción al diseño gráfico	
Clasificación y nociones básicas de herramientas digitales del diseño gráfico según el contexto inmediato	
El dibujo artístico como fomento a las expresiones gráficas culturales	23
Materiales e instrumentos del dibujo artístico	
Ejercicios de grafomotricidad y perfeccionamiento del trazo	
Proceso del dibujo; boceto, croquis y dibujo acabado	
Elementos del dibujo simetría, asimetría, encaje, proporción y otros	
El color para el desarrollo de la composición cromática aplicada al contexto.....	27
Teoría del color (disco cromático), clasificación, medios, soportes y materiales	
Expresiones pictóricas técnica lápices de color	
Los pigmentos obtenidos desde la naturaleza	
Tercer trimestre	
La historia del arte	31
Arte prehistórico universal	
Arte prehistórica rupestre en Bolivia	
Las artes aplicadas comunitarias	35
Concepto y aplicación de grabados (esgrafiado)	
Esgrafiado	
Introducción modelado: materiales, técnicas básicas y procesos de elaboración	
Las artes aplicadas	40
Aplicación y producción del modelado	
Modelado en plastilina	
Tallado en jabón	
Tallado en vela	
Bibliografía.....	45

PRESENTACIÓN

Con el inicio de una nueva gestión educativa, reiteramos nuestro compromiso con el Estado Plurinacional de Bolivia de brindar una educación de excelencia para todas y todos los bolivianos a través de los diferentes niveles y ámbitos del Sistema Educativo Plurinacional (SEP). Creemos firmemente que la educación es la herramienta más eficaz para construir una sociedad más justa, equitativa y próspera.

En este contexto, el Ministerio de Educación ofrece a estudiantes, maestras y maestros, una nueva edición revisada y actualizada de los TEXTOS DE APRENDIZAJE para los niveles de Educación Inicial en Familia Comunitaria, Educación Primaria Comunitaria Vocacional y Educación Secundaria Comunitaria Productiva. Estos textos presentan contenidos y actividades organizados secuencialmente, de acuerdo con los Planes y Programas establecidos para cada nivel educativo. Las actividades propuestas emergen de las experiencias concretas de docentes que han desarrollado su labor pedagógica en el aula.

Por otro lado, el contenido de estos textos debe considerarse como un elemento dinamizador del aprendizaje, que siempre puede ampliarse, profundizarse y contextualizarse desde la experiencia y la realidad de cada contexto cultural, social y educativo. De la misma manera, tanto el contenido como las actividades propuestas deben entenderse como medios canalizadores del diálogo y la reflexión de los aprendizajes con el fin de desarrollar y fortalecer la conciencia crítica para saber por qué y para qué aprendemos. Así también, ambos elementos abordan problemáticas sociales actuales que propician el fortalecimiento de valores que forjan una personalidad estable, con autoestima y empatía, tan importantes en estos tiempos.

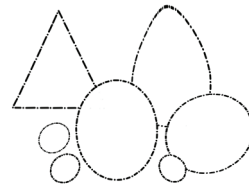
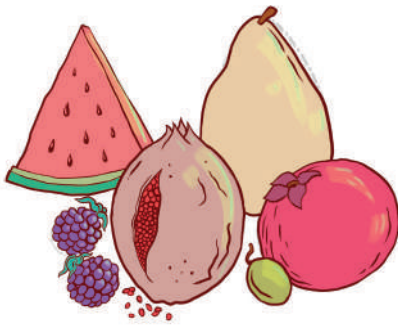
En particular, el texto de aprendizaje de Artes Plásticas y Visuales de Educación Secundaria Comunitaria Productiva que promueve una formación integral en las y los estudiantes a partir de actividades que desarrollan una visión crítica, creativa, capacidades y habilidades artísticas, para que sean capaces de apreciar la belleza del mundo que los rodea y expresarse de una manera auténtica y significativa.

En este sentido, el Ministerio de Educación proporciona este material para que docentes y estudiantes los utilicen en sus diversas experiencias educativas. Recordemos que el principio del conocimiento surge de nuestra voluntad de aprender y explorar nuevos aprendizajes para reflexionar sobre ellos en beneficio de nuestra vida cotidiana.

Edgar Pary Chambi
Ministro de Educación

EXPRESIONES ARTÍSTICAS PLÁSTICAS

PRÁCTICA



.....

Actividad

Observamos los gráficos de la parte superior y realizamos las siguientes actividades:

- Coloreamos y damos vida a las diferentes frutas.
- Juntamos las líneas segmentadas con línea continua, observamos y anotamos que figuras geométricas existen en la parte inferior del dibujo.
- ¿Qué colores pueden dar vida al gráfico?

TEORÍA

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

Realizar dibujos, comprende diferentes técnicas, que el artista plasma en un lienzo, con base a ideas sencillas, complejas y abstractas, sobre todo el conocimiento adquirido definirá el acabado final. El arte visual y plástico estimula el pensamiento creativo, impulsa y facilita al uso de las herramientas tecnológicas, permitiendo innovar y realzar el arte visual.

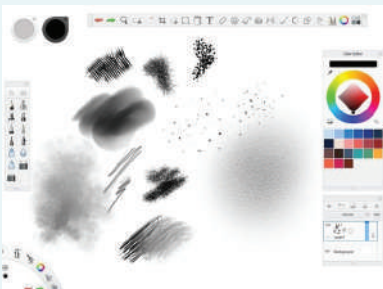
a) Glosario Artístico

Conoce y complementa tus conocimientos, en base a los siguientes términos aplicados en las artes plásticas y visuales:

- **Arte**, es la manifestación y expresión creativa de una persona, para plasmar sus emociones, sentimientos o imaginación.
- **Boceto**, representación de un objeto por medio de trazos no definidos.
- **Monograma**, es un logo simplificado que proviene de la combinación de dos o más letras y dan lugar a un símbolo con composición equilibrada.
- **Tiralíneas**, es un instrumento de tinta, que permite trazar líneas de diferentes grosores.
- **Dimensión**, es el espacio para determinar el tamaño de las cosas ancho, alto y profundidad.
- **Tipografía**, es la forma y estilo que tiene un texto.
- **Digital**, es el uso de herramientas informáticas para la producción artística.
- **Paralelo**, es la línea o líneas que mantienen una misma distancia entre todos sus puntos.
- **Geometría**, etimológicamente significa medición de la tierra, tiene como objeto de estudio los cuerpos y figuras.

Novedad

¡Lleva tu creatividad a otro nivel!, con el programa Sketchbook, puedes realizar dibujos digitales aplicando diferentes técnicas que se asemejan a la realidad.



Aclaración

Si bien el monograma es considerado un logo. El logo tiene sus propias características y sub divisiones siendo estas el: isotipo, imagotipo, isologo y logotipo.

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

Sin duda alguna, las Artes Plásticas y Visuales, son un medio de expresión que el ser humano fue practicando desde la antigüedad hasta nuestros días, conociendo, creando, transformando e innovando diferentes materiales, a fin de plasmar por medio de la imaginación obras artísticas surrealistas (fruto del sueño e imaginación), o de forma tangible (que se puedan tocar y visualizar). El arte fue evolucionando hasta nuestros días, por medio de la historia, la vanguardia y la intención de crear, ya sea para uso decorativo o funcional, tomando en cuenta que al momento de hacer arte se fortalece la concentración, expresión de sentimientos y es una de las formas de mostrarle a la sociedad algún problema, logro o mensaje.

a) Dibujo técnico

Es la forma de representar, graficar y proyectar diferentes objetos y figuras, sean bidimensionales o tridimensionales, mediante el uso de herramientas geométricas, mismas que nos proporcionaran una medida, como la regla, el cartabón, compás, transportador y otros. Pero en la actualidad se puede contar con material tecnológico que facilita y agiliza el trabajo al momento de realizar las figuras, siendo estos programas o aplicaciones tanto para el celular y la computadora.

El dibujo técnico en el ámbito educativo, impulsa a que el estudiante sea capaz de realizar diferentes trazos, líneas y curvas, utilizando distintas dimensiones al momento de prolongar los trazos. Sin duda la técnica del uso de materiales geométricos es muy importante para poder efectivizar la tarea y realizar sin dificultad, croquis, esquemas, planos arquitectónicos, perspectivas, escalas y otros.

Para el dibujo técnico es de suma importancia utilizar los materiales adecuados, que permitan un trabajo limpio, con trazos correctos, exactos y sin borrones.

b) Dibujo artístico

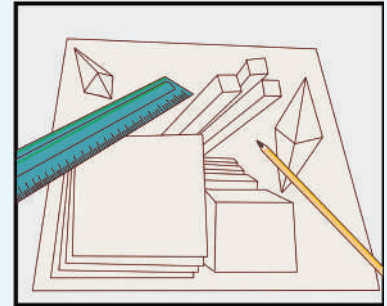
Es una de las formas de expresión más antiguas utilizadas por el ser humano, expresada por medio de líneas, bocetos y garabatos, tiene como elemento principal el uso de líneas, efectos tonales, texturas, luz, sombra y otras. Estos elementos permitirán crear dibujos tridimensionales en una superficie plana, para su aplicación no se utiliza medidas, si no aspectos de proporción, reglas artísticas y procesos.

Visto que en la actualidad ya existen varios estilos y tendencias, es difícil poder crear, pero no es imposible, es por eso importante que los estudiantes despierten la creatividad, conozcan varios estilos y se atrevan a promover algún movimiento o tendencia como lo hizo el famoso artista boliviano Mamani Mamani.

c) Pintura artística

Es la representación artística, gráfica y visual por medio del uso de colores y pigmentos, plasmadas en diferentes técnicas, las cuales pueden ser húmedas o secas, se caracteriza por tomar a favor la psicología del color para transmitir algún mensaje o emoción.

Esta expresión puede ser; figurativa o abstracta, toma como elementos principales a la composición y la perspectiva.



Fuente: Luis E. Rojas Salazar



Fuente: Luis E. Rojas Salazar

d) Historia del arte

Se trata del estudio de los acontecimientos históricos y la evolución artística del ser humano, desde las primeras civilizaciones, hasta la actualidad, representa los hechos que marcaron las distintas regiones, países y comunidades en base a sus costumbres, formas de vida, o acontecimientos que sucedieron en la época, las cuales fueron expresadas mediante la arquitectura, pintura, cerámica, escultura, alfarería y otras formas artísticas que merecen ser estudiadas, algunas aún siguen siendo un misterio para la humanidad.

Gracias a la historia del arte podemos tener indicios no solo de arquitecturas famosas, sino también de la evolución del arte y los artistas más famosos que lo representaron en sus obras, las cuales aún se encuentran vigentes en los museos más famosos del mundo.



Fuente: Luis E. Rojas Salazar



e) Modelado

Es la representación de un objeto real y tangible, elaborado por un proceso manual, utiliza diferentes materiales que sean maleables o moldeables como ser; la arcilla, plastilina, cera, porcelana, foam, papel mache, metales y otros que se pueda dar forma. Dominar el modelado es esencial para comprender a una imagen tridimensional y también poder apreciar de mejor forma las proporciones de la obra.

El modelador es quien elige que crear, puede ser objetos cotidianos, personajes a escala o la representación de obras únicas, dependerá de su intención y funcionalidad, en muchos casos estos objetos modelados siguen un tratamiento para mejorar su acabado final, empleando color, barniz, textura, etc.

f) Diseño gráfico

El diseño gráfico es una de las artes modernas y por ello se añadió el termino de visual a las artes plásticas, ya que, gracias al uso de programas como Photoshop, Ilustrador u otros a fines al diseño se pueda crear obras artísticas de carácter digital.



Fuente: Luis E. Rojas Salazar

g) Textiles

Se trata de utilizar los filamentos hechos por materiales naturales como la lana o textiles artificiales como el plástico en favor del arte, permitiéndonos llegar a elaborar expresiones creativas, donde se añadan símbolos, imágenes u otros elementos característicos del lugar o que el artista quiera reflejar en su obra.

En las diferentes culturas de nuestro país el uso del color en el tejido es algo característico y significativo, podemos mencionar a la cultura Jalq'a y Yampara quienes hacen uso dominante del color rojo y negro.



h) Diseño 3D

Consiste en utilizar software para crear una representación matemática de un objeto o una forma tridimensional. El objeto creado se denomina modelo 3D; estos modelos tridimensionales generado por la computadora se usan en la arquitectura, diseño y otras áreas.

i) Otras expresiones

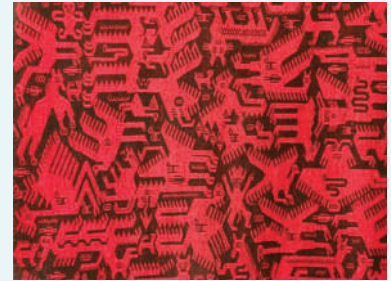
Las Artes Plásticas y Visuales engloban demasiadas áreas en las que se pueda plasmar el arte, conforme al concepto de arte, no especifica tal cual un proceso que se deba seguir, hacer arte se considera también a cualquier manifestación que realice una persona, no necesariamente debe tener un mensaje claro, ya que en muchos casos podrá ser de carácter abstracto o imaginario.

Es por ello, que existen varias actividades manuales, culturales y de carácter tecnológico que engloba las expresiones artísticas, entre ellos también podremos mencionar; la bisutería, el tallado, el vaciado, el modelado digital, la fotografía artística, los videos educativos, como también la robótica como parte del arte moderno.

El grabado, arte originario y video arte, instalación, performance como expresiones del arte contemporáneo.

Curiosidad

La cultura Jalq'a ubicada en el departamento de Chuquisaca, realizaba sus tejidos para combatir el frío y mostrar su creatividad, la forma de vida, incorporando figuras y símbolos de animales que representa el medio ambiente del lugar donde habitan.



VALORACIÓN

Respondemos las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es la importancia del arte en nuestras vidas y de qué forma influye en nuestras actividades diarias?
- ¿Por qué es necesario aprender dibujo técnico?
- Mencionamos 3 programas tecnológicos con los que se pueda realizar productos artísticos.
- ¿En qué objetos y expresiones artísticas, podemos identificar nuestra cultura?



