



ESTADO PLURINACIONAL DE
BOLIVIA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN

5

SECUNDARIA

TEXTOS DE APRENDIZAJE 2023 - 2024



SECUNDARIA COMUNITARIA PRODUCTIVA
ÁREA

ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES

SUBSISTEMA DE EDUCACIÓN REGULAR



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

Edgar Pary Chambi
MINISTRO DE EDUCACIÓN

Bartolomé Puma Velásquez
VICEMINISTRO DE EDUCACIÓN REGULAR

María Salomé Mamani Quispe
DIRECTORA GENERAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

Equipo de redacción
Dirección General de Educación Secundaria

Coordinación general
Instituto de Investigaciones Pedagógicas Plurinacional

Índice

PRESENTACIÓN	1
CONOCE TU TEXTO	2

COMUNIDAD Y SOCIEDAD



Artes Plásticas y Visuales

Quinto año

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



PRESENTACIÓN

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

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

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

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

Edgar Pary Chambi
MINISTRO DE EDUCACIÓN

CONOCE TU TEXTO

En la organización de los contenidos encontraremos la siguiente iconografía:



Glosario

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

Glosario

Investiga

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



Investiga



¿Sabías que...?

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

¿Sabías que...?

Noticiencia

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



Noticiencia



Escanea el QR



Para ampliar el contenido

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

Aprende haciendo

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



Aprende haciendo



Desafío

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

Desafío

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



¡Taller de Ortografía!



¡Taller de Caligrafía!



¡Razonamiento Verbal!

5

SECUNDARIA

ÁREA
ARTES PLÁSTICAS Y
VISUALES





COMUNIDAD Y SOCIEDAD

Artes Plásticas y Visuales

1

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



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

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



Noticiencia

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



Aprende haciendo

La sombra invisible:

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



¡CONTINUAMOS CON LA TEORÍA!

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

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

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

1.1. Glosario

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

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

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

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

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

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



Aprende haciendo

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

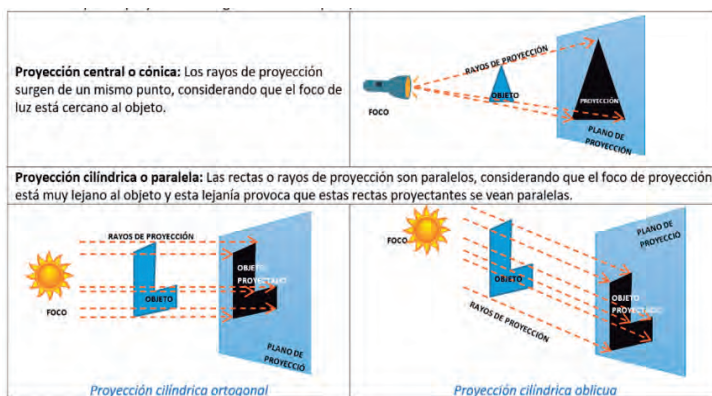


Desafío

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

2. Geometría descriptiva: proyecciones

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



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

2.1. Proyecciones

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

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

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

2.2. Vistas ortogonales

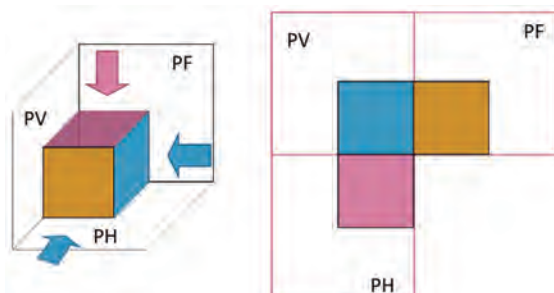
Para conocer completamente las características de un objeto, es necesario realizar varias representaciones desde distintos puntos de vista. Al observar un bloque desde una posición frontal, no podemos saber cómo son sus vistas laterales, ni la parte inferior, etc. Las proyecciones ortogonales, tienen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