Fuente: Luis E. Rojas Salazar

PRODUCCIÓN

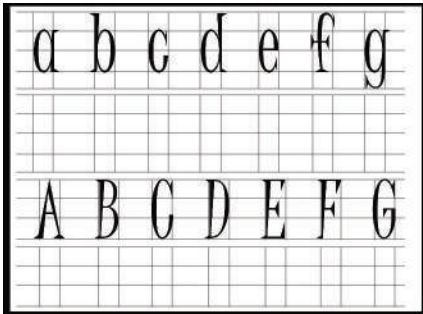
Actividad

Desarrollamos las siguientes actividades:

- Realizamos un dibujo donde intervengan las diferentes figuras geométricas, círculo, triángulo, cuadrado, rectángulo y trapecio.
- Elaboramos un dibujo de un tejido de la región donde vivimos, la misma puede estar compuesta por simbología, formas o el uso del color.

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE INSTRUMENTOS Y RECURSOS ARTÍSTICOS

PRÁCTICA



Actividad

Completamos la rotulación de los siguientes estilos tipográficos, respetando la cuadrícula designada, como ejemplo; la imagen superior muestra un monograma con las letras G y H, diseñamos un monograma utilizando las iniciales de nuestro nombre, podemos hacer uso de figuras geométricas, elementos decorativos y estilos de letra.

TEORÍA

Investiga

¿Qué tipos de monograma existen, muy aparte de los que mencionamos?



Aclaración

Si bien el diseño de un logo tiene similitud con el proceso de un monograma, ambos presentan algunas diferencias y procesos para su desarrollo.

Un logo presenta mayor estudio de mercado, simbología, psicología del color y formas, para lograr su ejecución final.



Monogramas entrelazados



Monogramas separados



Monogramas fusados



Monogramas pictórico

1. Diseño de monogramas y su aplicación (letras y símbolos)

Nos referimos a monograma al arte de realizar un símbolo o gráfico, el cual haya sido elaborado por medio de letras, formas, elementos, símbolos, etc. En su elaboración es el artista quien se encarga de abreviar, entrelazar, fusionar, fragmentar, cada uno de los gráficos, para llegar a obtener un monograma, el cual represente o identifique alguna persona, negocio, empresa, institución y diferentes utilidades si así se lo requiere.

a) Tipos de diseño de monogramas para su aplicación

Si bien las características de un monograma, hace de este un arte manual o digital, es importante conocer los diferentes tipos para su posterior aplicación y diseño. Se utilizará como ejemplo las letras C y H para mostrar cada una de ellas:

- **Monograma de caracteres entrelazados**, este estilo se puede aplicar cuando se tiene dos a tres, por su elegancia lo utilizan varios negocios y empresas.
- **Monograma de caracteres fusados**, por su complejidad es de poco uso, debido a que se debe considerar utilizar la tipografía correcta y ver la mejor manera para fusionarlo, ya que puede dar paso a problemas de legibilidad.
- **Monograma de caracteres separados**, por lo general en este tipo de monograma los símbolos o letras se encuentran distanciados, contempla elementos decorativos para integrar los caracteres.
- **Monograma pictórico**, es similar al de fusión, busca integrar elementos, gráficos y otros en juego con el texto, como también se puede hacer uso de fuentes tipográficas ya establecidas, las cuales contengan los elementos que se estén buscando.

2. Materiales e instrumentos para el dibujo técnico, conceptos y aplicación

En las Artes Plásticas y Visuales, como en nuestra vida cotidiana, se hace uso de materiales e instrumentos, no obstante, ambos son distintos, pero se complementan al realizar algún trabajo, a continuación se describe cada uno de ellos:

a) Materiales

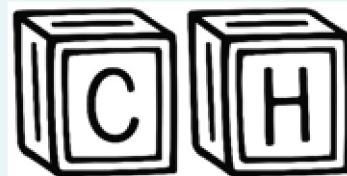
Por lo general los materiales en el dibujo técnico son aquellos que no perdura mucho en el tiempo, es decir, su desgaste suele ser más rápido, pero es muy indispensable para que se pueda dar uso a los instrumentos.

- **Papeles y lienzos**, son la base fundamental para trabajar en el dibujo artístico y el dibujo técnico, existen de diferentes gramajes (grosor), texturas, tamaños y cuadrículas, es importante saber la tarea a realizar para elegir el papel o lienzo adecuado.

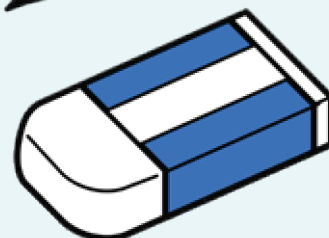
b) Instrumentos

Existe una amplia variedad de instrumentos, cada uno con sus propias características, tamaños, funcionalidades, precios, etc. Estos suelen estar fabricados para perdurar más en el tiempo y simplificar ciertos procesos o tareas al realizar el trabajo, se pueden usar en el dibujo artístico y otros en el dibujo técnico. Veamos a continuación los instrumentos más importantes en la formación artística.

- **Lápiz**, instrumento más conocido y utilizado por los estudiantes, está elaborado por grafito y madera, tiene grabado un código acompañado de un número el cual se refiere al grosor, es importante conocer para darnos cuenta que tipo de lápiz estamos utilizando. El HB es el más común e intermedio y se usa para escritura, los lápices B para dibujo artístico (blandos), y los H para dibujo técnico (duros).
- **Portaminas**, es considerado un lápiz, se caracteriza por usar minas o barritas de grafito de un determinado grosor, tiene un mecanismo particular, el cual se activa apretando un botón superior, se lo utiliza para realizar trazos más limpios y fáciles de borrar, como líneas auxiliares, referencias, bosquejos y otros.
- **Borrador**, es un material que trabaja en conjunto con los lápices, tiene la función de eliminar algún rastro que no deseamos en nuestro material o lienzo, existen diferentes tipos y formas del borrador, como el borrador en barra, tipo lápiz, eléctrico, moldeable y escolar.
- **Bolígrafo**, su función principal es la escritura, se compone de plástico con una micropunta que suelta tinta, existen de diferentes colores y se debe ser cuidadoso al utilizarlo, es difícil eliminar si existiese algún error.
- **Tiralíneas**, es un instrumento parecido al grafo, compuesto a base de tinta, con un interior recargable o desechable, viene en diferentes medidas de punta, su uso es más frecuente para realizar trazos limpios, finos y ordenados, por ejemplo, en la realización de planos arquitectónicos, dibujo técnico y caligrafía.
- **Sacapuntas o tajador**, sirve para afinar y afilar el grafo de un lápiz o color, se compone por una cuchilla y diferentes materiales de recubrimiento como plástico, metal, goma, aunque ahora ya existen de tipo eléctrico donde solamente se requiere hacer presión.



Monograma pictórico



Fuente: <http://pngegg.com/>



- **Regla**, este es un instrumento que acompaña siempre a la vida estudiantil de jóvenes y adultos, su principal función es realizar líneas finas y medir ciertas longitudes, tiene una forma alargada, plana y en ella se encuentran grabados sistemas de medición en cm y mm, los tamaños y materiales son diversos, dependerá mucho de la tarea que la persona realizará, la más conocida es la de 30 cm.
- **Escuadra**, es una plantilla con forma de triángulo, rectángulo, se utiliza en el dibujo técnico, fundamentalmente se usa para el trazado de líneas horizontales, verticales e inclinadas a 45° y 90° .
- **Cartabón**, es una plantilla con forma de triángulo escaleno, que se utiliza en el dibujo técnico, está compuesta por ángulos de 30° , 60° y 90° se emplea para realizar trazos horizontales, verticales e inclinadas.
- **Compás**, es un instrumento compuesto por dos brazos articulados, en una de ellas se posiciona una punta que permite hacer centro y en la otra una mina de grafito o un sujetador de lápiz, para realizar proyecciones de círculos, curvas, arcos, circunferencias y trabajar diferentes radios. Según la calidad de este instrumento podremos encontrar algunos que cuentan con más accesorios, como alargadores que permiten realizar trazos en mayor dimensión.
- **Transportador**, es un instrumento que permite realizar medidas de diferentes ángulos, el más común es el semi circular, de 0° a 180° , aunque existen otros transportadores circulares que dan una medida completa de 0° a 360° , en ambas se encuentra un punto o ejes centrales con los que se debe trabajar de forma correcta para evitar alguna equivocación.
- **Escalímetro**, este es un instrumento de medición al igual que la regla, pero a diferencia de esta, el escalímetro contiene diferentes sistemas de medidas como escalas de ampliación y reducción, en un solo escalímetro se puede encontrar doce medidas o más para realizar los trabajos, existen escalímetro en forma de regla, de abanico y el mini escalímetro. Es importante mencionar y recomendar que se debe usar para medición y no así para realizar trazos y líneas.

3. Rotulación de letras y números rectos e inclinados

Antes de todo debemos hacernos la pregunta, ¿qué es rotular? es un arte en la cual se incorporan diferentes técnicas como el dibujo, la pintura, la diagramación (diseño de texto o letras), la incorporación de signos y números, generalmente con la intención de crear diseños con fines promocionales para presentar al público. Para realizar este trabajo se debe conocer ciertos de caligrafía, diseño publicitario y actualmente el manejo de programas tecnológicos para realizarlo en un proceso digital, pero sin olvidar que hace muchos años este trabajo lo realizaban completamente a mano alzada.

Rotulación proviene del latín “*rotulus*” que significa, letrero, título o etiqueta, desde las primeras civilizaciones se aplicó este tipo de arte, un claro legado de ello son los “papiros” elaborados por los egipcios, donde incorporaban mensajes dirigidos hacia el pueblo, rituales y acontecimientos importantes. En esa misma época fue considerado como un medio de comunicación e información, utilizando tabloncillos de madera, metal y diferentes materiales, los cuales eran fabricados por artesanos locales, con el fin de informar algunos servicios sociales.

Si bien anteriormente estos materiales se lo realizaban de manera artesanal y buscando siempre a personas capacitadas en tipografía, dibujo y otros, en el último siglo se incorporó la imprenta, misma que facilitó el trabajo y permitió crear un mayor número de ejemplares, utilizando como base una plantilla, esta ingeniosa técnica permitió emplear mayor gama de colores, efectos, degradados y diferentes componentes visuales, ya que la exigencia de la población y el mercado así lo requiere.

En estos últimos tiempos, gracias a la tecnología, redes sociales y el cambio del comportamiento de la población se fueron innovando diversos cambios, que a continuación citaremos algunos de ellos:

- **Software de diseño**, su aparición se remonta los años 90 conjuntamente con las computadoras y la creación del internet, existen varios programas y hasta aplicaciones para celulares que nos ofrecen una gran variedad de plantillas para la realización de tareas de diseño, entre los más famosos están los programas de Adobe y otros gratuitos como Canva, Freepik, y algunos en los que se necesita suscripción.
- **Inteligencia artificial**, este es un sistema, el cual trabaja en base a algoritmos y ordenes específicas para llegar a crear imágenes y videos que se asemejan por completo a la realidad, pese a ser un montaje o algo falso, hay varias plataformas gratuitas donde con solo dar una orden el programa se encarga de hacer la tarea y crearlo.

Curiosidad

Los primeros anuncios y carteles fueron realizados en varios ejemplares a mano alzada utilizando caligrafía, gráficos, con el uso de pintura en planchas de metal.

La compañía de ADOBE en su programa pionero Photoshop, incluye la herramienta inteligencia artificial, la cual permite seleccionar ciertos sectores de la fotografía y generar ordenes, como, aparecer ciertos objetos o remplazarlos sin alterar la realidad.

3.1. Bases y lineamientos para elaborar rótulos

Estos son algunos consejos, antes de elaborar el diseño de un rótulo, para que este sea agradable a la vista y el mensaje llegue de forma correcta.

No saturar o sobre cargar con elementos que dificulten la visibilidad.

Selecciona un tipo de letra acorde al público, es decir si será infantil o mayores, para poder usar un texto serio o dinámico.

Las imágenes tienen que mantener proporción junto al texto, no pueden ser ni muy pequeñas o muy grandes.

El uso de colores es importante, debe existir un buen contraste y armonía.



Fuente: Luis Rojas Salazar

VALORACIÓN

Respondemos las siguientes preguntas:

- ¿Conoces y utilizas algún programa o aplicación para el diseño de materiales artísticos?
- ¿De qué forma se puede incluir elementos de nuestra región en el monograma y la rotulación?
- ¿Cuál es la importancia de conocer, las nuevas herramientas tecnológicas para realizar trabajos de monogramas y rotulación?

PRODUCCIÓN

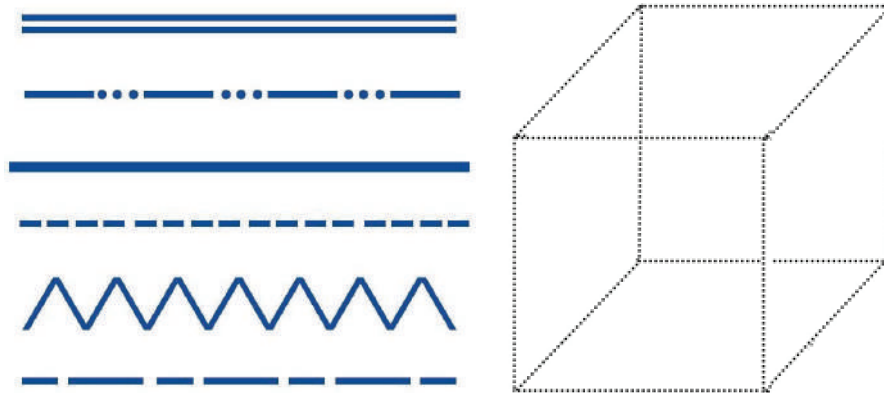
Actividad

Realizamos las siguientes actividades:

- Realizamos un diseño de rotulación, incorporando un monograma creado con las iniciales de la unidad educativa al que asistimos, en ella incorporamos mensajes de concientización y reflexión.
- Elaboramos un estilo de letra o tipografía "lettering" de forma manual, utilizamos 3 nombres de nuestra familia.