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

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

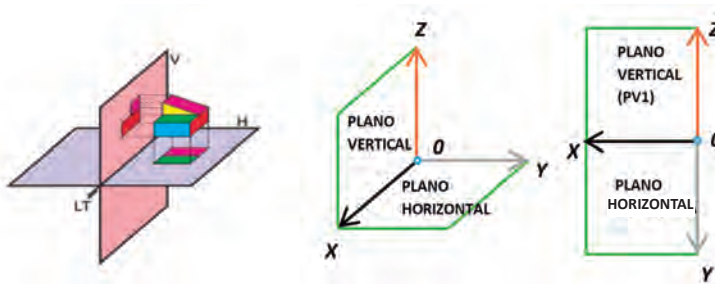
Vista en Perfil: Es la graficación desde el lado izquierdo o derecho del proyecto sobre el plano vertical (PV2).

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



3. Sistema diédrico y triédrico

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

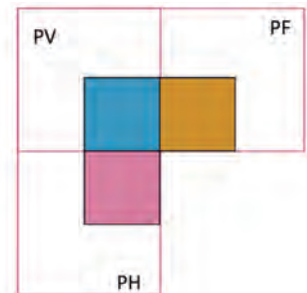
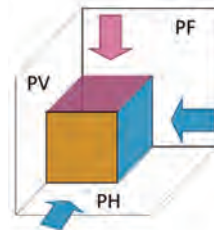


Por otro lado, este método gráfico de representación hace que se obtenga la imagen de un objeto en el espacio y sus proyecciones tanto en planta, como en alzado. El objeto queda representado por su vista frontal (proyección en el plano vertical) y su vista superior o superficie (proyección en el plano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

PROYECCIONES DIÉDRICAS		
EL PUNTO	LA LÍNEA	EL VOLÚMEN

3.1. Sistema triédrico

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



4. Ejercicios

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



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

ACTIVIDADES

1 Analicemos y reflexionemos:

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



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

Consigna

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

Pasos

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

2

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



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

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



Aprende haciendo

Diseño de díptico o tríptico.

Materiales:

Papeles
Cartulina
Rotuladores
Marcadores - Colores
Regla o regletas

Procedimiento:

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



RESPONDE:

¿Qué información visual nos transmiten las imágenes?



Escanea el QR



¡CONTINUAMOS CON LA TEORÍA!



Noticiencia

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

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

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

Las características del diseño gráfico editorial son:

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

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

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

1.1. Afiche

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

Elementos del afiche:

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



Aprende haciendo

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



Desafío

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

1.2. Dípticos

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

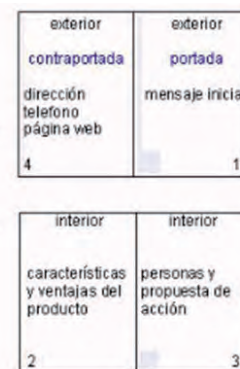
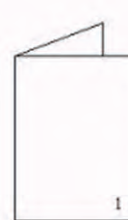


Glosario

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

Partes del díptico:

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



1.3. Trípticos

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

Partes del tríptico:

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



1.4. Revista (partes y secciones)

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

La revista partes y secciones:

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

2. Producción de papelería para el diseño editorial

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

Etapas del proceso de producción

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

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

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

3. Pirograbado como técnica de impresión

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

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

también como “el bordado con agua de fuego”.

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



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

ACTIVIDADES

Analicemos y reflexionemos:

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



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

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

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

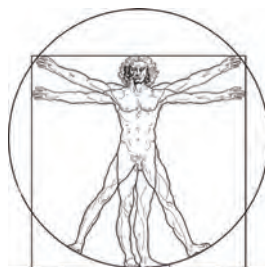


¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

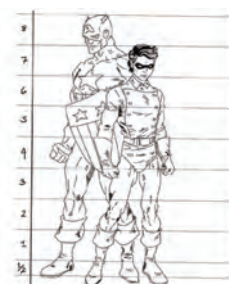
Analicemos las siguientes imágenes del canon ideal.