ELEMENTOS DE LA GEOMETRÍA, LA LÍNEA Y SUS ÁNGULOS

PRÁCTICA



Actividad

Realizamos la siguiente actividad:

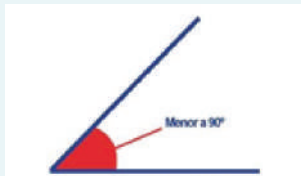
- Graficamos y remarcamos utilizando los distintos tipos de línea de la imagen de referencia, en cada uno de los lados del cubo.

TEORÍA

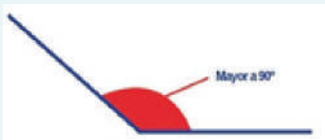
Investiga

Qué tipos de líneas existen en la arquitectura, para analizar la lectura de planos.

Ángulos



Ángulo agudo



Ángulo obtuso

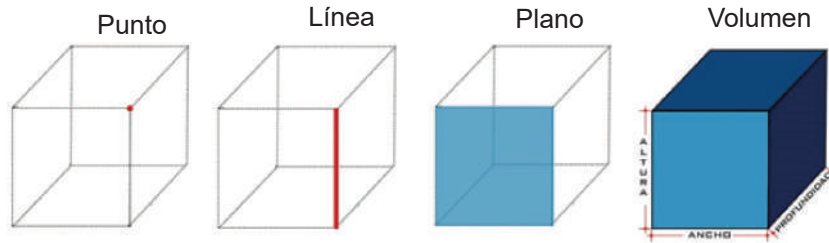
Aclaración

La manera más sencilla y básica para darse cuenta el tipo de ángulo más común es conociendo el ángulo agudo el cual es menor a 90° y el obtuso menor a 90°.

1. Elementos fundamentales de la geometría (punto, línea, plano y volumen)

Nos referimos a monograma como el arte de realizar un símbolo o gráfico, el cual haya sido elaborado por medio de letras, formas, elementos, símbolos, etc. En su elaboración es el artista quien se encarga de abreviar, entrelazar, fusionar, fragmentar, cada uno de los gráficos, para llegar a obtener un monograma, el cual represente o identifique alguna persona, negocio, empresa, institución y diferentes utilidades si así se lo requiere.

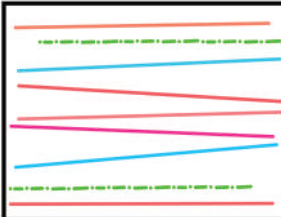



- El punto**, es el origen de un trazo, de aspecto simple, el cual carece de largo, espesor y grosor, pero es uno de los elementos más importantes de la geometría porque gracias a él se da un punto de partida, para realizar una línea o ser el causante del origen de un plano, pero aun así no deja de ser una figura geométrica.
- La línea**, nace a consecuencia de un punto, su longitud no tiene principio, ni final, es decir no tiene límites. La dimensión longitudinal se basa en la cantidad de puntos continuos que utilizemos para conformar el trazo.
- El plano**, es un objeto o figura el cual posee solo dos dimensiones (ancho y alto), por ello decimos que es bidimensional, para lograr un plano es necesario el uso de varias líneas y puntos, mismos que determinaran la altura o el ancho, posteriormente el volumen o relleno.
- El volumen**, es el espacio que ocupa un cuerpo en el universo, la unidad de medida que se emplea para calcularlo son las unidades cúbicas, este puede tener forma regular o irregular. Son figuras tridimensionales que tienen un alto, ancho y profundidad, gracias al volumen se puede elaborar elementos tridimensionales en un plano bidimensional.






2. La línea; clasificación, tipos de trazado y su relación con el entorno

La línea es el elemento más básico de todo gráfico, para llegar a poder realizar algún trabajo, el cual está por una sucesión de puntos, asociados entre sí, es habitual llegar a ver las líneas normalmente como rayas, pero si podríamos ampliar veríamos muchos puntos. La línea se clasifica por su forma, por su posición, por su relación o dirección, iremos viendo cada uno de ellos y su participación en el dibujo geométrico.


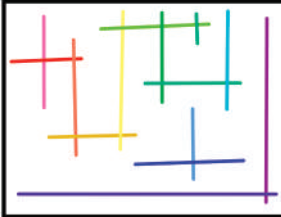
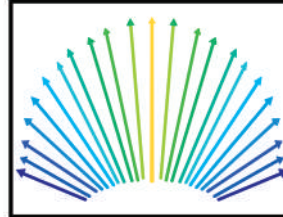
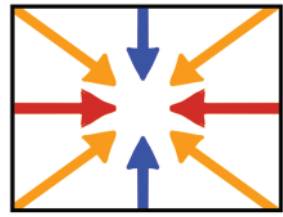
a) Se clasifica por su forma:

<p>Línea recta, es un conjunto de puntos, que van en una misma dirección.</p>	<p>Línea curva, es un conjunto de puntos que cambian constantemente de dirección. Genera la forma de arcos.</p>	<p>Línea quebrada o poligonal, está formado por varios segmentos de rectas unidos entre sí, que están en diferentes direcciones.</p>	<p>Línea mixta, formada por líneas curvas y rectas en diferentes direcciones.</p>
			

b) Se clasifica por su posición:

<p>Línea horizontal, es aquella línea que se encuentra al nivel del horizonte de las montañas, de ahí se debe su nombre, y siempre está en estado de reposo.</p>	<p>Línea vertical, este tipo de línea sigue una dirección de 90°, en otras palabras, es una línea que se encuentra de pie.</p>	<p>Línea diagonal, esta línea sigue una determinada dirección, según el ángulo de inclinación entre la línea vertical y la horizontal.</p>
		

c) Se clasifica por su relación o dirección:

<p>Líneas Paralelas, son dos o más líneas que jamás llegan a unirse, no se cruzan, se separan por una misma distancia.</p>	<p>Línea perpendicular, son aquellas líneas que al intersectarse o cruzarse forman un ángulo recto de 90°.</p>	<p>Líneas divergentes, son líneas que parten de un punto en común a diferentes direcciones.</p>	<p>Líneas convergentes, son dos o más líneas que al prolongarse se aproximan y se unen a un mismo punto.</p>
			

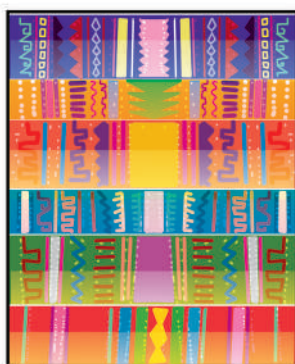
d) Simbología y función de las líneas

Las líneas utilizadas en los distintos trabajos artísticos, técnicos, arquitectónicos o del contexto que nos rodea, tienen una función específica y en muchos casos estas representan algún orden, simbología, como también aspectos técnicos aplicados de forma universal, es muy importante conocerlos para realizar su aplicación y lectura.

TIPO DE LÍNEA	GRAFICACIÓN	FUNCIÓN Y APLICACIÓN
Línea delgada o fina		Se usa como línea auxiliar, de referencia o para realizar trazo fino.
Línea segmentada		Generan un límite, separación o en algunos casos, sirve para repasar y unir con una línea continua.
Línea gruesa		En arquitectura se utiliza en muros, columnas y zapatas, en dibujo representa culminación y limpieza.
Línea de segmento y tres puntos		Representa la colindante en un plano arquitectónico.
Línea punto Línea		Son ejes de dirección, delimitación y proyección en el dibujo técnico.
Doble Línea		Líneas de contorno, título y margen.
Línea de corte		Son líneas de referencia que remarcan la dirección para realizar un corte por encima.
Línea y ejes de corte arquitectónico		Representa el corte de una vivienda para realizar la elevación y así ver detalles internos en base a una dirección.
Línea de cota		Suele ser una línea delgada, delimitadora de un color determinado, contiene un número que designa la dimensión.
Línea zig zag		Líneas paralelas en diferentes ángulos, siguen una secuencia y demuestran una separación.

e) La línea y su relación con el entorno

Nuestro entorno está rodeado de diferentes formas geométricas, en la naturaleza, construcciones, elementos decorativos (textiles, pinturas, esculturas, porcelana, textiles), mismas que en su conjunto conforman paisajes únicos e ilustrativos, los cuales inspiran para poder elaborar diferentes obras de arte.



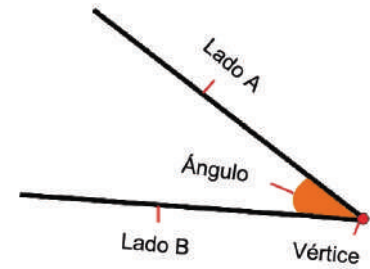
Fuente: Luis Rojas Salazar

El buen uso de las líneas, permitirá crear una buena composición, llegando a realizar obras vistosas. Algo a considerar es el uso de las impresiones según el sentido de las líneas, por ejemplo, las líneas curvas transmitirán dinamismo, movimiento y versatilidad, mientras las líneas rectas demostrarán, rigidez, elegancia, estabilidad y profesionalismo.

Es importante conocer el estudio de las diferentes líneas debido a que se aplica en nuestra vida diaria, de hecho, las simbologías utilizadas en tejidos y algunas obras de nuestra cultura, hacen uso de estas, pero conociendo de forma correcta su aplicación, entre estas prendas podremos citar; al aguayo, frazadas, vestimentas típicas, bolsones, mantelería, cortinas y otros.

3. Los ángulos; clasificación y su aplicación en objetos de la vida diaria

Es la abertura formada por dos lados o líneas, mismas que parten de un solo punto, con direcciones distintas, según su separación irán formando un ángulo, mismo que empieza desde 0° hasta dar una vuelta completa de 360° a esta abertura se la expresa con el nombre de grados ($^\circ$) y junto al número expresara su dimensión.



Las partes de un ángulo son:

- **Lados** (líneas que se encuentran en diferentes direcciones y parten de un solo punto).
- **Vértice** (es el punto de unión de donde se generan los lados).
- **Ángulo** (es la abertura que se genera de la separación de los lados y esta se mide en grados).

a) Clasificación de los ángulos

Según su abertura:

- **Ángulo nulo**, está formado por dos líneas que no presentan separación, es decir, 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 90° .
- **Ángulo obtuso**, cuya separación de los lados al 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**, ángulo completo, cuya abertura de 360° .

Según su posición:

- **Ángulo central**, el vértice se ubica en el centro de una circunferencia.
- **Ángulo inscrito**, el vértice está pegado a la circunferencia.
- **Ángulo interior**, el vértice está dentro la circunferencia y genera líneas de cuerdas.
- **Ángulo exterior**, el vértice se encuentra fuera de la circunferencia, sus lados son semirrectas.
- **Ángulo semi inscrito**, el vértice se encuentra pegado a un punto de la circunferencia, un lado es una recta secante y el otro una tangente.

VALORACIÓN

Respondemos las siguientes preguntas:

- ¿Por qué es importante conocer las características de un ángulo?
- ¿En qué elementos del entorno podemos evidenciar la aplicación de los ángulos?
- ¿De qué forma influye la graficación y elaboración correcta de los distintos tipos de línea, en nuestro trabajo y hogar?



PRODUCCIÓN

Actividad

Realizamos las siguientes actividades:

- Aplicamos los diferentes tipos de trazado de líneas en un gráfico o plano arquitectónico.
- Elaboramos un dibujo utilizando distintos ángulos, remarca cada uno de ellos junto a su grado.

ARTES GRÁFICAS COMO ORIENTACIÓN EN LOS PROCESOS PRODUCTIVOS

PRÁCTICA

Los pictogramas son un tipo de diseño visual icónico el cual expresa y representa figurativamente un objeto o acción de la realidad, para transmitir un mensaje.

Su diseño se caracteriza por ser sencillo, legible, referencial y de fácil comprensión ante toda persona.

Son elaborados específicamente para un determinado espacio, contexto o situación y se diferencian de acuerdo al artista que lo diseña.



Actividad

Observamos los diferentes pictogramas:

- A partir de una interpretación describimos el significado de cada pictograma.
- Socializamos con las y los compañeros nuestra interpretación, es posible que cada uno tenga una diferente percepción.

TEORÍA

1. Introducción al diseño gráfico

El diseño sin duda es una forma de comunicación visual a través de las imágenes, textos, símbolos, o ilustraciones, las mismas que las personas utilizan para expresar ideas, pensamientos y emociones.

Históricamente el diseño gráfico tiene sus inicios en la pintura rupestre donde el ser humano en la necesidad de comunicarse sin tener un lenguaje escrito, recurre a las representaciones de animales y personas pintadas en los muros de piedra.

Posteriormente tuvieron que pasar cientos de años para que los egipcios crearan los primeros sistemas de escritura, jeroglíficos y papiros.

A medida que pasaron los años en la Edad Media se originan las decoraciones u ornamentos en los textos con el fin de hacerlos más llamativos, estas decoraciones se aplicaron principalmente en las biblias. Más adelante en el año 1440 Johann Gutenberg invento la imprenta, la cual era capaz de producir masivamente textos e imágenes sobre papel, fue con ello que se origina la industria de la imprenta moderna que se distribuyó a nivel mundial.

Con la industrialización y producción de textos e imágenes, se desarrollan los mercados como, la economía y junto con ello los servicios publicitarios, donde surgen los primeros diseñadores gráficos, quienes lograron manejar aquellos elementos visuales como las formas, textos, tipografías, gráficos, ilustraciones y otros. El manejo de estos elementos debería ser preciso y correcto de manera que la información que se desea transmitir logre impactar y estimular.

La evolución del diseño gráfico continúa en la actualidad, se apoya en la tecnología y aquellos medios audiovisuales que ayudan a producirla y difundirla.

1.1. Fundamentos del diseño

Los elementos gráficos son herramientas esenciales de la composición visual. Cada una de ellas lleva estrecha relación con las expresiones culturales, distinguiendo en su significado. El diseñador debe conocer estas interpretaciones para utilizarlas en sus proyectos.



Fuente: Museo de las Artes Decorativas

Las letras capitulares son un ejemplo del diseño manual de las letras en la Edad Media. La misma que se caracteriza por ser artísticamente decoradas y de mayor tamaño que el resto del texto de un libro, el tamaño y ornamento podía variar de acuerdo al estilo del artista.

Su uso responde a varios supuestos entre ellos el estético como a la vez el práctico, es decir, de localización de párrafos, pasajes, capítulos y textos; importante este dato ya que los manuscritos no contaban con la numeración de páginas.

a) **Elementos conceptuales.** No son visibles, pero están presentes en el diseño.

- **Punto.** Es un elemento gráfico esencial del diseño gráfico, representa la unidad mínima de comunicación visual.
- **Línea.** El recorrido que realiza un punto en una determinada dirección genera la línea, se la entiende como la unidad de varios puntos que generan dinamismo, direccionamiento y delimitación de áreas; tendrá el largo y no así ancho.
- **Plano.** Es la representación gráfica de un elemento en dos dimensiones: altura y anchura. Tendrá dirección y posición.
- **Volumen.** Un plano en movimiento genera el volumen, la misma que poseerá de largo, ancho y profundidad, ocupando una posición en el espacio y está limitado por otros planos.

b) **Elementos visuales**

- **Forma.** Es todo aquel elemento con un espacio cerrado y plano que podemos identificarlo a través de sus características, posee anchura y altura, estas pueden ser: geométricas y orgánicas.
- **Medidas.** Hacen referencia al tamaño de las formas, las cuales podemos medirlas.
- **Color.** Se constituye un elemento fundamental para todo proyecto, tiene la capacidad de causar y comunicar ideas, sensaciones y emociones.
- **Textura.** Sugiere el material de la superficie, esta puede ser tangible o intangible, es decir, percibida por la vista o el tacto.
- **Tipografía.** Es la representación gráfica de las letras o textos.

c) **Elementos de relación**

- **Dirección.** Hace referencia a la relación que tiene el objeto con el espacio.
- **Posición.** Es la relación que establece el objeto con respecto a un cuadro o soporte con el diseño.
- **Espacio.** Es toda aquella área alrededor de los elementos del diseño o composición. El espacio establece relación con el orden y la agrupación de los elementos, así mismo produce la sensación de profundidad.

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

2.1. Clasificación del diseño gráfico

- **Diseño publicitario.** Su finalidad es la creación, maquetación y diseño de diversas publicaciones de empresas comerciales, con el fin de promocionar algún producto.
- **Diseño web.** Se aplica en el diseño digital de la interfaz de los sitios web o portales de internet. El diseño web debe tomar en cuenta distintos aspectos para su estructuración, ya que debe generar interactividad, y utilidad de la información que proporciona.
- **Diseño editorial.** Esta se refiere a la maquetación y composición de libros, revistas, periódicos y otros.



Fuente: propia

Diseño de identidad corporativa



Diseño Web



Fuente: propia

Diseño multimedia



Fuente: propia

Diseño industrial



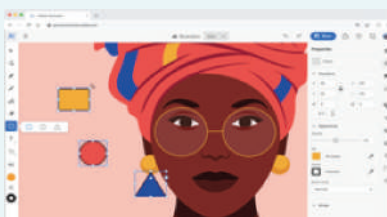
Interfaz Adobe photoshop



Interfaz Adobe photoshop



Interfaz Adobe illustrator



Interfaz Adobe indesign



Fuente: Adobe Blog

- **Diseño de identidad corporativa.** Trabaja con diseños como ser: emblemas, logotipos, isotipos, monogramas y otros. Caracteriza a una empresa u organización, respetando y transmitiendo a ideología de la propia institución.
- **Diseño multimedia.** Implica trabajar con un conjunto de recursos como la fotografía, video, animación, sonido y texto, tales como tráiler de largometrajes, documentales, anuncios publicitarios y otros.
- **Diseño industrial.** Destinado a la creación y desarrollo de diseños para productos industriales masivos o en serie.

2.2. Herramientas digitales del diseño gráfico

Trabajar en el diseño de un proyecto requiere de mucha creatividad, ideas innovadoras y originales; es por ello que se requiere de varios procesos para lograr el objetivo final; el proceso de diseño comenzara a partir de la representación gráfica de forma manual de la idea. Con el primer bosquejo el diseñador pasara a trabajar la idea en el ordenador apoyándose de distintos programas o herramientas digitales destinadas a favorecer la calidad del diseño.

El proceso de producción gráfica dependerá del objetivo que se tiene y se utiliza herramientas digitales.

2.2.1. Herramientas para la edición de imágenes y fotografías

- **Adobe Photoshop.** Es una herramienta digital apta para trabajar con la edición de imágenes, fotografías e ilustraciones en 3D; no requiere de conexión a internet, una vez que se instala al ordenador, su manejo es de fácil comprensión para la edición de imágenes.

Este programa, no se limita a trabajar con la edición de imágenes o fotografías, sino que proporciona recursos para el diseño de textos, figuras y otros elementos.

- **Canva.** Es una herramienta amplia de diseño la cual se trabaja en línea, es muy útil para crear imágenes de calidad de forma rápida a la vez ofrece plantillas establecidas para la creación de imágenes. Esta herramienta facilita la descarga de los proyectos, genera espacios para para compartirlos y a la ve el trabajo en equipo.
- **Gimp.** Es un programa de descarga gratuita con características similares a adobe Photoshop.

2.2.2. Herramienta para la creación de logotipos, ilustraciones, infografías y otros

- **Adobe Ilustrador.** Pertenece a la familia Adobe que al igual que Photoshop, puede trabajar sin acceso a internet, teniendo accesibilidad a una gran cantidad de recursos en su versión de compra.

Ilustrador, te permite elaborar logotipos para empresas, instituciones o marcas, tiene diferentes tipografías e ilustraciones a partir de su sistema de vectorización. Con esta aplicación se puede realizar todo tipo de diseño en alta calidad, como ser; logos, tipografías, iconos para páginas web, diseños para revistas, libros y otros.

2.2.3. Herramienta para el diseño de páginas

- **Adobe InDesign.** Es una herramienta de maquetación de páginas para textos, folletos, libros y revistas, ideal para los trabajos editoriales impresos como digitales donde pueden integrarse recursos de video, audio presentaciones, animaciones y otros.



A partir de los conocimientos proporcionados respondemos las siguientes preguntas:

- ¿Qué relevancia o importancia tiene el diseño gráfico en la sociedad?
- ¿De qué manera el diseño gráfico se encuentra inmerso en las actividades cotidianas que desarrolla un estudiante?



Actividad

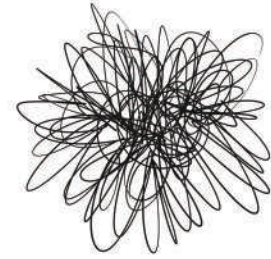
Dentro de nuestro contexto existe una variedad de productos que no cuentan con publicidad para su comercialización; considerando este aspecto, realizamos el diseño publicitario de tal producto tomando en cuenta las características que éste tiene.

EL DIBUJO ARTÍSTICO COMO FOMENTO A LAS EXPRESIONES GRÁFICAS CULTURALES

PRÁCTICA

Los garabatos son los primeros dibujos o representaciones gráficas particulares en la primera infancia de los niños, se caracterizan por ser trazos libres, incontrolados, realizados sin levantar el lápiz o dispositivo de dibujo.

En el arte, el garabato se considera como una técnica artística del dibujo, que algunas ocasiones son figurativos y con un significado concreto, pero también puede ser netamente abstracto; a la vez se la utiliza para dar textura y efectos al momento de realizar la valoración tonal en una obra.



Actividad

La percepción genera una idea o imagen mental que ayuda a entender lo que observamos, escuchamos, etc.

- Visualizamos el garabato y generamos una idea o imagen mental a partir de tu percepción.
- ¿En el garabato realizado, logramos identificar alguna imagen, dibujo, figura, símbolo u otro objeto? Explicamos lo que identificamos.

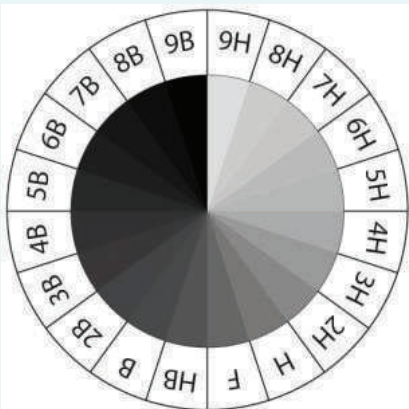
TEORÍA

Interesante

La madera y la calidad de los lápices de grafito varían según la dureza y la capacidad de realizar los trazos claros y oscuros.

La H (Hard en inglés) en el sistema europeo define la dureza, la B (Black en inglés) define el grado de oscuridad y la F (Fine en inglés) para la finura.

Los sistemas de lápices de gama blanda del B al 9B (blando y negro), gama media son el HB y el F, de gama dura es a partir del H al 9H (el más duro).



1. Materiales e instrumentos del dibujo artístico

Los materiales básicos para dibujar son muy diversos, desde el uso de un simple lápiz y una hoja de papel, hasta llegar a utilizar otros específicos para trabajar una obra de arte. Entre los materiales tradicionalmente utilizados tenemos:

1.1. Materiales

- **Soportes**, son las superficies donde se trabaja la obra, estas pueden variar de acuerdo a las intenciones o técnicas del artista. Ejemplo: papel o block de dibujo, papeles con textura, lisos o de color, madera, cartón y otros.
- **Lápices grafito**, es el más común y accesible, se caracteriza por ser una mina de grafito blanda recubierta por madera siendo pigmentos a al contacto con el papel dejando un trazo gris y brillante. De acuerdo a su composición estos se dividen en lápices duros (H) y blandos (B).
- **Borradores**, también denominados como gomas de borrar se caracterizan por ser duras o maleables útiles para corregir los errores o producir luces sobre los sombreados.
- **Fijadores de dibujo**, es un protector o sellador que se aplica una vez concluida la obra de dibujo, carboncillo, pasteles u otros, posterior a su aplicación no se podrá realizar correcciones en el trabajo.

1.2. Materiales para trabajar técnicas

- **Carboncillo**, es uno de los principales materiales que emplea el hombre para realizar bocetos en distintos soportes. Se caracteriza por ser una barra de carbón que puede obtenerse naturalmente de la quema de ramas o elaborados industrialmente.
- **Lápices de color**, ofrecen una variedad de opciones artísticas en dibujo como en pintura. En dibujo el método de utilizar los lápices de color es denominado como la técnica seca, en la cual también puede incluirse otros materiales.

- **Sanguina**, similar al carboncillo, la sanguina es un material que se obtiene de la mezcla de arcilla con óxido férrico logrando la gama de colores entre rojizos y ocre.
- **Sepia**, son barras o lápices elaborados con una sustancia marrón colorante la cual se obtiene de un molusco cefalópodo, especie mariana del mismo nombre.
- **Tiza pastel**, son pigmentos en polvo aglutinados con goma arábiga, resina o u otro material para formar una barra de color opaco y blando al contacto con el soporte.
- **Tinta china**, caracterizado por ser un pigmento líquido oscuro, para trabajar técnicas húmedas permitiendo variedad de tonalidades a partir del manejo de pinceladas.

Dentro de la variedad de materiales existen otras tales como las cretas, rotuladores, marcador, bolígrafo, etc.

1.3. Herramientas de apoyo

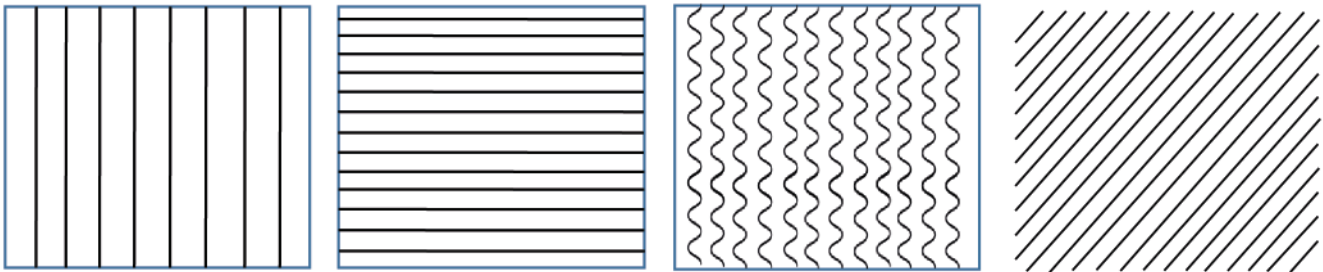
Para trabajar las diferentes técnicas existe una amplia variedad de herramientas que nos ayudan y facilitan el manejo de materiales en el dibujo artístico tales como: difuminos, goma maleable o miga de pan, plumas, cañas, pinceles, entre otras.

2. Ejercicios de grafomotricidad y perfeccionamiento del trazo

Los ejercicios de grafomotricidad ayudan a mejorar las habilidades manuales en el trazo y a la vez el perfeccionamiento visual y precisión, estos ejercicios se realizan a mano alzada formando líneas en varias direcciones inclinaciones y variedad de figuras, considerando tamaño y distancia entre ellas.

Actividad

A continuación, trabajamos en los siguientes ejercicios de grafomotricidad, recordando que debe realizarse a mano alzada sin utilizar algún instrumento de apoyo como reglas u otros.



3. Proceso del dibujo; boceto, croquis y dibujo acabado

3.1. Boceto

Son los primeros trazos a mano alzada del dibujo, visualiza la idea sin mucho detalle del objeto, pero se considera aproximaciones en las proporciones.

En este primer proceso solo se trabaja con lápiz y borrador.

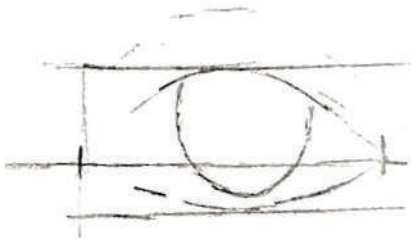
3.2. Croquis

Es una segunda aproximación del dibujo o idea, presenta detalles más estudiados en el trazo de líneas, luces, sombras, medidas.