"El canon - Doríforo".
Policleto 450 a.C



"El hombre de vitrubio"
Leonardo Da Vinci - 1490



Canon de los comics



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



¡CONTINUAMOS CON LA TEORÍA!

1. Antropometría

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

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

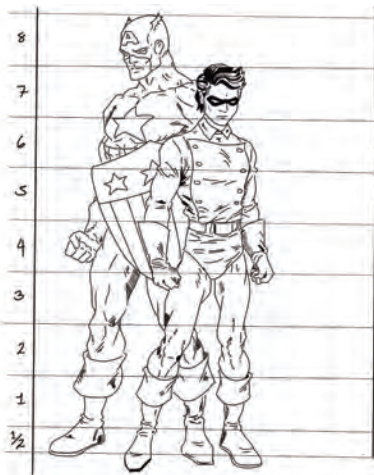
- Una palma es la anchura de cuatro dedos.
- Un pie es la anchura de cuatro palmas.
- Un antebrazo es la anchura de seis palmas.
- La altura de un hombre son cuatro antebrazos (24 palmas).
- Un paso es igual a cuatro antebrazos.
- La longitud de los brazos extendidos de un hombre es igual a su altura.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



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

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

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

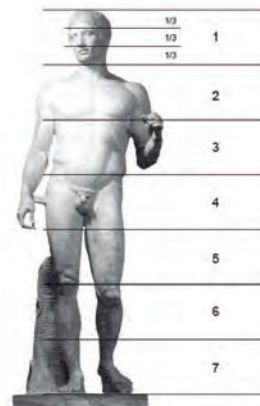


Las matemáticas, por medio de fórmulas, establecen proporciones ideales del cuerpo humano, dividiéndolo en módulos. En la antigüedad, en Egipto ya los usaban y el griego Policleto, estableció proporciones ideales creando un módulo de siete cabezas, basándose en que una persona es siete veces más alta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

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

Se pueden distinguir tres tipos de cánones:

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



3. Movimientos de la figura humana

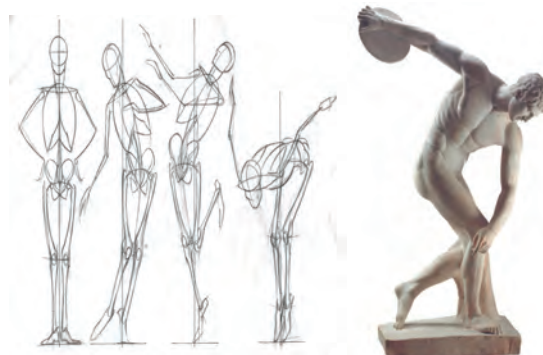
Se puede percibir de dos formas dentro del movimiento de la figura humana: una explícita y otra implícita.

a) Movimiento explícito

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

b) Movimiento implícito

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



4. Valoración tonal de la figura humana

¿Qué es una valoración tonal?

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

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



5. Caricatura de la figura humana

Pasos para diseñar una caricatura:



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

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

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

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



"Ñusta"
Cecilio Guzmán de Rojas



"La Pérez Velasco"
Raúl Lara



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

ACTIVIDADES

Analicemos y reflexionemos:

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



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

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

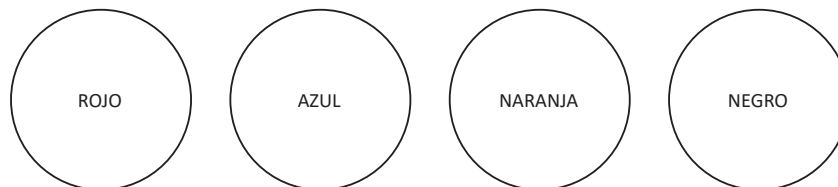


LA PINTURA ARTÍSTICA COMO INTERPRETACIÓN DE LA DIVERSIDAD CULTURAL Y LA DESPATRIARCALIZACIÓN



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

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



Con la ayuda de tu profesor:

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



¡CONTINUAMOS CON LA TEORÍA!