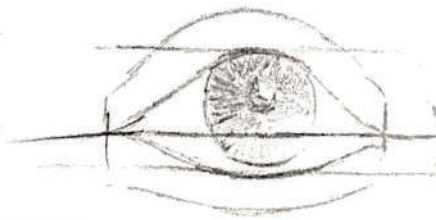
3.3. Dibujo Acabado

Es la conclusión del dibujo o idea, en donde se muestra con todos los detalles de proporción, medidas, volumen, luces y sombras. Para acercarse fielmente a la realidad del modelo o la propuesta de diseño.

Boceto



Croquis

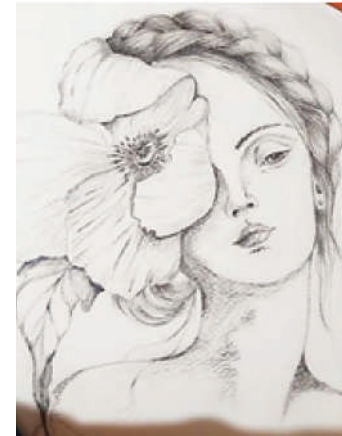
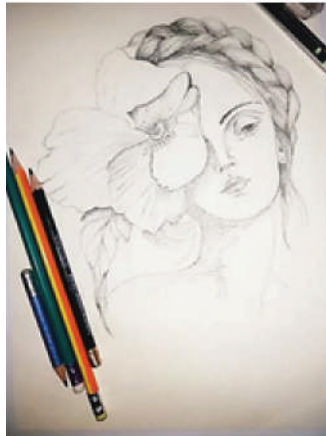
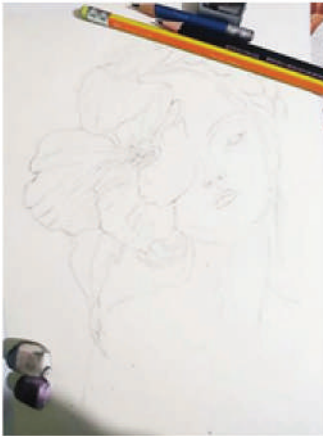


Dibujo acabado



El proceso del dibujo a partir del dominio de los elementos en la composición: simetría, encaje, proporción y otros.

Réplica de dibujo con grafito: rostro



Fuente: Propia

4. Elementos del dibujo simetría, asimetría, encaje, proporción y otros

En toda obra debe considerarse distintos elementos de composición, los cuales deben distribuirse y organizarse los objetos o formas en el espacio o soporte donde se trabajará el dibujo, facilitando su lectura e interpretación por el espectador.

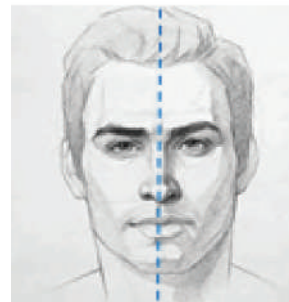
4.1. Simetría

La simetría es una percepción visual que muestra una composición equilibrada de todos los elementos de una obra de arte, considerando la distribución equitativa del peso visual en ambos ejes o centro de simetría.

La simetría de acuerdo a sus elementos; colores, tamaños y texturas, podrá visualizarse de forma vertical como horizontal.

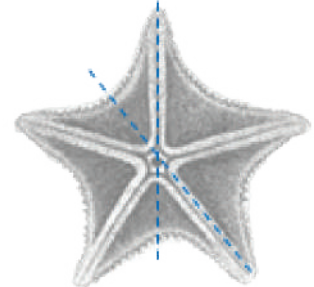
- **Simetría axial**, cuando existen dos partes iguales divididas y equidistantes al eje simétrico, el mismo que está situado en el medio del objeto, este podrá ser vertical, horizontal u oblicuo. La simetría axial se encuentra en todos los elementos que nos rodea: objetos, animales, vegetales y minerales.
- **Simetría radial**, consiste en la distribución de los ejes que pasan por el mismo punto, es decir tienen un punto en común y los elementos están a la misma distancia del punto central, los elementos son como los radios de una rueda, esta composición se lo utiliza en la arquitectura y e otro tipo de decoraciones como en la cúpula y rosetón.

Simetría axial



Fuente: practicate.com

Simetría radial



Fuente: botanical-online.com

4.2. Asimetría

La asimetría es la ausencia de simetría, expresa la diferencia entre sus partes o lados de una composición con relación a su eje central.

La asimetría no representa un desequilibrio en la composición, sino variedad en la desigualdad de los elementos y partes.

4.3. Encaje

El encaje ayuda a ubicar el objeto o idea en el espacio de trabajo, para que se muestre equilibrada y proporcionada.

El encaje se apoya con líneas a base de un lápiz suave realizando trazos ligeros que ayudaran a marcar las proporciones, estas líneas ajustaran el diseño y sobre ellas se definirá y precisara los detalles del objeto.

4.4. Proporción

Para comenzar con una composición artística es necesario conocer las dimensiones o tamaño de los elementos u objetos que se representaran en el espacio o soporte, a la vez la proporción ayuda a establecer la relación de los elementos para que estos se perciban visualmente armónicos y proporcionados, es decir, que, en nuestro dibujo, debe mantener la misma relación de medidas entre los componentes.

Asimetría



Fuente: collections.vam.ac.uk

Encaje



Fuente: collections.vam.ac.uk

Proporción



Fuente: google.pt

VALORACIÓN

Reflexionamos a partir de lo aprendido y respondemos:

- ¿Por qué es necesario conocer estos elementos del dibujo al momento de realizar un retrato?
- ¿Qué tan importante es realizar los ejercicios de grafomotricidad? ¿serán útiles solo en dibujo?

PRODUCCIÓN

Actividad

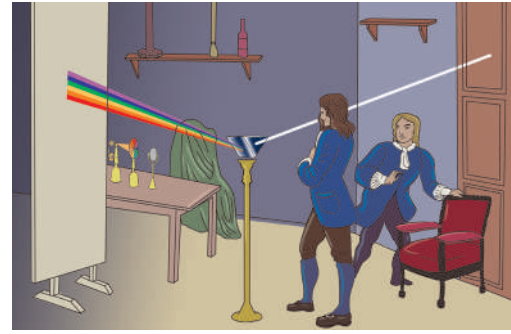
- La simetría: (axial, radial) y asimetría se encuentran presentes en una infinidad de elementos de nuestro contexto, identificamos y mencionamos algunos ejemplos.
- Siguiendo los elementos y procesos del dibujo (boceto, croquis y dibujo acabado) trabajamos en una obra a partir de los objetos cotidianos del contexto.

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

PRÁCTICA

Un poco de historia

Newton en 1665, fue el primero en observar que la luz blanca daba lugar a la producción de colores, ya que al realizar un experimento con un prisma refractante donde al pasar un haz de luz solar sobre un cristal, evidencio que este se descomponía en todos los colores del arcoíris, este proceso se da gracias a las propiedades de refracción.



Actividad

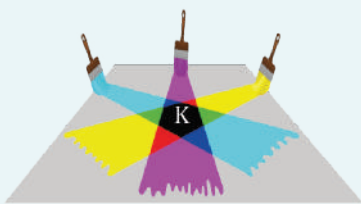
- Replicamos el experimento de Newton y comprobamos su teoría.
- ¿Cuál es el orden de los colores producidos por este experimento?
- ¿En qué otras situaciones logramos observar este efecto, explica algunas?

TEORÍA

Síntesis aditiva



Síntesis sustractiva



Círculo cromático



1. Teoría del color (disco cromático), clasificación, medios, soportes y materiales

La teoría del color es el conjunto de reglas que establece las pautas fundamentales en torno a las combinaciones de colores y la armonía, se utiliza para explicar cómo se generan los colores que conocemos.

Un aspecto importante que se debe conocer sobre la teoría del color es conocer diferencia entre:

- **La teoría de la síntesis aditiva o el color luz**, proviene de una fuente luminosa coloreada: pantallas, reflectores, focos, etc. Los colores primarios luz con los que se obtiene los demás colores son el rojo, azul y verde, simplificados por las iniciales en inglés de cada color en RVA o RGB; superponiéndolos se tiene como resultado el blanco y la ausencia de todos estos el negro.
- **La teoría de la síntesis sustractiva o color pigmento**, son los colores materia con lo que pintamos: lápices de color, tempera, óleo, etc. Los colores pigmento primarios son: cian, magenta y amarillo que se simplifican por la inicial e cada color en inglés: CMAN o CMYK. Al combinarlos entre si se obtiene los demás colores y la mezcla de los tres da como resultado el negro, en la ausencia de estos el blanco.

1.1. Disco cromático

Es un sistema que ordena y clasifica los colores de manera que facilite la lectura, el entendimiento y relacionamiento de los colores entre sí.

En el círculo cromático encontramos prácticamente todos los colores existentes y distinguibles al ojo humano, de acuerdo al orden y clasificación de cada color, se comprende las mezclas necesarias para formar un color, la intensidad, saturación, matiz o tono.

Regularmente, se trabaja con círculos cromáticos de síntesis sustractiva RYB, pero también podrá trabajarse con otros de síntesis aditiva: RGB y CMYK.

1.2. Clasificación

- **Colores primarios**, son el color rojo, azul y amarillo, denominados puros que no se obtienen de la mezcla de otros colores, pero si al mezclarlos se obtiene otros colores.
- **Colores secundarios**, son aquellos que se obtienen de la mezcla de dos colores primarios. Son: verde, anaranjado y violeta.
- **Colores terciarios**, se obtiene de la mezcla de un color primario con uno secundario en partes iguales. Para denominar o nombrar estos colores primero se debe citar el color primario y posterior el secundario. Ejemplo: amarillo-verdoso, amarillo anaranjado, rojo-anaranjado y otros.



1.2.1. Temperatura de los colores

Dentro del círculo cromático también podemos encontrar la clasificación de los colores por su temperatura como los colores cálidos y fríos.



1.2.2. Medios soportes y materiales

Dependiendo de la técnica que se trabaje los materiales podrán variar, pero, entre los más comunes tenemos; pigmentos (óleos, temperas, acuarelas, etc.), pinceles de diferentes mediadas, soportes (bloc o papel de pintura, cartón, lienzo- bastidor, tela, y otros), caballete, paleta de pintor, recipientes, diluyentes, etc.



Fuente: Propia

2. Expresiones pictóricas técnica lápices de color

Las características que tienen los lápices de color es que son adaptables para trabajar con estas desde muy temprana edad, las posibilidades de pintar con ellas son amplias; en principio son accesibles y cómodos para trasportarlos y trabajar en cualquier espacio, no requiere de diluyentes o algunos aglutinantes para conseguir su pigmentación.

También, los lápices de color se caracterizan por ser minas duras de pigmento recubiertas en madera; existe una amplia variedad de presentaciones dependiendo de la marca de fabricación, asimismo en la actualidad se cuenta con una extensa gama de colores facilitando aún más su uso.

Además, se encuentran entre el dibujo y la pintura, de acuerdo a como se empleen estos podrán otorgar distintos efectos en las obras, sin embargo, es necesario conocer que estos materiales, por la consistencia que tiene no pueden mezclarse entre sí, sino que se emplea superponiendo capas de color comenzando por aquellos tonos claros hasta los más oscuros al igual que las acuarelas.

2.1. Técnicas para el trabajo con lápices de color

Técnica lineal



Técnica del frotado



Técnica del rayado



Técnica del blanqueado



Técnica tonal



Técnica del borrado



Eucalipto



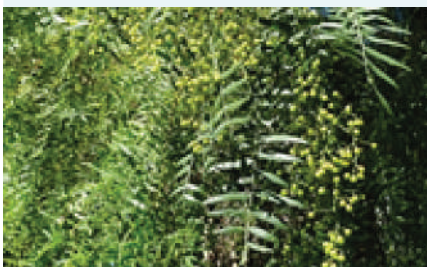
Nogal



Retama



Molle



Fuente pixabay.com

3. Los pigmentos obtenidos desde la naturaleza

Desde las primeras manifestaciones o representaciones de dibujos en las cavernas la naturaleza ha ofrecido una variedad de pigmentos, los cuales fueron perdurando por muchos años.

En varias culturas originarias se utilizó para otorgar color a las lanas o tejidos, una serie de pigmentos provenientes de la planta como de los animales.

La naturaleza, dependiendo el contexto donde nos encontremos nos ofrecerá una serie de materiales que brindan color, entre la amplia variedad existen:

- **Eucalipto**, esta planta o árbol no solo tiene uso medicinal, sino fue muy utilizado por las culturas andinas de América para obtener colores como amarillo, anaranjado, marrón y beige.
- **Amor seco**, es una hierba medicinal que la vez proporciona colores en tonos amarillos.
- **Palillo**, es una variedad de cúrcuma utilizada en la preparación de comidas; la misma proporciona un color brillante de amarillo.
- **Tarwi**, es conocida por ser un alimento consumido en las zonas andinas de Latinoamérica, sin embargo, las hojas de esta planta proporcionan pigmentos en tonos amarillos.
- **Molle**, este tipo de árbol es posible obtener los colores; verde, amarillo y gris azulado.
- **Retama**, arbusto de flores amarillas con el proceso adecuado de sus hojas otorga el color verde.
- **Airampu**, tiene propiedades medicinales y la vez de pigmentación en colores rojo y magenta.

No solamente el reino vegetal nos otorga colores para aplicar en distintas obras pictóricas; asimismo, los animales y algunos otros elementos naturales que encontramos en el contexto:

- **Cochinilla**, es insecto que habita en los tunales o especies de cactus de las zonas cálidas, en su variación de colores que proporciona son: rojo, magenta y anaranjado.
- **Arcillas**, este material natural y seco, en su amplia variedad de colores se encontrará: el rojo, negro, marón, anaranjado, gris, e incluso verde.
- **Tallos y ramas carbonizadas**, se producirán a partir de la quema de distintos tallos o ramas logrando obtener barras de color en una variedad de grises, ocre y negro.

Cochinilla



Arcilla de colores



Fuente: freepik.es

Tallos carbonizados



« VALORACIÓN »

- Los conocimientos en cuanto al color no solo se trabajan en la pintura, sino que intervienen en muchas áreas como la psicología, arquitectura, estadística, diseño, etc. ¿En la publicidad y marketing, qué importancia tiene el color?
- ¿Qué beneficios tendrá trabajar obras con pigmentos naturales no tradicionales?

PRODUCCIÓN »

Actividad

- Realizamos un bodegón utilizando los lápices de color aplicando la técnica tonal.
- Realizamos una cartilla explicativa de colores a partir de la extracción de los pigmentos naturales.



LA HISTORIA DEL ARTE

PRÁCTICA

Observamos las siguientes imágenes:

Comparte percepciones y dialoga con tus compañeros y compañeras de curso.

Una vez terminado el diálogo, con la guía del docente, registra en la pizarra las percepciones que observaste en el primer momento utilizando un mapa mental.

El docente abrirá el debate sobre las ideas y/o hipótesis que surgen en el aula respecto al tema.



Actividad

- En base a la hipótesis que emerge del diálogo y registro de las ideas en el pizarrón, desarrollamos un debate en función a las siguientes preguntas:
- ¿Por qué el hombre siente la necesidad de expresar las ideas, los pensamientos a través del dibujo, la pintura u otras formas de manifestación?

TEORÍA

Arte mobiliario Venus de Brassempouy



Venus de Brassempouy



Investiga sobre la "Venus de Willendorf y Lespugue"

1. Arte Prehistórico Universal

El Arte Prehistórico Universal, se refiere a las manifestaciones artísticas que comprende desde el año 2.500.000 a.C. con la aparición de los primeros antecesores del Homo Sapiens hasta 3.500 a.C., siendo los primeros inventores de la escritura los sumerios, quienes habitaban el Sur de la Mesopotamia.

1.1. El espacio visual en la edad de la piedra

a) Arte Paleolítico (2.500.000 – 10.000 a.C.)

El Sapiens Sapiens es generador de obras en el periodo superior y se divide en dos categorías:

Arte mobiliario o arte mueble, se distingue porque las obras podían ser de un lugar a otro, consistía en figurillas, placas decorativas en hueso, bastón de mando, estatuillas y bajorrelieves grabados en asta de reno, hueso marfil y sobre placas de piedra.

Las venus Esteatopigias, son figuras femeninas, se caracterizan por la exageración del tejido graso adiposo en ciertas regiones del cuerpo, de manera general el rostro es apenas sugerente. El significado que se atribuye es la fecundidad femenina orientado a la protección y generación de la humanidad.

La Venus de Brassempouy (cabeza y cuello), se descubrió en 1892, esculpida en marfil de mamut, mide aproximadamente 3.5 cm. de altura, 2.2 cm. de profundidad y 1.9 cm. de ancho. Tiene un cabello trenzado a la forma egipcia, rasgos faciales claros ojos y nariz, cejas, no tiene boca.

La Venus de Willendorf (Austria), descubierta en 1908, tiene 11,5 centímetros de altura, es única por su sensualidad, belleza y los rizos del cabello.

La Venus de Lespugue, tallada en marfil de mamut, tiene 14,7 cm de altura, hallada en 1922, cerca de Lespugue Alto Garona, en Francia.

Entre otros también se tiene: "Propulsor con Caballo Saltando", "Bastón de Mando".

Arte rupestre o parietal, refiere al conjunto de dibujos, grabados, relieves y pinturas en el interior de grutas, cavernas o en acantilados, aunque la denominación abarca al periodo del arte del periodo prehistórico. Entre las obras importantes se tiene:

Venus de Laussel, de 17,5 pulgadas de altura tallada en piedra en relieve y porta en la mano derecha un cuerno de bisonte y en la mano izquierda está sobre el vientre. Fue descubierto en 1911 en Francia.

Cuevas de Lascaux, investigada desde el año 1940, con 80 metros de longitud se observa una variedad de caballos, ciervos, bisontes y en especial los toros miden entre tres y dos metros, hay dominio de la anatomía en la pintura.

Cueva de Altamira en Cantabria España, fue descubierta en 1879. Tiene una longitud de 270 metros. Se observa las representaciones de bisontes, caballos, ciervos, manos y misteriosos signos, pintados y grabados, con una antigüedad estimada 15.000 años. La sensación de volumen y la perfección en la técnica del grabado, es impresionante el dominio del claroscuro con sólo dos pigmentos, el negro del carbón vegetal y el rojo de óxidos.

b) Arte Mesolítico (10.000 – 5.000 a.C.)

Es un periodo de transición se caracterizó por ser principalmente utilitario y estar relacionado con la caza, pesca y recolección. Los objetos de arte más comunes eran herramientas de piedra tallada, como puntas de flecha y raspadores, así como adornos personales hechos de hueso, concha y dientes de animales.

c) Arte Neolítico (5.000 – 3.000 a.C.)

Las características relevantes son las construcciones megalíticas con significado religioso, funerarios y creencias en divinidades astrales, son:

El Menhir, piedra larga de grandes proporciones, colocadas verticalmente en el suelo, así los menhires en círculo forman el Crómlech; si es en línea es Alineamiento, y si tiene forma de mesa: dos verticales y una horizontal se denomina Trilito.

El Dolmen, formado con varias piedras verticales cubierta por otras de gran tamaño, tenía la utilidad para depositar los cadáveres, entre las variedades se tiene: la cámara simple, el de corredor, la galería dolménica.

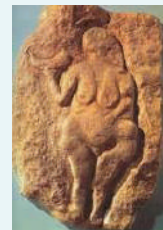
1.2. El arte visual en la edad de los metales

a) Edad del Cobre (6000 a. C. y el 2500 a. C.), es un periodo de transición previo a la Edad de Bronce, se fabrican hachas, pesas de telar, además de idolillos de piedra, vaso campaniforme (cerámica), aparece los utensilios funerarios. El cobre es uno de metales que mejoró las condiciones de vida del hombre.

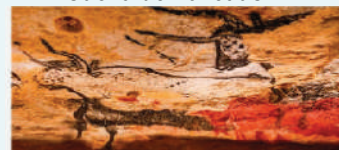
b) Edad de Bronce (2.000 a 1.000 a. C.), es el resultado de la aleación de cobre y estaño, se convirtió en un material importante para la fabricación de herramientas, armas y objetos ornamentados y ajuares que acompañaban a la persona en vida y en la muerte. Esto marcó un avance significativo en la tecnología y la producción de bienes. También se destaca los petroglifos, las estelas y la ornamentación de herramientas y armas.

c) Edad de Hierro, (1.000 a.C. al 400 a.C.), en la edad de Hallstatt se caracteriza por las grandes espadas, puntas de lanza cuchillos y puñales. En la cultura de la Tené, fabrican: lanzas, martillos, cinceles, cinceles, tijeras, etc. La aparición del hierro en escena, dio paso para el forjado de herramientas que enriquecieron la práctica de la artesanía y joyería, que se vio sustentada por la variación de materia prima disponible.

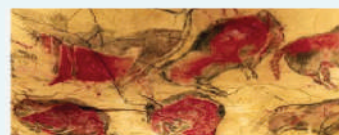
Venus de Laussel



Cueva de Lascaux



Cueva de Altamira



Menhir



Crómlech



Alineamiento



Crómlech



Dolmen



Producción en cerámica



Uso del metal cobre



Uso del metal bronce



Uso del metal hierro



1.3. Principales características del arte prehistórico universal

Se enfocaba en la representación de la vida cotidiana, expresadas en las pinturas y esculturas de animales y personas.

Utilización de materiales naturales: como piedra, hueso, arcilla y metales.

Abstracción y simbolismo, para representar objetos y personas.

Arte mobiliario, se refiere a objetos portátiles decorados, como estatuillas, herramientas y joyas.

Las Venus paleolíticas son estatuillas de mujeres con formas exageradas, con significado religioso o simbólico.

Arte rupestre, pinturas y grabados realizados en las paredes de cuevas y abrigos rocosos.

Megalitos, son estructuras monumentales construidas con grandes piedras.

1.4. Técnicas y materiales utilizados por los artistas prehistóricos universal

Entre los materiales más comunes se encuentran la piedra, el hueso, la madera, el marfil, la arcilla y los metales.

En cuanto a las técnicas, se destacan la talla, la pintura y el grabado.

Utilizaban pigmentos naturales obtenidos de minerales y plantas para pintar y grabar en las paredes de las cuevas

La talla se utilizaba para crear esculturas y objetos decorativos, como estatuas y amuletos. La pintura se aplicaba en paredes de cuevas y en objetos portátiles, como pieles de animales y rocas. El grabado se utilizaba para crear diseños en superficies duras, como la piedra.

2. Arte prehistórica rupestre en Bolivia

Las pinturas rupestres prehistóricas en Bolivia de manera particular en el altiplano tienen una edad aproximada de entre 2.000 y 10.000 años. Es importante destacar que las pinturas rupestres son consideradas patrimonio cultural y arqueológico de Bolivia, y su preservación es fundamental para la comprensión de la historia y cultura de la región.

La Sociedad de Investigación del Arte Rupestre de Bolivia (SIARB), organizó sitios de grabados y pinturas rupestres, al principio se registró aproximadamente 200 obras, actualmente ha llegado a registrar más de 1500 sitios. La gran mayoría se encuentra en el altiplano y los valles, muy pocos en las tierras del oriente boliviano.

2.1. Tipos de arte prehistórico rupestre

Pinturas rupestres, realizadas con pigmentos naturales y que representan figuras humanas, animales, objetos y símbolos abstractos.

Petroglifos, grabados en rocas que representan figuras humanas, animales, objetos y símbolos abstractos.

Geoglifos, diseños realizados en el suelo con piedras y tierra que representan figuras geométricas y animales.

a) Arte rupestre en el Oriente

El arte rupestre no es arte, no decora en el sentido decorativo actual, es un sistema de comunicación. Es una expresión plástica que brinda información sobre aspectos simbólicos y estéticos de las sociedades en diferentes momentos del pasado.

Pintura rupestre – oriente Cueva de Paja Colorada Santa Cruz

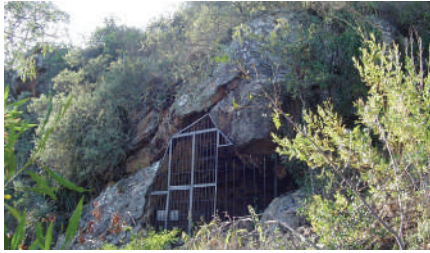


Foto: Roland Félix, SIARB

Pintura rupestre los valles Incamachay – Chuquisaca



Foto: Matthias Strecker, SIARB

Pintura rupestre los andes Calacala – Oruro



Foto: Freddy Taboada SIARB

b) Arte rupestre en los Valles

En el Estado Plurinacional de Bolivia existen más de 400 sitios aproximadamente registrados, pero aún quedan muchos sitios por descubrir, se tiene registrado la Peña Colorada, Incamachay que pertenecen al departamento de Chuquisaca, Orozas y la Choza del departamento de Tarija, Chijini y Chullpar Quebrada del departamento de Cochabamba, Toro Muerto y Paja Colorada que son del departamento de Santa Cruz.

c) Arte rupestre en los Andes

Una representación se tiene en Calacala (región de muchas rocas), se halla en la ciudad de Oruro, las figuras tienen tonalidades de negro y blanco, rojo oscuro y rojizo. Según la región, tiene representación de camélidos (muy probablemente llamas), estas figuras representan el pastoreo o la agrupación de los animales, además se puede observar figuras de felinos, según las creencias aimaras, fueron los “dueños” míticos de los rebaños de llamas.

d) Significado cultural y religioso de las pinturas rupestres

Las pinturas rupestres del arte prehistórico en Bolivia, especialmente en la región del altiplano, tienen un gran valor cultural y religioso para las comunidades indígenas que habitan la zona. Representan la conexión de los antiguos habitantes de la zona con su entorno natural y con los seres divinos que adoraban. Muchas de las figuras representadas en estas pinturas son animales, plantas y elementos naturales que eran considerados sagrados por estas culturas. Además, también se pueden encontrar representaciones de ceremonias y rituales religiosos que se llevaban a cabo en la época prehistórica.

VALORACIÓN

Respodemos las siguientes preguntas:

- ¿Por qué es importante analizar el Arte Prehistórico Universal?
- ¿Cuál es el sentido que se le otorga a la producción del arte visual de la Edad de Piedra?
- ¿Para el hombre de la prehistoria, qué significado tenía las venus Esteatopigias?
- ¿Por qué es importante conocer la producción de arte visual de la Edad de los Metales?
- ¿Qué valor cultural se le otorga al Arte Rupestre en Bolivia?
- ¿Qué diferencias y/o semejanzas encuentra entre en arte mobiliario y arte parietal?
- ¿Cuál es la importancia social y cultural de las diferentes manifestaciones artesanales y artísticas del arte prehistórica rupestre de Bolivia?

PRODUCCIÓN

Actividad

Reunidos en equipos de dos compañeros de curso y con la guía del maestro(a), realiza las siguientes actividades:

- Elaboramos la línea del tiempo del Arte Prehistórico Universal.
- Realizamos el mapa conceptual de la Edad de Piedra.
- Construimos el mapa mental de la pintura rupestre en Bolivia.

Recurriendo a las páginas de internet u otro material bibliográfico, investigamos el arte prehistórico rupestre de nuestra región y/o departamento y escribimos un artículo con las orientaciones del maestro(a).

LAS ARTES APLICADAS COMUNITARIAS

PRÁCTICA

Los pueblos originarios del oriente, de los valles y del occidente, dejaron como testimonio de su existencia objetos de cerámica manualmente elaborados en base de la arcilla.

Hoy esta tradición pervive como medio de producción artesanal, en varios lugares de Bolivia.

Las artes aplicadas, han desarrollado diversas técnicas, como es el grabado y el modelado.



Actividad

- Observando la imagen, en equipos de trabajo comunitario, compartimos conocimientos y experiencias vividas relacionadas al grabado y el modelado.
- Después de un tiempo aproximado de diez minutos compartimos estas experiencias con todos, haciendo referencia a los tipos de objetos de grabados y modelados, además de sus características.

TEORÍA

Grabado de Albrecht Dürer



Grabado de Lucas Cranach



Grabado de Francisco de Goya



1. Concepto y aplicación de grabados (esgrafiado)

El grabado artístico es una técnica de impresión en la cual una imagen o diseño es creado al tallar, grabar una superficie, esta se constituye en una matriz o placa generalmente de madera, metal o linóleo, para luego transferir la imagen impregnada de tinta sobre un soporte, como papel, tela u otro material similar. Este proceso permite la reproducción de la imagen en múltiples copias, además es una técnica decorativa que consiste en realizar líneas y formas.