1. Psicología del color en diferentes contextos



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

2. Pintura al óleo: técnicas y aplicaciones diversas

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

Técnicas

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



“Murales”
Walter Solón Romero



“La Huida de Egipto”
Melchor Pérez de Holguín

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

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

En la composición se requiere los siguientes aspectos:

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



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

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



Simetría axial en rostro humano



Simetría radial, en la naturaleza



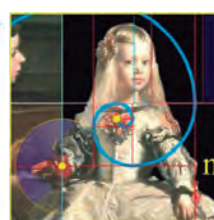
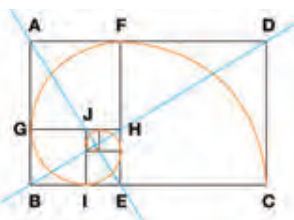
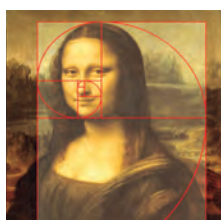
Simetría en la Pintura



Asimetría en la pintura

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

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



La aplicación del punto de oro en obras de arte



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

ACTIVIDADES

Respondemos las siguientes preguntas:

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



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

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

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

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



Investiga

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



Noticiencia

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



Glosario

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

5

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

¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

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



¡CONTINUAMOS CON LA TEORÍA!

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

1.1 Artista plástico en dibujo - Cecilio Guzmán de Rojas



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



1.2 Artistas plásticos en arquitectura



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

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

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

1.3 Artistas plásticos en pintura

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



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



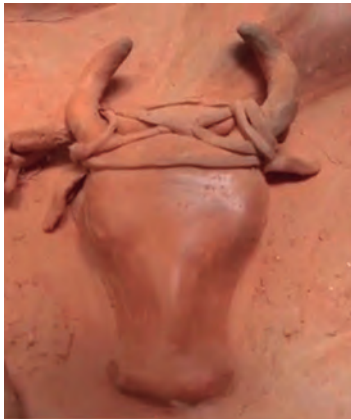
“Recordándote” Acuarela sobre tablero



“Corre y vuela” Acuarela

1.4. Artistas plásticos en escultura

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

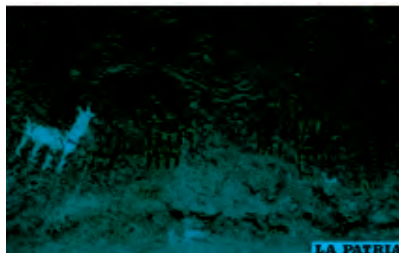


2. Apreciación e interpretación del arte de los pueblos originarios y campesinos de la región

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

2.1. Pintura

Una de las muestras pictográficas rupestres que se encuentran en las rocas llamadas Quelcata, donde se observan figuras de camélidos pintados con predominantes colores como el rojo, el blanco, el negro y los colores



siena, en la cual los materiales provenían de la tierra de colores y vegetales que existían en su comunidad, mientras que las muestras pictográficas en el altiplano, se ven hombres representados de frente en actitud estática. En la región de Chiquitos en el departamento de Santa Cruz, las pinturas y representaciones son antropomorfas y normalmente aparecen de perfil en escenas dinámicas con animales silvestres.



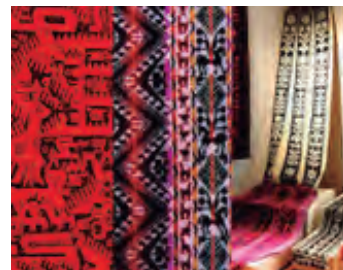
2.2. Arquitectura

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

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

2.3. Tejido

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



2.4. Cerámica



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

3. Museos de arte más reconocidos de Bolivia

A continuación, les presentamos algunos museos relevantes:

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



¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

REFLEXIONEMOS

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

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



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!



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

PROCESOS DE MODELADO Y ARTES APLICADAS PARA LOS EMPRENDIMIENTOS SOCIOCULTURALES



¡INICIEMOS DESDE LA PRÁCTICA!