1.1. Historia del grabado

El grabado tiene sus raíces en la antigüedad, con las primeras manifestaciones en civilizaciones como la egipcia y la sumeria alrededor del 3000 a.C. En la antigua China, se utilizaban sellos de madera tallada para imprimir textos y diseños en papel, puede considerarse una forma primitiva de grabado.

Grabado en Madera (siglos XV al XIX), durante el Renacimiento en Europa (siglos XV y XVI), el grabado en madera alcanzó su apogeo. Los artistas tallaban imágenes en bloques de madera, que luego se entintaban y se imprimían en papel o tela; Algunos de los artistas más notables de esta época que se destacaron en el grabado en madera incluyen a Albrecht Dürer y Lucas Cranach.

Grabado en Metal (siglos XVI al XIX), en el siglo XVI, el grabado en metal ganó popularidad, implicaba grabar en placas de cobre o acero mediante herramientas especiales, creando líneas finas y detalles complejos; durante el Barroco y el Rococó, artistas como Rembrandt y Francisco de Goya se destacaron en esta técnica.

Aguafuerte y Aguatinta (siglo XVII), permitían una mayor variedad tonal en los grabados; el aguafuerte implicaba el uso de ácido para corroer las líneas en la placa de metal, mientras que la aguatinta creaba tonos al aplicar partículas de resina que se adherían a la placa.

Litografía (siglo XVIII al siglo XIX), una técnica de impresión plana que no involucraba tallado ni grabado. En lugar de eso, se basaba en la repulsión

entre agua y grasa; la litografía permitía una mayor facilidad para reproducir imágenes y textos, lo que la hizo especialmente popular para la producción masiva.

Siglo XX y Contemporáneo, a lo largo del siglo XX se introdujeron técnicas como la serigrafía y el grabado fotográfico, que expandieron las posibilidades creativas

1.2. Tipos de grabado artístico

Existen varios tipos de grabado artístico, algunos de los más comunes son:

- **Grabado en relieve**, también conocido como xilografía, se talla una imagen en una plancha de madera y se imprime la imagen en relieve.
- **Grabado en hueco**, llamado también aguafuerte, se utiliza una placa de metal, generalmente cobre, en la que se graba la imagen con ácido. El ácido erosiona el metal en las áreas donde se desea imprimir la imagen.
- **Grabado en punta seca**, en este tipo de grabado, se utiliza una punta afilada para rayar directamente sobre la placa de metal. Al imprimir, las líneas rayadas retienen la tinta y transfieren la imagen al papel.
- **Grabado a la aguatinta**, en esta técnica, se utiliza una resina granulada llamada aguatinta para crear texturas y tonos en el grabado. La resina se adhiere a la placa y crea áreas que retienen la tinta durante la impresión.
- **Litografía**, en este tipo de grabado, se utiliza una piedra litográfica para crear una imagen que luego se imprimirá.

1.3. Característica del grabado

El grabado es apreciado por su capacidad para producir obras de arte reproducibles en serie, lo que lo diferencia de otras formas de arte como la pintura o la escultura, que tienden a ser únicas o en ediciones limitadas. Esta técnica ha sido utilizada a lo largo de la historia para difundir arte, ilustrar libros, transmitir ideas políticas y culturales, y es una forma de expresión artística en sí misma.

1.4. Pasos para el grabado

- **Preparación de la matriz**, se escoge el material base, que puede ser madera, metal, linóleo u otros, y se procede a tallar o grabar la superficie con herramientas especializadas.
- **Entintado de la matriz**, la superficie grabada se entinta utilizando tinta especial para grabado. La tinta se aplica de manera uniforme y luego se limpia la superficie, dejando la tinta solo en las áreas grabadas.
- **Impresión**, se coloca un papel sobre la matriz entintada y se aplica presión, ya sea manualmente o con una prensa de grabado, para transferir la imagen al papel.
- **Acabado y Repetición**, una vez que se ha realizado la impresión, el grabado puede ser retocado o coloreado a mano si es necesario. Además, se puede repetir el proceso para crear múltiples copias idénticas.

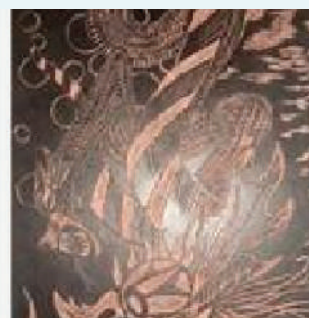
1.5. Herramientas para el grabado

Para hacer grabados se necesitan algunas herramientas básicas, como una plancha de metal o madera, un buril o punzón para grabar, un tórculo para

Grabado en relieve
(profundo)



Grabado en punta
seca



Esgrafiado



Proceso del esgrafiado

Preparación de la superficie



Creación del diseño



Detalle y finalización



imprimir y tinta para grabado. También es útil tener papel de grabado y un rodillo para aplicar la tinta de manera uniforme sobre la plancha. Además, se recomienda tener una mesa de trabajo adecuada con buena iluminación y ventilación, así como guantes de protección para evitar lesiones en las manos durante el proceso de grabado.

2. Esgrafiado

Es una técnica artística que consiste en crear diseños o imágenes al raspar, grabar una superficie previamente cubierta con una o varias capas de material, como estuco, pintura o cera. Al raspar la capa superior, se revelan los colores o texturas subyacentes, creando contrastes visuales y patrones interesantes.

El término "esgrafiado" proviene del italiano "*esgrafiare*", que significa "rascar". Esta técnica ha sido utilizada en diversas culturas y periodos históricos y se ha aplicado en diversas formas, especialmente en la decoración arquitectónica y en la creación de arte visual.

2.1. Historia del esgrafiado

Tiene sus orígenes en la antigua Roma, donde se utilizaba como una forma de decoración en los muros de los edificios. En el Renacimiento esta técnica alcanzó su mayor desarrollo y popularidad, se utilizaba para embellecer las fachadas de los palacios, iglesias y edificios públicos.

2.2. Técnica

Consiste en raspar o rayar una superficie para revelar diferentes capas de colores o texturas, se pueden crear una amplia variedad de diseños y patrones.

2.3. Diseños para crear con el esgrafiado

- **Diseños Geométricos**, crear formas geométricas como líneas rectas, cuadrados, triángulos, círculos, entre otros, son ideales para crear patrones repetitivos.
- **Diseños florales**, permite crear diseños de flores y plantas, con detalles como pétalos, hojas y tallos.
- **Diseños abstractos**, pueden ser más libres y creativos, permitiendo al artista experimentar con diferentes formas y texturas.
- **Diseños letras y palabras**, puede ser especialmente útil si deseas agregar un mensaje o una cita a tu obra de arte.
- **Diseños figurativos**, es posible realizar diseños que representen objetos o figuras reconocibles, como animales, personas u objetos cotidianos.
- **Diseños arquitectónicos**, ha sido utilizado históricamente en la decoración de edificios, permitiendo la creación de diseños arquitectónicos detallados, como molduras, columnas o elementos ornamentales.

2.3. Herramientas para trabajar el esgrafiado

Se utilizan punzones, cuchillos, espátulas, lijas y cepillos, se usan para raspar la capa superior de material y crear diseños o patrones en la superficie. También se puede utilizar una plantilla para crear diseños precisos y uniformes. Es importante utilizar las herramientas adecuadas y tener habilidad en su uso para lograr un resultado óptimo en el esgrafiado.

2.4. Proceso del esgrafiado

- **Preparación de la superficie**, se aplica una o varias capas de material, como estuco, pintura o cera, sobre una superficie, creando un fondo.

- **Creación del diseño**, usando herramientas como cuchillos, espátulas u objetos puntiagudos, se raspa o se graba la capa superior para revelar los colores o texturas subyacentes y crear el diseño deseado.
- **Detalle y finalización**, se pueden agregar detalles adicionales o ajustar el diseño según sea necesario.

3. Introducción modelado: materiales, técnicas básicas y procesos de elaboración

En las Artes Plásticas y Visuales, el modelado se refiere al proceso de crear formas tridimensionales a partir de un material maleable, como arcilla, cera, yeso o incluso digitalmente en programas de modelado 3D. Este proceso puede ser utilizado para representar objetos, figuras humanas, animales o cualquier cosa que requiera una representación tridimensional.

3.1. Materiales para el modelado

- **Arcilla**, como la arcilla roja, blanca, terracota, porcelana, etc.
- **Cera**, maleable a temperatura ambiente y utilizar para crear modelos luego se utilizan en procesos de fundición.
- **Plastilina**, reutilizable, ideal para maquetas y prototipos.
- **Madera**, para crear esculturas talladas.
- **Piedra**, mármol, granito y otras a ser utilizadas en la escultura, se necesita herramientas especializadas (cinceles y martillos).
- **Metal**, como bronce, aluminio, acero. Se requieren herramientas de forja y soldadura.
- **Papel y cartón**, a ser utilizados en la técnica del plegado (origami) y en elaboración de esculturas de papel y cartón.
- **Yeso**, utilizado para crear moldes, también puede ser utilizado en esculturas.
- **Silicona**, es flexible y resistente se utiliza para crear moldes.
- **Resina**, resinas epoxi y poliéster para crear reproducciones y modelos tridimensionales.
- **Materiales de modelado digital**, software de modelado 3D y hardware como tabletas gráficas y programas de escultura digital.
- **Papel maché**, se crea mezclando papel triturado con pegamento u otros adhesivos, y se utiliza para crear formas y esculturas.
- **Goma eva**, material flexible y fácil de trabajar, a menudo utilizado en la creación de maquetas y manualidades.

3.2. Técnica del pellizco

- **Descripción**, el escultor utiliza sus dedos para pellizcar y apretar la arcilla, creando formas tridimensionales a partir de pequeñas piezas de arcilla unidas.
- **Proceso**, comienza con una pequeña cantidad de arcilla y la pellizca entre sus dedos para darle forma. A medida que se trabaja la arcilla, se añaden más piezas pellizcadas para construir la escultura.
- **Características**, tiende a producir superficies texturizadas y detalles orgánicos. Puede ser utilizada para crear formas abstractas o figurativas.

Técnica del pellizco



3.3. Técnica del enrollado

- **Descripción**, se utilizan cilindros o rollos de arcilla para construir la estructura básica de la escultura. Los rollos se superponen y se unen para crear la forma deseada.
- **Proceso**, comienza con tiras largas de arcilla que se enrollan y superponen unas sobre otras para formar capas. Estas capas se unen y se modelan para dar forma a la escultura.
- **Características**, la técnica del enrollado tiende a producir superficies más uniformes y estructuradas, en comparación con la técnica del pellizco. Es ideal para construir formas sólidas y definidas.

Técnica del enrollado



3.4. Otras técnicas

- **Técnicas de modelado con moldes, de yeso o silicona**, permiten replicar una forma mediante el vaciado de material en el molde; **fundición a la cera perdida**, implica crear una escultura de cera que se funde y se reemplaza con metal.
- **Técnicas de modelado de papel, cartón y origami**, arte de plegar papel para crear formas y figuras sin cortar ni pegar; **esculturas de papel y cartón**, para crear formas tridimensionales utilizando técnicas de plegado, corte y ensamblaje.
- **Técnicas de modelado en cerámica: alfarería**, implica la creación de objetos de cerámica a través de técnicas de conformado y cocción; **torno de alfarero**, permite crear formas simétricas y detalladas.
- **Técnicas de modelado digital 3D**, utiliza software especializado para crear modelos tridimensionales en entornos virtuales, utilizados en animaciones, videojuegos, películas y diseño industrial.

VALORACIÓN

Respondemos las siguientes preguntas:

- ¿Por qué es necesario conocer los tipos del grabado artístico?
- ¿Cuáles son las ventajas y/o desventajas del grabado artístico?
- ¿Qué aspectos positivos o negativos ofrece el esgrafiado?
- ¿Qué acciones podría gestionar para promover la producción artesanal del modelado?
- ¿Cuáles serían las limitaciones de la aplicación de la técnica del pellizco y el enrollado?
- ¿Cuáles son las diferencias y/o semejanzas entre la técnica del pellizco y la técnica del enrollado?



PRODUCCIÓN

Realizamos las siguientes actividades:

- Elaboramos un organizador gráfico de nuestra preferencia.
- Investigamos una producción de esgrafiado y otro de modelado, para después compartir los hallazgos entre todos los compañeros en el aula.
- Elaboramos un esgrafiado siguiendo el proceso establecido con los materiales de su elección.
- Con las orientaciones del maestro(a), realizamos el modelado de una pieza con temática y material del contexto.

LAS ARTES APLICADAS

PRÁCTICA

En los últimos años, las artes aplicadas se constituye una actividad artesanal muy importante, orientada a la producción de objetos utilitarios y también decorativos.

Uno de los ámbitos de la producción es el modelado, la cual utiliza de diversos materiales, con características propias en cada región. Las actividades artesanales van en paralelo con la producción artística con aporte creativo, individual y comunitario.



Actividad

A partir de la observación de la imagen y otros relacionados con tu entorno, compartimos las percepciones y experiencias respecto a la producción del modelado, teniendo como material de producción la arcilla, plastilina y el tallado en materiales blandos como es el jabón, la vela y otros que sean de conocimiento pleno de los estudiantes, es importante enfatizar las características propias del objeto utilitario y/o decorativo.

TEORÍA

Modelado a mano



Modelado a torno



1. Aplicación y producción del modelado

En el arte andino pre inca e inca se manifestó una serie de modelados a mano en base a arcilla, que a través del tiempo se han ido enriqueciendo sin perder su originalidad.

El modelado en las artes plásticas es una técnica que implica la creación de formas tridimensionales a partir de materiales como arcilla, plastilina, entre otros, lo cual permite dar forma a un material maleable para crear objetos tridimensionales. Por su plasticidad, dan para transformar el volumen y la forma con la aplicación de una fuerza mínima en el proceso de elaboración.