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



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

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

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

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



¡CONTINUAMOS CON LA TEORÍA!

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

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

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

1.1. Tipos de escultura

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

a. Esculturas de bulto redondo

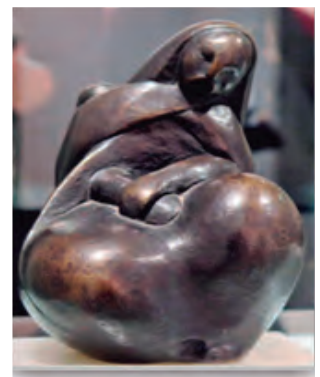
Las esculturas de bulto redondo o exenta son denominadas, así, a aquellas obras que están trabajadas o esculpidas en tres dimensiones, una de sus principales características es que, no se encuentra adherida sobre ninguna superficie o pared, se encuentra apoyada en una base, debido a esto, se puede tener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



“Wiracocha” - Dios principal de los Incas

b. Esculturas de relieve

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



“Madona”
Marina Nuñez del Prado

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

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

c. Busto

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

d. Criselefantino

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

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



“Andres de Santa Cruz”
Alejandro Villegas

e. Escultura arquitectónica

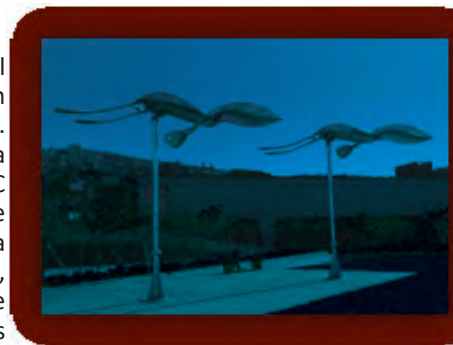
Este tipo de obra lo realizan los arquitectos o escultores al diseñar un puente, mausoleo o un edificio entre otros proyectos, cuyo propósito es brindar mayor estética a una estructura arquitectónica.

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

f. Escultura cinética

La escultura cinética, se caracterizan por el movimiento. Su origen tuvo lugar hace más de un siglo y, a través de la impresión de movimiento. Javier Navarro (2015) en su definición de escultura cinética en su página web Definición ABC

menciona que la idea de movimiento en la escultura puede ser de dos tipos: un movimiento aparente (por ejemplo, una ilusión óptica asociada a la actividad, a la oscilación o al cambio) o, por otra parte, un movimiento real (por ejemplo, una figura que permanentemente cambia de dirección). En cualquier caso, en ambos tipos de esculturas estamos en la esfera de la cinética.



En función a su posición la escultura se clasifica en:

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

1.2. Técnicas de modelado

La escultura involucra diversas técnicas de modelado del material. Julia Uriarte (2023) en su artículo de “Escultura” publicado en la página web de Humanidades hace énfasis a las diferentes técnicas que tiene la escultura entre ellas podemos mencionar:

a. Esculpido: consiste en extraer de un bloque de material los trozos sobrantes mecánicamente (generalmente mediante un cincel) para dejar únicamente los trozos que componen la figura deseada.



Investiga

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



Escanea el QR



Escultura cinética



Desafío

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

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

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

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

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

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



1.3. Proceso de elaboración en papel maché

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



Escanea el QR





¡REALICEMOS LA VALORACIÓN!

ACTIVIDADES

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

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



¡ES HORA DE LA PRODUCCIÓN!

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

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

Materiales

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

Recomendación

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



Escanea el QR







ESTADO PLURINACIONAL DE
BOLIVIA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN



www.minedu.gob.bo



[@minedubol](https://www.facebook.com/minedubol)



[@minedubol](https://twitter.com/minedubol)



[@minedu_bol](https://www.instagram.com/minedu_bol)



Ministerio de Educación - Oficial



[MinEduBol](https://www.telegram.me/MinEduBol)



informacion@minedu.gob.bo



(591) 71550970 - 71530671



[@minedu_bolivia](https://www.tiktok.com/@minedu_bolivia)