1.1. Tipos de modelado

- **Modelado a mano**, es una técnica que implica la creación de formas tridimensionales utilizando las manos y herramientas manuales (espátulas, estecas, cuchillo y otros), sin la necesidad de utilizar un torno u otros dispositivos mecánicos. Es una forma de modelado que permite al artista tener un control directo sobre el material que puede ser arcilla, plastilina, cera u otros materiales modelables y una mayor libertad creativa en la creación de la forma los artistas pueden agregar detalles finos, texturas y características específicas a la obra de arte.
- **Modelado a torno**, se utiliza un dispositivo mecánico llamado torno, que junto al material gira sobre su eje horizontal o vertical, permitiendo al artista dar forma al material de manera uniforme y simétrica. En el torno se coloca una bola de arcilla en el centro del torno. a medida que el torno gira, el ceramista utiliza sus manos y herramientas especializadas para dar forma al objeto, como un plato, un tazón o una jarra. La arcilla se moldea a medida que el torno gira, permitiendo una distribución uniforme del material. Permite la creación de piezas en serie, piezas singulares o artísticas. El método ya fue empleado por los egipcios, quienes demostraban habilidad técnica.
- **Modelado al vacío**, es ampliamente utilizado en la fabricación de una variedad de productos: envases de plástico, carcasas de dispositivos electrónicos, juguetes, bandejas para alimentos, etc. Eficiente para producir objetos con formas complejas y superficies detalladas, y es útil para una producción a gran escala.

1.2. Herramientas para el modelado en arcilla

- **La arcilla**, está compuesta de silicatos de aluminio hidratados y provienen de la descomposición de rocas que contienen minerales como el feldespato y la mica. Tiene la capacidad de retener agua lo que significa que puede ser moldeada cuando está húmeda y retiene su forma cuando se seca o se cuece a altas temperaturas.
- **El chamote** es una arcilla que ha sido cocida previamente y se utiliza para dar textura y color a los objetos de arcilla.
- **Barbotina**, estado líquido de la arcilla que se utiliza para curar, unir piezas, así como es utilizada en la técnica de moldes.
- **El engobe**, se utiliza principalmente para modificar la coloración y tonalidad de las piezas de barro y arcilla.
- **Rodillo**, utiliza para alisar y extender la arcilla en una superficie plana. Puedes usar un rodillo de madera o plástico.
- **Estecas**, herramientas de metal o plástico que se utilizan para dar forma y textura a la arcilla. Hay diferentes tipos de estecas: de punta fina para detalles precisos y de punta ancha para suavizar superficies.
- **Espátulas**, son instrumentos planos y flexibles sirven para alisar y dar forma a la arcilla.
- **Cuchillos para arcilla**, con una hoja curva o recta que se utilizan para cortar y dar forma a la arcilla.
- **Pinceles**, se utilizan para aplicar agua o engobe (una mezcla de arcilla líquida y pigmento) a la arcilla, facilitando la unión de diferentes piezas.
- **Esponjas**, sirve para humedecer la arcilla y suavizar superficies.
- **Bandejas**, tablas de trabajo o mesa trabajo, son superficies planas para trabajar con la arcilla, mantenerla limpia y organizada.

También, se utiliza objetos cotidianos, como: palillos de dientes o tapas de botellas, para crear texturas y otros detalles adicionales.

1.3. Pasos básicos para modelar con arcilla

- **Preparación del espacio y materiales**, es tener un espacio de trabajo limpio y bien iluminado, arcilla con herramientas de modelado: espátulas, cuchillos, rodillos, agua, etc.
- **Selección de la arcilla**, que se adapte al proyecto. Tomar en cuenta las diferentes características, como textura, color y capacidad de secado.
- **Preparación de la arcilla**, si la arcilla está en bloque, es necesario amasar para que esté suave y libre de burbujas de aire.
- **Elegir el proyecto y diseño**, qué se quiere crear, elaborar un boceto esto ayudará a visualizar el resultado final.
- **Comenzar el modelado**, utilizar las manos y herramientas para empezar a dar forma a la arcilla. Si se está utilizando un torno de alfarero, es el momento de colocar la arcilla en el torno y comenzar a darle forma mientras gira.
- **Dar forma y detalles a la arcilla**, agregando detalles y texturas según lo planeado, utilizando herramientas de modelado para refinar los bordes y superficies.
- **Secado**, dependiendo del tamaño y grosor de la pieza, esto puede llevar varios días semanas. Durante este tiempo, es importante cubrir la pieza con plástico para evitar que se seque demasiado rápido y se agriete.

Herramientas para el modelado en arcilla



Proceso del modelado en arcilla



Modelado en plastilina



- **Esmaltado (opcional)**, aplicar el esmalte sobre la superficie de la pieza y luego someter a una segunda cocción.
- **Cocción final**, a la temperatura adecuada.
- **Enfriamiento y acabados finales**, si es necesario, aplicar acabados finales como pulido, pintura o barniz.
- **Inspección y exhibición**, revisar la pieza para asegurar de que no haya defectos o imperfecciones que afecten su calidad.

2. Modelado en plastilina

2.1. Materiales necesarios

Plastilina, algunas son más suaves y manejables, otras son más firmes y resistentes. Superficie de trabajo limpio. Herramientas para modelar, usar espátulas, rodillos, estecas, cuchillos para detalles finos, las manos y dedos.

2.2. Pasos para modelar con plastilina

- **Preparar el espacio de trabajo**, esté y libre de polvo o suciedad.
- **Elegir un tema o idea**, por ejemplo: un animal, una figura humana, o un objeto cualquiera.
- **Calienta y amasa la plastilina**, es útil calentarla en las manos para que se ablande y sea más fácil de trabajar.
- **Crea una base**, para una figura grande o un objeto que requiere soporte.
- **Modelar y dar forma**, con las manos y herramientas, empezar a dar forma a la creación.
- **Añadir color y texturas**, mezclando colores de plastilina y obtener tonos diferentes.
- **Ajustar**, los detalles a medida que se avances.
- **Ser paciente**, si no sale perfecto en el primer intento.
- **Experimentar**, la práctica ayudará a mejorar las habilidades motrices.

3. Tallado en jabón

3.1. Materiales necesarios

- **Bloque de jabón**, utilizar un bloque de jabón de glicerina, es una opción popular porque es fácil de trabajar, viene en una variedad de colores y fragancias.
- **Herramientas de tallado**, usar herramientas específicas para tallado en jabón, como cuchillos de tallado, gubias, cinceles y cortadores.
- **Diseño o patrón**, dibujar el diseño en el jabón con un lápiz suave o transferir un patrón utilizando papel de calco.
- **Superficie de trabajo**, plana y estable para trabajar.
- **Cubiertas y protectores**, utilizar guantes para proteger tus manos y delantales para mantener tu ropa limpia.

3.2. Pasos para tallar en jabón

- **Planificar el diseño**, algo simple o dependiendo de las habilidades y experiencia.
- **Marcar el diseño en el bloque de jabón**, usando un lápiz suave o papel de calco. Asegurar de que las líneas sean claras y visibles.

- **Tallar el jabón**, utilizando herramientas de tallado para empezar a esculpir el jabón siguiendo el diseño, comenzar con trazos ligeros y gradualmente profundizar según sea necesario.
- **Cuida los detalles**, trabajar con cuidado para lograr la forma y la textura deseadas.
- **Limpiar y ajustar a medida que se avance**, limpiar el jabón para eliminar los restos y observa el diseño desde diferentes ángulos para asegurarte de que se vea bien desde todas las perspectivas.
- **Pulido (opcional)**, si se desea un acabado más suave y brillante, pulir el jabón utilizando un paño suave o un trozo de seda.
- **Consejos**, trabajar con paciencia y cuidado, especialmente al principio para evitar cortes accidentales. Y experimentar con diferentes herramientas y técnicas para crear texturas y efectos únicos en el tallado.

4. Tallado en vela

4.1. Materiales necesarios

- **Vela**, elegir una vela de parafina o cera que tenga una superficie lisa y sea fácil de tallar.
- **Herramientas de tallado**, utilizar cuchillos o gubias de tallado especiales para velas, así como también herramientas comunes de manualidades, como punzones y cinceles.
- **Calentador o secador de aire caliente (opcional)**, para ablandar ligeramente la superficie de la vela y facilitar el tallado.
- **Diseño o patrón**, dibujar el diseño directamente en la vela con lápices de colores o transferir un patrón utilizando papel de calco.
- **Superficie de trabajo**, utilizar una superficie plana para evitar daños o deslizamientos.
- **Cubiertas y protectores**, para proteger las manos y un delantal para mantener la ropa limpia.

4.2. Pasos para tallar en vela

- **Planifica el diseño**, optar por algo simple o algo más intrincado dependiendo de las habilidades y experiencia.
- **Marca el diseño**, transferir el diseño a la vela usando lápices de colores o papel de calco, asegurar de que las líneas sean claras y visibles.
- **Calienta ligeramente la vela (opcional)**, usar un calentador o secador de aire caliente para ablandar ligeramente la superficie de la vela y facilitar el tallado. No calentar demasiado para evitar deformar la vela.
- **Talla la vela**, utilizar herramientas de tallado para comenzar a esculpir el diseño en la vela. Comenzar con trazos ligeros y gradualmente profundizar según sea necesario. Cuidar los detalles y trabajar con cuidado para lograr la forma y la textura deseadas.
- **Limpiar y ajustar**, medida que se avance, limpiar los restos de cera para mantener el diseño limpio y visible. Observar la vela desde diferentes ángulos para asegurarte de que se vea bien desde todas las perspectivas.

Tallado en jabón



Tallado en vela



Respondemos las siguientes preguntas:

- ¿Qué producciones de modelado sabe y/o conoce?
- ¿Por qué el área de las Artes Plásticas y Visuales orienta a la producción de objetos utilitario y/o decorativos?
- ¿Por qué es necesario conocer las características del modelado en arcilla?
- ¿Cuál es la diferencia entre el modelado, cerámica y el tallado?



Con temas relacionados al Proyecto Socioproductivo y las orientaciones del maestro(a) del área elaboramos:

- Modelado en arcilla.
- Modelado en plastilina.
- Tallado en jabón.

BIBLIOGRAFÍA

ÁREA: ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES

- Ministerio de Educación (2022). “*Planes y Programas de Educación Secundaria Comunitaria Productiva*” La Paz, Bolivia.
- Ministerio de Educación (2022). “*Lineamientos Curriculares del Subsistema de Educación Regular - 2023*” La Paz, Bolivia.
- Ministerio de Culturas, Estado plurinacional de Bolivia (2011). “*Atlas Patrimonial de Bolivia*” La Paz – Bolivia.
- Galarraga Roberto, Angeles García y Orioabala José A., “*Dibujo Técnico 1º Bachillerato*” EREIN 1997.
- Ministerio de Educación (2016). *Guía de Estudio: Unidad de Formación “Historia del Arte del Abya Yala”*, Equipo Nivelación Académica, La Paz Bolivia.
- Fernández A, Efraín (2011). *Artes Plásticas 3*. Santa Cruz: Editorial Emprnder.
- Gisbert, Teresa (1989). “*Encuentro: Ángeles y Demonios*”. pp. 42-45.
- Bienaventuranzas, G. (2014) *Mi libro de Artes*, La Paz-Bolivia.
- Peña Ortiz José, (2007) *Dibujo Técnico Artístico e Historia del Arte*, Bolivia. Visitado en 4 de noviembre 2023.
- Ponce Sanjines, Carlos, “*Tiwanaku, fascinante desarrollo cultural*”. Tomo 1, producciones CIMA, La Paz 2000.
- Hugo Boero Rojo, “*El lago Sagrado de los Incas Tiwanaku*”. Editorial Hispana 1987.
- Océano Grupo Editorial SA, “*El mundo Precolombino*”. Barcelona.
- Víctor Hugo Limpías Ortiz, *Indígenas de América del Sur Misiones - Moxos* (Bolivia) 2017.
- Real Academia de la Lengua Española,(2007) *Teoría del Color*, Artes Plásticas, La Paz-Bolivia.
- Bernardo Mas, Francesc Infante y Ramon Gasull Barberà, “*Dibujo Técnico 1-2*”, Editorial Casals 2016.
- Fernández A, Efraín (2011). *Artes Plásticas 2*. Santa Cruz: Editorial Emprnder.
- Orduña, Bernal (1978). *Dibujo 1*. España: Ediciones S.M.
- Huarcaya Lady y Quispe Ruth, *El Arte Textil de los Quechuas de Puno*, Macusani Perú 2015.
- Ministerio de Educación y Deporte, “*Instrumentos básicos del Dibujo Técnico*”, República Bolivariana de Venezuela, 2018.
- Orbes Belgeretti, “Trazados básicos geométricos”, <http://www.tecnicatala.com>. 2023.
- La Paz La Turística, 2016 <https://www.youtube.com/watch?v=uLcYOOX9oLo>.
- <https://docplayer.es/22623164-Definicion-y-clasificacion-de-angulos.html>.
- <http://visiteboliviaysucultura.blogspot.com/2017/06/la-pintura-y-la-escultura-en-bolivia.html>.
- Monograma- Wikipedia, la enciclopedia libre, Visitado el 17 de octubre de 2023, a horas 13:10 <https://es.wikipedia.org/wiki/Monograma>.
- Época prehispánica en Bolivia/ Embajada del Estado Plurinacional de Bolivia en la República de Argentina: <https://n9.cl/82tln>.
- La Sociedad de Investigación del Arte Rupestre de Bolivia (1987), La Paz – Bolivia.

Equipo de redactores del texto de aprendizaje del **1ER AÑO DE ESCOLARIDAD** de Educación Secundaria Comunitaria Productiva.

PRIMER TRIMESTRE

Artes Plásticas y Visuales
Luis Enrique Rojas Salazar

SEGUNDO TRIMESTRE

Artes Plásticas y Visuales
Alejandra Silvia Martínez Serrano

TERCER TRIMESTRE

Artes Plásticas y Visuales
Jacinto Véliz Mamani

Por una EDUCACIÓN de CALIDAD
rumbo al BICENTENARIO



ESTADO PLURINACIONAL DE
BOLIVIA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN