



ESTADO PLURINACIONAL DE
BOLIVIA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN

Artes Plásticas y Visuales

EDUCACIÓN SECUNDARIA COMUNITARIA PRODUCTIVA



SUBSISTEMA DE EDUCACIÓN REGULAR - SISTEMA EDUCATIVO PLURINACIONAL

6 TO
AÑO DE
ESCOLARIDAD

"2025 BICENTENARIO DE BOLIVIA"





ESTADO PLURINACIONAL DE
BOLIVIA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN

© De la presente edición

Texto de aprendizaje. 6to año de escolaridad. Educación Secundaria
Comunitaria Productiva. Subsistema de Educación Regular.

Texto oficial 2025

Omar Veliz Ramos
Ministro de Educación

Manuel Eudal Tejerina del Castillo
Viceministro de Educación Regular

Delia Yucra Rodas
Directora General de Educación Secundaria

DIRECCIÓN EDITORIAL

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 Intraculturalidad, Interculturalidad y Plurilingüismo
Escuelas Superiores de Formación de Maestras y Maestros
Instituto de Investigaciones Pedagógicas Plurinacional

ILUSTRACIÓN:

María Virginia Orellana Vinoya

DIAGRAMACIÓN:

Nestor Monasterios Huanca

Depósito legal:

4-1-580-2024 P.O.

Cómo citar este documento:

Ministerio de Educación (2025). Texto de aprendizaje. 6to 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



ÍNDICE

Presentación.....	3
ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES.....	5
Primer trimestre	
Dibujo arquitectónico para la creación de proyectos aplicados a la comunidad	6
Dibujo arquitectónico en escalas gráficas	10
Condiciones básicas de la obra arquitectónica	14
Segundo trimestre	
Las artes gráficas y aplicadas como desarrollo de procesos tecnológicos y de emprendimientos sociales	18
El dibujo artístico para la producción y socialización de acontecimientos socioculturales, despatriarcalización y eliminación del racismo	22
Manifestaciones artísticas temáticas y decorativas en la comunidad a través de la pintura mural	26
Tercer trimestre	
La historia contemporánea del arte aplicada al contexto nacional.....	30
Expresiones culturales a través del modelado y las artes aplicadas para manifestaciones de los pueblos.....	34
Orientación vocacional orientada a las artes plásticas y visuales para su especialización	38



PRESENTACIÓN

Uno de los derechos fundamentales de las niñas, niños y adolescentes, en el Estado Plurinacional de Bolivia, es el derecho a la educación, el cual se garantiza con el acceso a los recursos educativos que coadyuven con el proceso de adquisición de conocimientos.

El Ministerio de Educación, asegurando la calidad educativa, al iniciar la gestión 2025, pretende brindar un recurso educativo que apoye el desarrollo curricular, a través de la entrega gratuita de los *“Textos de aprendizaje 2025”*, para el nivel de Educación Secundaria Comunitaria Productiva.

Durante varios meses, maestras y maestros de todas las regiones de Bolivia, desde sus experiencias y vivencias educativas, han aportado con la construcción de estos textos, plasmando en sus letras la diversidad de Bolivia y la investigación científica en las diferentes áreas de saberes y conocimientos.

Los *“Textos de aprendizaje 2025”* tienen la misión de fortalecer los conocimientos de nuestros estudiantes, presentando contenidos actualizados y con bases científicas, planteando actividades que desarrollen su pensamiento crítico reflexivo, reforzando sus aprendizajes.

Por lo expuesto anteriormente, teniendo como objetivo trabajar conjuntamente con los actores educativos hacia una educación humanística, técnica, tecnológica productiva, dentro de un desarrollo integral de nuestros estudiantes; el Ministerio de Educación proporciona este accesible instrumento educativo, esperando que despierte en las niñas, niños y jóvenes la sed de conocimientos y los motive a conocer el mundo a través de la ciencia y la investigación.

Omar Veliz Ramos
Ministro de Educación

ÁREA DE SABERES Y
CONOCIMIENTOS

Artes Plásticas y Visuales

SEXTO AÑO DE ESCOLARIDAD

EDUCACIÓN SECUNDARIA
COMUNITARIA PRODUCTIVA



DIBUJO ARQUITECTÓNICO PARA LA CREACIÓN DE PROYECTOS APLICADOS A LA COMUNIDAD

PRÁCTICA

Una parte de la historia de los tres cerditos menciona...

“...eran tres hermanos cerditos que vivían en el bosque, acechados por el hambriento y temible lobo, decidieron esconderse del él construyendo cada uno, una casa para protegerse del lobo cuando este apareciese...”

En este relato infantil se resaltan mensajes de persistencia, trabajo y dedicación, sin embargo, esta historia es más que eso ya que busca definir la importancia de “construir” a partir del cómo, con qué y para qué.



Fuente: <https://ic.cx/u-DRhF>

Actividad

Analizamos y respondemos las preguntas y realizamos la actividad:

- ¿En relación a la arquitectura, cuál es el mensaje del cuento?
- ¿Por qué y para qué construimos?
- Reunidos en equipos de trabajo en el aula, proponemos otras situaciones similares.

Inteligencia artificial

Al igual que todo lo que nos rodea se encuentra en constante evolución, las técnicas de estudio no están fuera de ello, ya que con el apoyo de las nuevas tecnologías y la inteligencia artificial (IA), se ha logrado ofrecer a la comunidad estudiantil nuevos métodos de estudio activo.

Un chatbot es como un asistente basado en la IA, ofrece comunicación a partir de texto o voz. Los resultados pueden sorprender al usuario, si se le asigna un uso responsable se pueden generar respuestas para lograr reforzar y ampliar conocimientos en cualquier momento.

Equipamiento urbano

Es el conjunto de edificios y espacios, predominantemente de uso público, donde se realizan actividades complementarias a las de habitación y trabajo. Este entorno proporciona a la población servicios de bienestar social y de apoyo a las actividades económicas, sociales, culturales y recreativas.

TEORÍA

1. Técnicas de estudio y glosario de las artes plásticas y visuales

1.1. Técnicas de estudio

- **Observación**, es la acción de prestar atención visual adecuada a nuestro entorno para estudiar la realidad.
- **Asociación**, consiste en establecer una relación entre los conceptos propios con los conceptos nuevos que se han adquirido.
- **Auto explicación**, acción, donde la persona llega por sí misma a una conclusión del conocimiento explicándolo a su manera.
- **Apoyo en dibujo**, consiste en apoyarse en los dibujos elaborados por uno mismo, representando así las ideas propias. Estos dibujos guiarán el recuerdo de los conocimientos adquiridos.

1.2. Glosario

- **Diseño**, es la representación de una idea concebida y creativa de un artista, se apoya en diferentes materiales y elementos según la propuesta establecida.
- **Proyección**, representación de un objeto o elemento en diferentes planos o superficies. Se emplea en dibujo técnico.
- **Espacio**, es la parte donde se sitúa el objeto o elementos, también es entendida como el terreno o lugar.
- **Estética**, disciplina que estudia y analiza la belleza y como ésta es percibida por el ser humano. Se dedica al análisis de la filosofía del arte.
- **Paisajismo**, maneja el espacio abierto y los elementos que lo conforman, creando una relación entre los factores biótico y abiótico, realizando de forma lógica y ordenada una modificación del paisaje natural o construido.

2. Introducción al dibujo arquitectónico

2.1. Definición de arquitectura

La arquitectura es el arte, la ciencia que estudia la construcción de viviendas, edificios, estructuras y espacios habitables para el ser humano, recurriendo a técnicas para ello. Cualquiera sea su función o destino, esta construcción debe contribuir a la sociedad.

2.2. El dibujo arquitectónico

Es un lenguaje gráfico, constituido esencialmente por líneas y símbolos, con una interpretación clara, para ello es necesario observar y conocer las normas técnicas nacionales e internacionales para su representación en los proyectos arquitectónicos.

El dibujo arquitectónico se trabaja con el fin de indicar cómo se deberá construir un edificio hasta su aspecto final, en él se debe especificar toda la información necesaria, como dimensiones, orientaciones, materiales, etc.

Al dibujar un plano, todos los datos insertados deben ser revisados continuamente, para evitar errores y pérdidas en la obra real.

El dibujo de arquitectura requiere cuidado y atención en su realización, debe producir buen efecto en el observador, con condiciones de estética y belleza; es decir, debe reunir los siguientes requisitos: exactitud, claridad y estética.

2.3. Tipos de arquitectura por períodos o estilos

La clasificación de la arquitectura puede estudiarse desde varios puntos de vista, por periodos o estilos, funcionalidad y según la técnica de construcción.

El estilo arquitectónico es el conjunto de elementos y características que identifican una tendencia artística de un autor o época. El estilo arquitectónico ayuda a clasificar cronológicamente el periodo de evolución de la arquitectura de manera que una construcción sea identificable históricamente.

Arquitectura andina

Es un nuevo estilo de construcción que ha marcado el interés de muchos en la sociedad.

Rescata los símbolos, formas, colores y otros elementos estéticos propios de la cultura andina que es parte de nuestro continente, llevándolos de forma decorativa. Es predominante en la actual arquitectura boliviana y de otros países.



Fuente: <https://lc.cx/mubFXv>

Griego clásico

Templo del Partenón en Atenas



Fuente: <https://lc.cx/12bjRq>

Romano clásico

Coliseo de Roma



Fuente: <https://lc.cx/2TVFee>

Románico

La torre inclinada de Pisa; Pisa, Italia



Fuente: <https://lc.cx/LkaWxd>

Gótico

El Duomo, la catedral de Milán



Fuente: <https://lc.cx/nxPPZu>

Renacentista

Capilla Sixtina



Fuente: <https://lc.cx/tvMIsz>

Barroco

Basílica de San Pedro



Fuente: <https://lc.cx/FlKS25>

Rococó

Palacio de Catalina en Pushkin, Rusia



Fuente: <https://lc.cx/3mnYIV>

Neoclásico

Arco del Triunfo; París, Francia



Fuente: <https://lc.cx/G8YPpN>

Modernismo

Casa Batlló, Barcelona, de Antonio Gaudí



Fuente: <https://lc.cx/6ThDQG>

Los estilos en arquitectura están en constante movimiento y recreación, es por ello que podemos encontrar expresiones arquitectónicas que se caracterizan por su idea de innovación: Art déco, movimiento moderno o estilo internacional, brutalismo, tardomodernismo o arquitectura high-tech, arquitectura posmoderna, neofuturismo, deconstructivismo, entre otras.

2.4. Tipos de arquitectura según su funcionalidad

La arquitectura según su funcionalidad se determina por el propósito para el cual existen las edificaciones. Pertenecen a esta clasificación: arquitectura religiosa, militar y civil.

Teatro Gran Mariscal Sucre – Bolivia



Fuente: <https://lc.cx/hzGrAl>

– **Arquitectura religiosa**

Espacios destinados a la adoración o culto; por ejemplo, las iglesias, templos, monumentos místicos y otros.

– **Arquitectura militar**

Son aquellas edificaciones de uso estratégico, táctico o defensivo, como castillos, murallas, regimientos, cuarteles, etc.

– **Arquitectura civil**

Son edificaciones, estructuras y áreas específicas para el uso de los ciudadanos; es decir: casas y edificios, espacios de esparcimiento como las plazas y monumentos cívicos o espacios culturales (teatros, bibliotecas, escuelas y otros).

2.5. Tipos de arquitectura según la técnica de construcción

De acuerdo al criterio de construcción, la arquitectura podría clasificarse en:

– **Arquitectura estilística o histórica**

Es aquella que en su composición introduce elementos artísticos, símbolos culturales o tradicionales, pertenecientes a una cultura desarrollada en periodos históricos.

Este tipo de arquitectura, por su riqueza histórica, es estudiada por historiadores ya que aporta a la historia.

Su diseño incluye figuras de dioses antiguos y elementos artísticos como expresión de dominio y superioridad divina.

– **Estilo internacional**

Es un estilo moderno dentro del funcionalismo arquitectónico, que está desprovista de rasgos regionales y es más universal.

Taj Mahal, arquitectura estilística



Fuente: <https://lc.cx/xP5dlv>

- **Arquitectura orgánica**

Promueve la armonía mediante el diseño que contempla el hábitat humano y la naturaleza.

- **Arquitectura popular**

También se denomina como arquitectura de las clases populares. Su característica principal es que son construcciones hechas por la propia gente, como artesanos o personas de poca instrucción en el área, empleando materiales naturales.

Considerada común o vulgar ya que es realizada únicamente para cumplir con el fin del diseño; es decir, con criterio meramente pragmático, de uso y funcionalidad, sin tomar en cuenta una tradición arquitectónica. Por ejemplo, las oficinas.

- **Arquitectura deconstructivismo**

Consiste en resaltar la falta de armonía en el diseño y la simetría, rompe los pilares modernos, usa más la geometría convencional.

La arquitectura ha traspasado fronteras, llegando con su estilo a muchos contextos o países, dejando construcciones que hasta la actualidad aún son apreciables.

En ese sentido, realiza un recorrido y examina tu comunidad observando y clasificando. A partir de la actividad anterior respondemos:

- ¿Qué estilos arquitectónicos predominan en nuestra región?
- ¿Cuán importante consideramos la observación como técnica de estudio?
- ¿Cuál es la importancia que tiene el abordaje de la arquitectura para nuestra vida?

Oficina, Arquitectura común



Fuente: <https://lc.cx/okZniy>

VALORACIÓN

Catedral Metropolitana Basílica Menor de San Lorenzo de Santa Cruz



Fuente: elaboración propia

PRODUCCIÓN

- Con base en el recorrido que realizamos en nuestra comunidad, observando e identificando los estilos arquitectónicos; realizamos un álbum de imágenes, dibujando dos de las construcciones que más llamaron nuestra atención; describimos aspectos y detalles que las caracterizan.
- Con base en nuestros conocimientos previos, elaboramos un diseño arquitectónico de la fachada (vista frontal) de una vivienda, apoyándonos en los instrumentos de trabajo utilizados en dibujo técnico; reglas, escuadras, tiralíneas, etc.

Ejemplo de fachada de vivienda vista frontal



Fuente: <https://lc.cx/oztN-e>

DIBUJO ARQUITECTÓNICO EN ESCALAS GRÁFICAS

PRÁCTICA

Actividad

Observamos detenidamente la imagen que representa a una maqueta y respondemos las siguientes interrogantes:

- ¿Logramos identificar algún error en la maqueta?
- ¿La proporción de sus elementos es acorde al tamaño de todas las piezas?



Fuente: <https://lc.cx/9vJ0Im>

TEORÍA

El escalímetro



Fuente: SUESCOM COMPANY - mercado shops

El escalímetro, es una regla especial de forma triangular o estrella de tres lados, en cada cara contiene dos escalas grabadas, haciendo en total seis escalas gráficas que permiten representar dimensiones reales del objeto en el dibujo o en el plano, sin necesidad de calcular la escala mediante la fórmula; es decir que al ponerla directamente sobre el dibujo, se obtiene la medida real.

1. Escalas gráficas y sistemas de acotación

1.1. Definición de escala

Es la proporción o tamaño entre las dimensiones del objeto real y su representación en el dibujo.

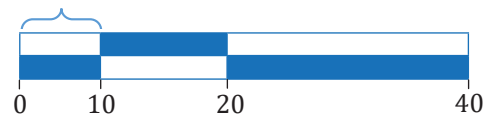
Fórmula para obtener la escala:

$$E = \frac{\text{Medida del dibujo (D)}}{\text{Medida de la realidad (R)}} \Rightarrow E = \frac{D}{R}$$

Para representar el valor o dimensión de los objetos en el plano las escalas pueden ser:

a) La escala gráfica

Es una recta dividida en partes iguales, donde cada unidad es equivalente a una determinada distancia o longitud de un objeto en la realidad y la equivalente en unidades de dibujo. Ejemplo:



Apreciación: 1 u=10 metros $E=1/10$

Descripción: una unidad en el dibujo representa una cantidad mayor de 10 veces en la realidad.

Cualquier mapa o plano debe estar acompañado de su escala gráfica. Las escalas gráficas podemos crearlas sin necesidad de recurrir a números o relaciones numéricas, sino mediante una conversión de tipo gráfico o visual.

b) La escala numérica

Es aquella que cumple la misma función de dar a conocer los valores de longitud del objeto real y su equivalente en un plano. Son expresadas con un número o una fracción.

Ejemplo:

Longitud en el plano **1** : **1000** Longitud real

Descripción: 1 centímetro en el plano son 1000 centímetros en la realidad.



Fuente: https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=BLO2cV_g3Xc

1.2. Tipos de escalas según la proporción entre el objeto real y su representación en el plano

Estas características permiten que el diseño editorial sea no solo estéticamente agradable, sino también funcional, mejorando la comunicación del contenido y la experiencia general del lector.

- **Escala de ampliación**, representa las dimensiones de un objeto o pieza pequeña en proporciones mayores en el dibujo.

Las más utilizadas son:

2:1	5:1	10:1
20:1	50:1	

- **Escala de reducción**, representa las dimensiones de un objeto o pieza real en proporciones menores en el dibujo.

Las más utilizadas son:

1:2	1:5	1:10
1:20	1:50	1:100
1:200	1:500	1:1000
1:2000	1:5000	1:10 000

- **Escala natural**, representa las proporciones del objeto o pieza son las mismas en el plano, ejemplo: (1 cm de la realidad es igual a 1 cm en el plano).

La única escala es: 1:1

1.3. Sistemas de acotación

La acotación es el proceso de registrar o anotar con líneas, cifras, signos y símbolos las medidas de una pieza u objeto.

La acotación debe ser clara y seguir una serie de reglas y convencionalismos establecidos mediante normas. En algunos casos de elaboración será necesario conocer el proceso de fabricación.

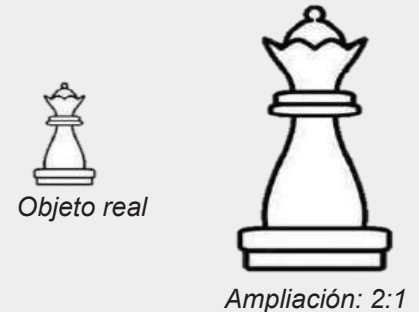
Una mala acotación imposibilitará la construcción de la pieza.

1.4. Elementos de la acotación

- **Línea de cota**, son líneas paralelas a la superficie de la pieza de medición.
- **Líneas auxiliares de cota**, son líneas que marcan los límites de la línea de cota, sirven para determinar dónde empieza la medida y dónde culmina.
- **Cifras**, son los valores que expresan la medida, se encuentra rotulada sobre la línea de cota.
- **Símbolo final de cota (flecha-línea o círculo)**, es el elemento que se encuentra en los extremos de la línea de cota, puede ser una flecha, un trazo inclinado a 45° o un pequeño círculo.
- **Línea de referencia**, es una línea que une un texto explicativo en el dibujo o bien puede indicar un valor dimensional en la pieza. Se caracteriza por terminar en flecha, punto o sin flecha ni punto.

Escala de ampliación y reducción

Ejemplo de escala de ampliación



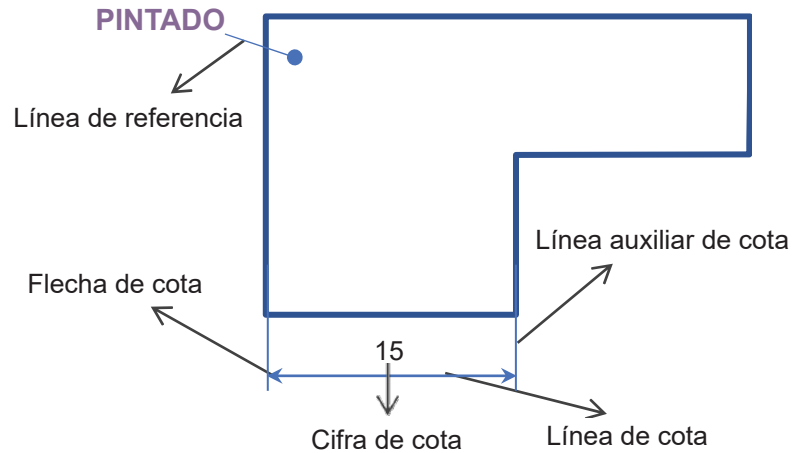
Ejemplo de escala de reducción



Normalización

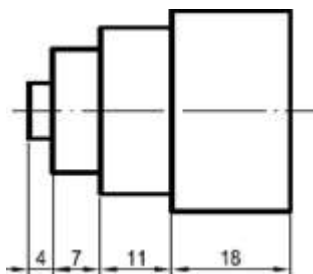
La normalización es el conjunto de normas que regulan todos los elementos, las mismas intervienen en dibujo técnico o industrial para regular diferentes aspectos como: formatos, escalas, rotulaciones, tipos de líneas, vistas y acotaciones.

Entre las más utilizadas esta la norma UNE (Una Norma Española).

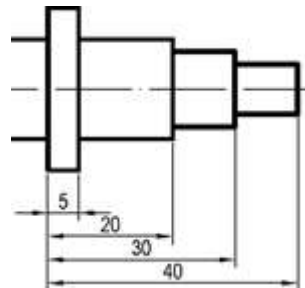


1.5. Principales sistemas de acotación

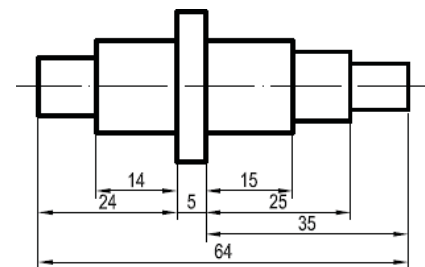
- **Acotación en serie o cadena**, la acotación se realiza poniendo las cotas una a continuación de la otra.
- **Acotación en paralelo**, utiliza la misma línea auxiliar de cota como plano base de medida, de ella descenderán las cotas colocadas de forma paralela.
- **Acotación combinada**, es una combinación de los sistemas anteriores.



Acotación en serie



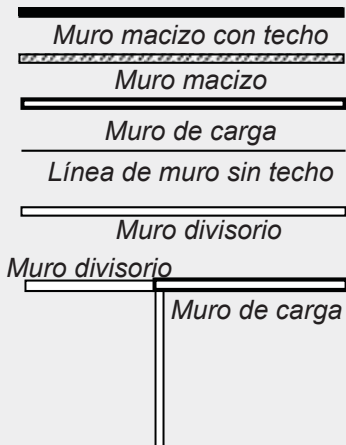
Acotación en paralelo



Acotación combinada

Fuente: <http://dibujo.ramondelaguila.com/>

Variación de muros de carga



2. Tipos de muro en escala gráfica

La representación de muros en los planos arquitectónicos es de gran importancia ya que simbolizan la carga o bien las divisiones de los espacios que habrá dentro de una edificación.

Es importante realizar una representación adecuada que presenta:

- Muros de carga

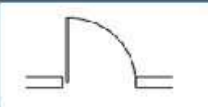
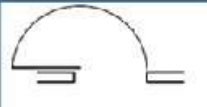
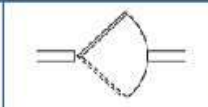


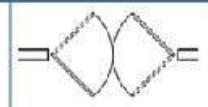
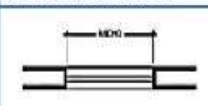
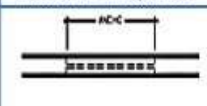

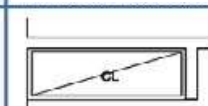

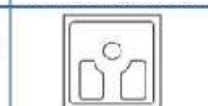



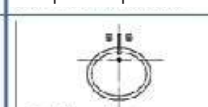




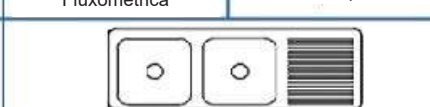



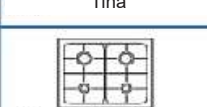



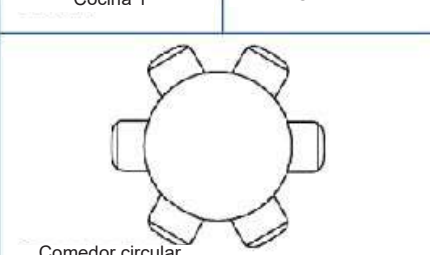


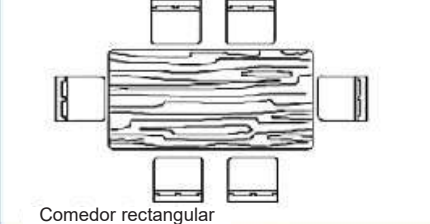
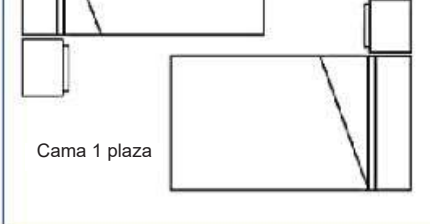
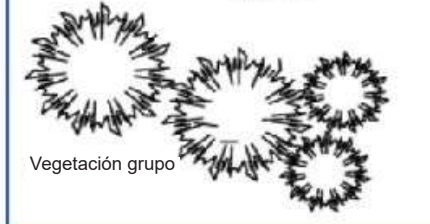
Entre ellos tienen líneas de muro con y sin techo. Las líneas de muro con techo cumplen la función de soporte estructural, se utiliza para representar muros con techo, como líneas de cercos de patio, azoteas y otros.

La línea de muro sin techo se utiliza para representar muros sin techo.

- Muros divisorios

Los muros divisorios soportan su propio peso, se representan con la línea de trazo. La función de estos muros es separar y aislar, pueden tener propiedades acústicas, aislantes, térmicas o impermeables.

3. Simbología arquitectónica

 Puerta de 1 hoja 90°	 Puerta de 1 hoja 180°	 Puerta vaivén	 Mampara 2 hojas a 90°	 Mampara 2 hojas a 180°	 Puerta 2 hojas vaivén
 Ventana baja - planta	 Ventana alta - planta	 Ropero empotrado 1	 Ropero empotrado 2	 Ropero empotrado 3	 Inodoro a la turca
 Inodoro tanque bajo	 Inodoro tanque alto	 Inodoro válvula Fluxométrica	 Ovalin - planta	 Bidet - planta	 Ducha
 Pisos de ducha	 Tina	 Lavadero escurridor 2		 Lavadero escurridor	 Lavadero poza
 Cocina 1	 Cocina 2	 Sala sofá 3		 Sala sofá 2	 Sala sofá 1
 Comedor circular		 Cama 2 plaza		 Vegetación árbol	
 Comedor rectangular		 Cama 1 plaza		 Vegetación grupo	

VALORACIÓN

Respondemos las siguientes preguntas:

- Alguna vez dibujaste algún paisaje de tu región, ¿en qué escala lo habrás dibujado? Conversamos un poco sobre esto con nuestros compañeros y compañeras de clase.
- ¿Las fotografías son réplicas a escala? Justificamos la respuesta.

PRODUCCIÓN

Realizamos las siguientes actividades:

- Tomando en cuenta los aspectos en relación al tema visto y utilizando la simbología arquitectónica, realizamos un plano a escala de nuestro propio domicilio.
- Si vivimos en una construcción con más de dos plantas, realizamos el plano de aquella planta en la que pasamos la mayor parte del tiempo.

CONDICIONES BÁSICAS DE LA OBRA ARQUITECTÓNICA

PRÁCTICA

La Torre de Pisa una de las obras más reconocidas del mundo por su peculiar inclinación, según la página virtual ARCH 360 en su publicación del año 2009 “Los 10 errores arquitectónicos más famosos del mundo” indica que el “arquitecto encargado de diseñarla jamás pensó que se iba a hacer famoso debido a que los débiles cimientos de la Torre de Pisa, la inclinarían a lo largo del tiempo y solo sigue en pie a razones de un significativo número de estudios y reformas estructurales”.



Fuente: <https://lc.cx/11F7G>

Actividad

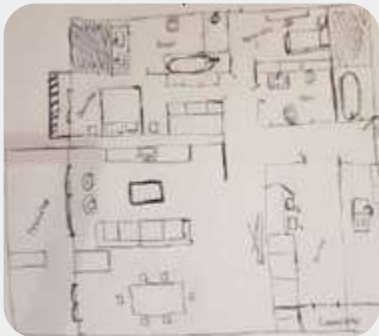
Observamos la imagen y respondemos las preguntas:

- ¿A qué estilo arquitectónico pertenece la Torre de Pisa?
- Averiguamos un poco y respondemos: ¿Su diseño inclinado fue intencional o producido por algún factor externo?

TEORÍA

Croquis

Es aquel dibujo realizado a mano alzada, sin escala en el cual se representa la vivienda.



Fuente: <https://lc.cx/MUGHCQ>

Hacer un plano

PASO 1. Se debe elaborar un cuadro, elaborado en papel cebolla, según los requerimientos:

- 3 dormitorios
- 1 cocina
- 1 baño completo para zona íntima (zona de dormitorios)
- 1 estar - comedor
- 1 estudio
- 1 depósito
- 1 patio
- 1 garaje

(continúa)

1. Condiciones básicas de la obra arquitectónica: estructura, planificación arquitectónica, zonificación y orientación de la vivienda

Toda obra arquitectónica debe cumplir con una serie de condiciones básicas para su construcción, proporcionando un hábitat seguro o funcionalidad para la sociedad. Generalmente las condiciones básicas que se toman en cuenta en cualquier construcción son:

- **Funcionalidad**, toda obra arquitectónica es diseñada para cumplir una función o propósito en el espacio donde será construido. (vivienda, comercio, descanso, circulación, etc.).
- **Solidez**, esta condición establece la rigidez de la obra proporcionando seguridad a sus habitantes ante situaciones de desastres o climatológicos.
- **Estética**, una obra arquitectónica a la vez de ser funcional y segura, debe ser diseñada y construida de forma estética y armoniosa, atrayente para todo espectador. Un buen diseño interviene en el buen hábitat de las personas.
- **Sostenibilidad**, esta última condición establece que toda obra debe ser diseñada y construida sin perjudicar o comprometer la estabilidad ambiental.

Actualmente, de acuerdo a las necesidades de la sociedad, las condiciones para una obra arquitectónica toman en cuenta diferentes aspectos en el diseño, tales como: accesibilidad, habitabilidad, salubridad e higiene, protección térmica, acústica, entre otras.

1.1. Planificación arquitectónica

Es el primer paso de todo proyecto de construcción, implica la organización de diferentes aspectos que permitirán la viabilidad y concreción de una obra, a fin de asegurar la calidad de la construcción.

Los aspectos más importantes a tomar en cuenta en la planificación arquitectónica se enmarcan en el área o terreno, clima, presupuesto, recursos y programación.

Una correcta planificación permite evitar aspectos que puedan afectar la obra a futuro.

1.2. Estructura

Se constituye como el armazón de la obra arquitectónica, su función es proporcionar sostenibilidad y resistencia ante las cargas que se ejercen sobre ella. Además, debe cumplir con las exigencias de equilibrio y estabilidad de una obra. Los materiales más comunes y aptos para proporcionar resistencia son: hormigón, acero, madera, etc.

1.3. Zonificación y orientación de la vivienda

Es la ubicación de los espacios y ambientes en lugares adecuados en el plano arquitectónico a partir de las necesidades o requerimientos, también se analiza el lugar para conocer las particularidades del espacio o terreno.

Existen una serie de criterios de zonificación que son utilizados en arquitectura, estos son:

- **Ubicación**, define el uso y carácter del área.
- **Accesibilidad**, determina el acceso a los espacios o áreas.
- **Funcionalidad**, establece el uso o función de las áreas.
- **Diseño**, determina el aspecto del área.
- **Zonificación de una vivienda**, puede ser uno de los tres tipos de zonas: privada, social y de servicio.



- Zona privada, espacios privados.**
- Zona de servicios, espacios de aseo o limpieza.**
- Zona social, espacios comunes que podemos compartir con invitados.**

Estructura de hormigón



Fuente: elaboración propia

Estructura de acero



Fuente: elaboración propia

Estructura de madera



Fuente: elaboración propia

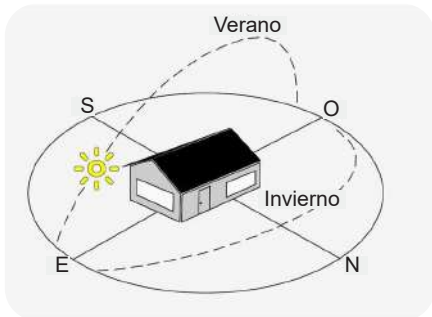
Hacer un plano

PASO 2. Zonificar los ambientes de la casa.

- **Zona social**, que incluye el estar, el comedor (u otras áreas compartidas de la casa).
- **Zona privada o íntima**, los dormitorios y servicios higiénicos.
- **Zona de servicios**, incluyen la cocina, lavandería y el depósito.

PASO 3. Hacer un croquis de diseño de casa con la distribución de ambientes, preferentemente una hoja cuadrículada.

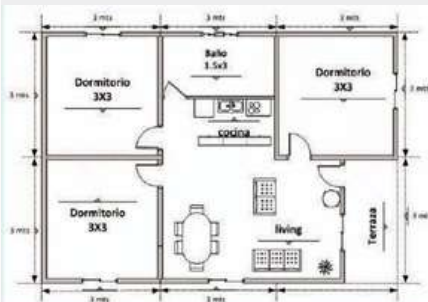
PASO 4. Poner en limpio el dibujo del plano en papel cebolla y con tinta o pasar el gráfico en formato digital, transcribiendo en la aplicación AUTOCAD, para luego imprimirlo.



Fuente: <https://lc.cx/YSm9qB>

Es necesario saber

En arquitectura el término **asoleamiento** está estrechamente relacionado con la zonificación y orientación de la vivienda. El **asoleamiento** permite aprovechar la iluminación solar a partir del ingreso del sol a los espacios y ambientes interiores como exteriores.



Fuente: <https://lc.cx/uvlOHd>



Fuente: <https://lc.cx/R0IDcz>



Fuente: <https://www.bing.com/images/blob?bcid=TrF-PyJaslfUHHp8PFJ48J9h0RgqE.....ww>

1.4. Orientación de la vivienda

La orientación es un aspecto importante al momento de diseñar una vivienda. Determina la ubicación de los espacios con relación al sol, considerando diferentes aspectos climáticos del contexto y alrededores a la vivienda. Establece las áreas con dirección a la luz natural e identifica aquellas que requerirán de sombra.

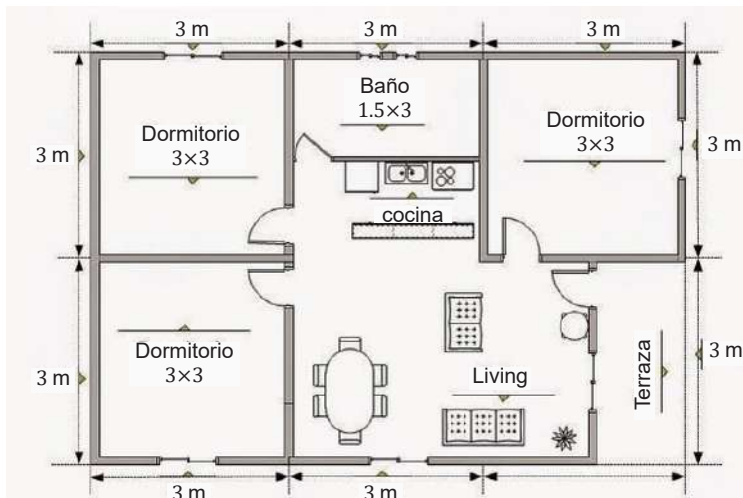
Dependiendo de las necesidades, requerimientos y situaciones climáticas la vivienda puede orientarse hacia los cuatro puntos cardinales (este, oeste, norte y sur).

Respecto de la orientación de la vivienda y asumiendo el criterio de tener el máximo acceso al sol para períodos fríos del año. En Bolivia la mejor decisión es hacerla hacia el norte para aprovechar al máximo el tiempo de luz natural que se tiene a lo largo del día y en su fachada se diseñan ventanas de mayor tamaño que al sur. En general, los espacios que son utilizados por la familia la mayor parte del día (estar-comedor y dormitorios) son los que se ubicarán de preferencia en la fachada norte, distribuyendo los demás recintos hacia el sur (cocina, baños, entradas, circulaciones, escaleras).

2. Diseño de una vivienda (planta, cubierta, corte, elevación, vista en perspectiva) y maquetismo

El diseño arquitectónico es el proceso de planificación gráfica y detallada de una obra, la misma se apoya en la planimetría para representar todos los elementos necesarios que la contenga. El diseño arquitectónico es el referente preciso para la construcción de una obra.

En el diseño de una vivienda es preciso valerse de los diferentes planos para su construcción, a la vez ayudará a tener una visualización clara de la obra.



Fuente: <https://tr.pinterest.com/pin/786652259890523266/>

2.1. Plano de planta

Muestra la obra desde la parte superior realizando un corte horizontal. Contemplándose con claridad la distribución de ambientes y áreas, muros, puertas, ventanas, y todos aquellos objetos propios de cada espacio.

2.2. Plano de cubierta

Visibiliza el techo o cubierta de la obra.

2.3. Plano de elevación

Muestra a la obra de forma vertical, exponiendo la parte exterior de sus lados: fachadas, muros, puertas, ventanas, etc.

2.4. Plano en perspectiva

Muestra el diseño de forma tridimensional utilizando la perspectiva axonométrica o cónica, considerando el alto, ancho y profundidad, para visualizar de forma clara las características de la obra.



Fuente: HausbauDirekt

2.5. Maquetismo

Es la representación tridimensional a menor escala de un proyecto o diseño de construcción, realizado con materiales que replican espacios, áreas, objetos, etc.

La utilidad que tiene una maqueta es visualizar desde diferentes ángulos los interiores y exteriores de la obra como diseño o propuesta. A partir de tal visualización se puede detectar errores y corregirlos, incluso ampliar la idea de edificación.

Los materiales para elaborar una maqueta son múltiples, sin embargo, en el proceso de elaboración se debe tener el cuidado en mantener la escala con la cual se va trabajando.

3. Las TIC en la elaboración de diseños arquitectónicos (AutoCAD)

Con la evolución de la tecnología se fueron creando nuevas plataformas y herramientas digitales que permiten diseñar, crear y editar proyectos relacionados a la arquitectura.

AutoCAD, es un software que facilita el trabajo al momento de realizar el diseño de planos, piezas industriales, dibujos de forma digital y en modelado 3D, ampliando las posibilidades de representar proyectos de forma precisa y detallada. Actualmente, los arquitectos se apoyan en esta herramienta por la infinidad de ventajas que posee para la arquitectura. Su aplicación no es compleja, sin embargo, requiere de conocimientos básicos en arquitectura para poder utilizarla.

Maqueta detallada de una vivienda



Fuente: <https://maquetas-profesionales.blogspot.com/>



El estudio de la arquitectura debe propiciar conocimientos que podamos aplicar en la vida cotidiana, en ese sentido, respondemos las siguientes interrogantes:

- ¿Los espacios donde habitamos: casa, vivienda, edificio; cuentan con los planos de construcción? ¿por qué es importante conocer las condiciones básicas de una obra arquitectónica, al momento de diseñar y construir una vivienda?
- ¿Qué importancia tiene que una vivienda, edificio, escuela, hospital u otros espacios, cuenten con un plano arquitectónico?
- ¿Cuál es el riesgo de construir una obra sin tomar en cuenta la estructura arquitectónica?
- ¿Por qué en las culturas originarias orientaban la puerta de sus casas al este?



Con los conocimientos adquiridos sobre el diseño del plano arquitectónico, realizamos una maqueta basada en la zonificación de una vivienda mínima en las áreas conocidas: privada, social y de servicios; además, que cuente con los siguientes ambientes:

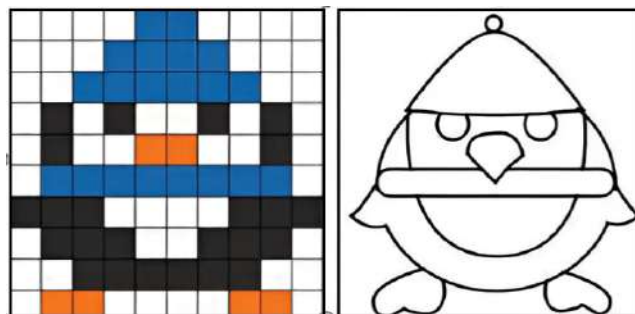
- 3 dormitorios
- 1 cocina
- 1 baño
- 1 estar - comedor
- 1 depósito

LAS ARTES GRÁFICAS Y APLICADAS COMO DESARROLLO DE PROCESOS TECNOLÓGICOS Y DE EMPRENDIMIENTOS SOCIALES

PRÁCTICA

Observa la imagen. Claramente una de ellas está pixelada y la otra no.

La imagen que parece ser borrosa es la que está pixelada. La idea de lo “pixelado” se relaciona con la calidad en que vemos una imagen.



Fuente: <https://lc.cx/sf6eG6>

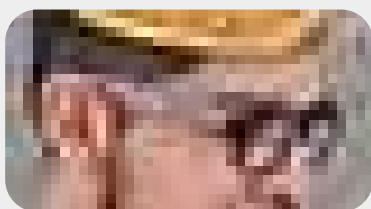
Actividad

- Pintamos con lápices de color o marcadores los espacios blancos de la figura de la derecha y apreciamos la diferencia entre una imagen en pixeles y la otra vectorial.
- Dialogamos con los compañeros sobre la diferencia que existe entre aquello pixelado y lo vectorial.

TEORÍA

Aclaración

Mientras más píxeles tenga la imagen mayor será su nitidez y calidad, como también se podrá imprimir en tamaños más grandes de papel.



Fuente: https://lc.cx/tGQ41_

1. Programas y aplicaciones digitales que aprovechan las artes visuales para la edición de imagen y video al alcance tecnológico del contexto

Hoy en día es imprescindible el uso de la tecnología para fines educativos. Existen muchos programas, tanto de edición de video como de imagen, que son compatibles con computadoras y celulares, varían de acuerdo a la complejidad, mayor variedad de herramientas, muchos aspectos que hacen a algunos programas los pioneros en el mercado y la tecnología.

a) Photoshop

Este es el programa más usado para la edición y retoque de imágenes, apareció en los años 90, desde entonces fue actualizando sus versiones, con la implementación de mayores herramientas. Este programa pertenece a la familia de Adobe, contempla el uso de píxeles para el trabajo y la creación de materiales; es importante aclarar que con Photoshop no solo se realiza retoque de imagen, si no también, es posible crear materiales con imágenes, por ejemplo: diseño de letreros, hojas membretadas, gigantografías, flyers, afiches, recetarios, etc.

Actualmente, la última versión tiene herramientas adaptadas a la realidad que vivimos con base en los avances tecnológicos, donde existen herramientas para la manipulación de fotografías utilizando inteligencia artificial. Esto significa que en una fotografía se puede incorporar diferentes elementos; por ejemplo, en fotografía de un paisaje es posible adicionar cascadas, cielos de atardecer, objetos, personajes y distintos elementos que el usuario considere para tener el acabado deseado.

b) Lightroom

Adobe Lightroom pertenece a los programas editores de imagen de la familia Adobe, a diferencia del programa Photoshop, este se enfoca exclusivamente en la edición y revelado de fotografías.



En su interfaz se puede ver herramientas comunes como brillo, contraste, saturación, balance de blancos y otras más potentes como la creación de presets, atajos, manipulación de colores independientes, quitar ruido y otras. Es muy importante mencionar que en este programa no puede hacer manipulación de imagen, montajes, retoques artísticos, ya que su objetivo es solo corregir aspectos técnicos de una fotografía.

Podemos descargar la versión para celular y trabajar de igual forma con las fotos, su descarga es gratuita y es uno de los programas más famosos para quienes les gusta la fotografía, al ser de la familia adobe, este puede trabajar junto a Photoshop.



Fuente: <https://c.cx/EGOJa>

c) Illustrator

De igual forma perteneciente a la familia Adobe, pero su uso solo se puede realizar en computadora, debido a la complejidad de sus herramientas.

Las tareas y trabajos que se realizan con este programa son exclusivamente de creación de logos, iconos, dibujos vectoriales, ilustraciones y todo aquel material que sea en base a vectores. Los vectores a diferencia de los pixeles, están creados con base en puntos y curvaturas, mismas que tienen relleno de color propio y por ese motivo suelen ser de muy buena calidad y escalable, lo que significa que podemos agrandar la imagen sin ningún problema, mientras los pixeles no se pueden manipularse debido a que perderían demasiada resolución y es por eso que no se debe crear logos con pixeles, sino al contrario, con vectores.



d) Filmora

Es uno de los editores de video más práctico en su uso, tiene varias versiones, pero se recomienda la versión última por tener las herramientas más útiles para el trabajo, de igual forma se puede descargar la aplicación para celular. La edición de video de este programa ya contiene plantillas de texto, música, introducciones, transiciones, efectos de imagen y otros.



e) Adobe InDesign

Su función es similar a la del Word, pero de una manera más profesional permite diagramar, diseñar y estructurar textos, periódicos, revistas y todo material que tenga que ver con texto, así también el uso de imágenes.

Es famoso por la variedad de herramientas potenciales que presenta y la facilidad en el uso práctico para la realización de trabajos de diagramación.



f) CapCut

Es una de las aplicaciones de video más utilizadas para formato de celular, su descarga es gratuita. En ella se pueden realizar trabajos de forma remota y completa, tiene variedad de herramientas con las que se puede utilizar texto, música de la galería o del mismo programa, efectos de imagen, efectos de video, transiciones, juego de velocidades, uso de capas y una variedad impresionante para despertar la creatividad, hay algunas herramientas de uso profesional que se necesita pagar, para poder hacer uso de las mismas.



g) Canva

Es una plataforma cuyo acceso es a través de una cuenta para utilizarlo, sea en la computadora o en el celular. Con esta aplicación se puede realizar una variedad de trabajos, a diferencia de los anteriores programas, porque ya viene con diferentes plantillas en las que solo se debe cambiar el contenido o las imágenes, pero de igual forma es posible crear materiales propios. Se pueden realizar un sinnúmero de trabajos desde diapositivas, afiches, menús, flyers, trípticos, artes, foto portadas, etc.

2. Diseño arquitectónico basado en herramientas tecnológicas

Antes de la irrupción de la tecnología en el diseño arquitectónico, las y los arquitectos realizaban el diseño de sus planos a mano alzada, utilizando como lienzo papel bond y papel cebolla, también usaban plantillas para muebles, lettering, y grafos con punta de distintos grosores. El trabajo que realizaban era admirable, por la precisión y porque no se podía cometer errores; sin embargo, todo cambió con el ingreso de la tecnología y los programas que hacen posible realizar esos trabajos utilizando solamente la computadora e impresión en plotters.



Fuente: <https://lc.cx/Er2Sph>

a) AutoCAD

Es uno de los programas más importantes, en él es posible trabajar el diseño y escalamiento de planos arquitectónicos para su visualización o impresión, elevaciones, cortes, vistas de una vivienda, por citar algunas bondades.

El programa constantemente fue actualizando sus versiones e incluso existen versiones en diferentes idiomas; su uso solo es posible en una computadora debido a la complejidad de su funcionamiento y herramientas. Sus diferentes componentes funcionan con capas, grosores de línea, texturas, dimensiones, colores y algo muy importante el uso de cotas o dimensiones.

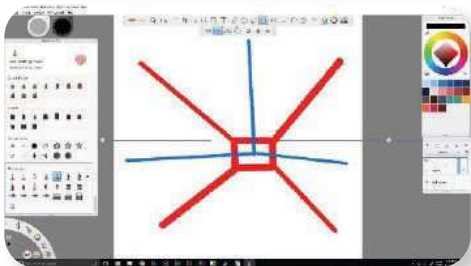
Se puede trabajar elementos 3D pero la dificultad radica en el uso de las herramientas, que no contribuyen a un trabajo eficaz, además que existen otros programas específicos para la elaboración de elementos tridimensionales.



b) SketchUp

Es uno de los programas más básicos y sencillos al momento de crear figuras en 3D; al igual que otros programas fue actualizando versiones con herramientas más acordes a la época y avance tecnológico. En él se puede diseñar muebles, edificios, viviendas familiares, escuelas, elementos decorativos, etc.

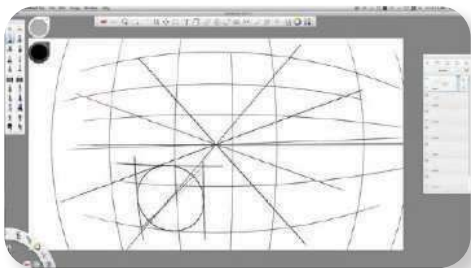
Su funcionamiento e interfaz de uso práctico consiste en elevar formas, dar dimensiones de ancho, alto y profundidad e ir creando lo que el artista desee. También cuenta con una galería de componentes dentro el mismo programa o para descarga de distintas plataformas. Algunos de estos componentes son movildades, personas, elementos decorativos, hasta construcciones ya realizadas.



Fuente: <https://lc.cx/fC486r>

c) Autodesk SketchBook

Si se quiere mostrar ideas basadas en bosquejos iniciales este programa es el indicado. Permite trabajar por medio de la perspectiva isométrica, axométricas o las distintas vistas que se desee, se puede crear elementos arquitectónicos iniciales o también considerados bosquejos. Es compatible con computadora, tabletas gráficas, Tablet y celulares. Se trabaja con distintos pinceles que asemejan la realidad con base en texturas, grosores y algo muy importante el paneo o zoom que se quiera realizar.



Fuente: <https://lc.cx/ugGRd7>

d) Paper

Este programa, al igual que Autodesk SketchBook, permite realizar bosquejos o trazos para crear ideas que sirvan de base para un proyecto, en un lienzo blanco o mesa de trabajo, donde arquitectos como diseñadores pueden empezar a realizar y plasmar sus ideas. Aparte de ello, es una aplicación de uso gratuito que puede instalarse en computadora, tabletas y celulares.

3. Serigrafía (aplicación de recursos caseros de la región)

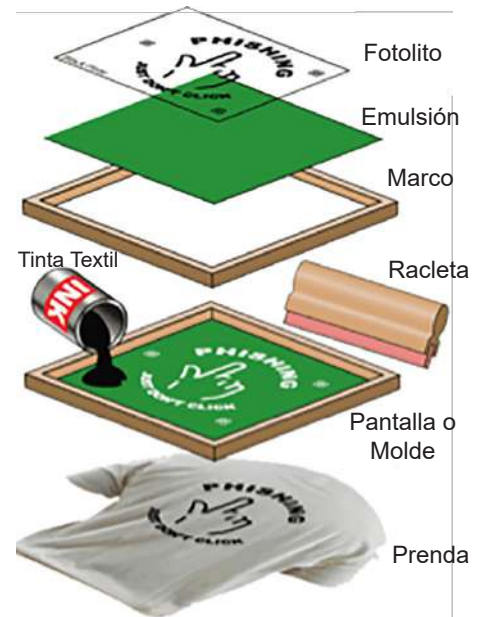
Para iniciar, es necesario aclarar que la serigrafía es un proceso distinto al de la sublimación. Se empezó a trabajar la serigrafía con plantillas, viñetas caseras, rejillas y pigmentos especiales; es posible crear logos, mensajes, imágenes en distintos materiales como telas, textiles, lienzos, trupán u otro material de superficie plana. En nuestro contexto se puede apreciar prendas de vestir, elementos decorativos y diferentes formas donde se expresa el arte de la serigrafía, ya sea con fines publicitarios, decorativos, ilustrativos, distintivos o en algunos casos por simple moda que puede ser aprovechado con fines de negocio y emprendimiento.

Para realizar serigrafía hay que considerar los siguientes materiales básicos: el lienzo o base plana donde se pinta, transfiere el producto, la malla o viñeta y la pintura. No obstante, la serigrafía fue cambiando con el paso de los años ofreciendo al mercado pinturas especiales, con efectos como brillo, fosforescente, cambio de color, reflectante, etc.

Existe un modo tradicional con el que se pueda crear la pintura adecuada para serigrafía, éste consiste en mezclar pintura sintética o pintura al aceite, con maicena o pulpa de maíz, en un porcentaje de 50-50 para que, de esta forma, el pigmento tenga una textura más plástica y se pueda utilizar para realizar serigrafía en telas, bolsas, gorras, etc.



Fuente: <https://lc.cx/3EuhOW>



Fuente: <https://lc.cx/MyfUaJ>

VALORACIÓN

Respondemos las siguientes preguntas:

- ¿Por qué es importante conocer aplicaciones de edición de imagen y video, tanto para computadora como para celular?
- ¿Consideras que el uso y el conocimiento avanzado de estas herramientas pueden facilitar oportunidades para generar ingresos y empleo en el lugar donde vivimos? ¿por qué?
- ¿Qué materiales se utilizan en nuestro entorno para realizar trabajos de serigrafía?
- ¿Cuál es la diferencia entre la serigrafía y la sublimación?

PRODUCCIÓN

Realizamos las siguientes actividades:

- Selecciona un producto que es frecuente en tu región.
- Realiza la imagen corporativa, un logo y un afiche para promocionar tal producto.
- Realiza la imagen del logo y la imagen corporativa en una polera, a mano alzada.



Fuente: <https://lc.cx/IRQy90>

El artista del estilo Pop Art Andy Warhol ayudó a popularizar la técnica de la serigrafía en el siglo XX con obras en las que aparece Marilyn Monroe.

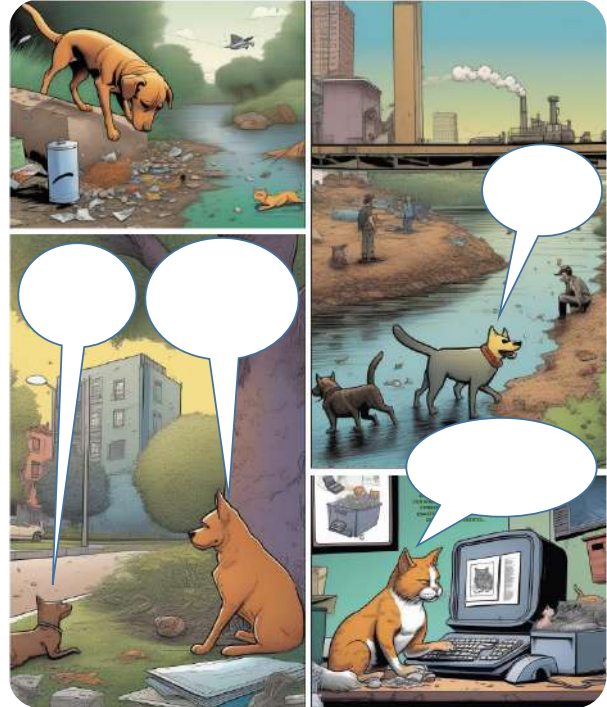
EL DIBUJO ARTÍSTICO PARA LA PRODUCCIÓN Y SOCIALIZACIÓN DE ACONTECIMIENTOS SOCIOCULTURALES, DESPATRIARCALIZACIÓN Y ELIMINACIÓN DEL RACISMO

PRÁCTICA

Actividad

A partir de la imagen, creamos una tira cómica.

- Inventar una historia con lo expuesto en las imágenes.
- Rellenar los globos con el texto acorde a la tira cómica.
- Intercambiar comentarios con tus compañeras y compañeros de curso.



TEORÍA

Aclaración



¿Cuál es la diferencia entre manga e historieta?

La funcionalidad es la misma, es decir ambas cuentan una historia y se componen de texto e ilustraciones, pero en el manga los personajes tienen expresiones propias desde el peinado, ojos nariz y la proporción del cuerpo; en la lectura la diferencia es notoria: el comic se lee de izquierda a derecha, en cambio el manga se lee al revés, es decir, empezando desde la contra tapa.

1. Diseño de personajes (comic – anime)

Este es un arte gráfico y literario que se remonta a los inicios del siglo XIX y adquiere una mayor reputación en el siglo XX. Su evolución hasta nuestros días ha sido considerable, debido que a través de la historia transmite los movimientos sociales, culturales, lingüísticos y artísticos de distintas épocas; es decir, en base a una historia, se plasma una idea social gráficamente, en la literatura y a su vez en el arte, debido a que cada viñeta se expresa por medio de imágenes, gráficos y texto.

No solo se trata de dibujar, si no que el artista pueda expresar los sentimientos, emociones y expresiones por medio de los rasgos y movimientos de los dibujos, además de darle el carácter particular por medio de la vestimenta y si será realizado a colores. La selección de la paleta es determinante y particular.

2. La historieta: elementos y su aplicación en el contexto

La historieta y el comic son lo mismo. El término de comic viene de la palabra inglesa “comedia” y tanto el comic como la historieta tienen la función de transmitir una historia que sea breve o larga por medio de ilustraciones y texto de acompañamiento que tiene una estratégica forma de lectura. Anteriormente las ilustraciones tenían un proceso más arduo de elaboración porque no existía la imprenta como tal, pero con el pasar del tiempo y la evolución tecnológica, actualmente existen materiales que son impresos en cantidades, como así mismo material digital llamado “Webcomics”.

Las historietas y comics tienen un proceso particular de creación, ya que deben respetar su formato, estructura, como también por los elementos y partes del mismo al momento de ser diseñado.

a) Tipos de historieta según formato

El formato se refiere al tamaño, cantidad y estructura de una historieta o comic en general. En ese sentido se mencionan los tres formatos que suelen utilizarse con mayor frecuencia.

- **Tira cómica**, vienen insertas en periódicos, dentro de revistas o incluso en libros: son una tira de tres o más viñetas, en las cuales se representa una narración breve que en muchos casos suele ser comedia o aborda temas políticos.
- **Revistas e historietas**, vienen impresas en papel de mayor o menor calidad, por tomos o partes, por lo general a "full color", con dibujos e ilustraciones famosas, su lectura es por viñetas, en muchos casos son de superhéroes o aventuras asombrosas con una cantidad considerable de páginas.
- **Novelas gráficas**, son más formales, cultas y exigentes, a menudo para un público informado, dispuesto a interpretarlas tal y como se hace con una obra de arte escrita o ilustrada, los personajes e ilustraciones son más realistas y proporcionales.



Fuente: Sobre el amor y la cotidianidad. Mrs.Frollein - Cultura Inquieta

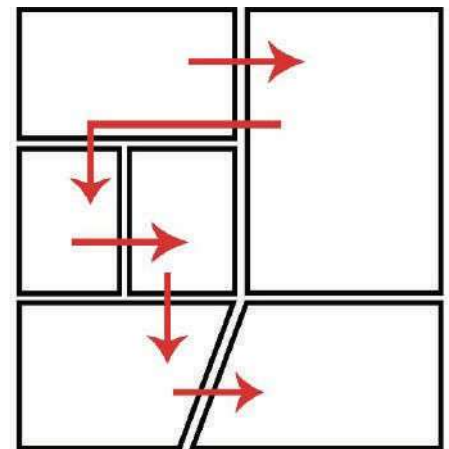


Fuente: Conjunto cómics de Marvel Comics y DC Comics.

b) Elementos y estructura de una historieta

Para que una historieta funcione de forma correcta y mantenga la estética que la caracteriza, debe estar compuesta por los siguientes elementos:

- **Viñeta**, este es el primer elemento de la historieta que determina el diseño de cada página, sus tamaños pueden ser distintos, no necesariamente tiene que ser cuadrado, pero es el que se encarga de dar un lineamiento a la forma de lectura y narrativa. El tamaño de la viñeta puede variar, en algunos casos cuanto más grande es la viñeta es porque contendrá más imágenes, varios personajes como también varias burbujas o en otros casos porque intenta destacar parte de la historia.
- **Planos**, el plano se refiere a la distancia y ángulo en los que se presenta la acción dentro de una viñeta. Existen varios tipos de planos, entre ellos el plano general (visibles todos los elementos en la escena), el plano medio (se enfoca en el personaje principal), el primer plano (muestra detalles de un personaje u objeto) y el plano de detalle (se centra en un detalle muy específico).
- **Ilustraciones**, son los dibujos de escenas y personajes que recrean la historia, en algunos casos suelen ser súper héroes, en otros dibujos animados, personajes más semejantes a la realidad, emoticones y cualquier gráfico o dibujo que pueda expresar una serie de sucesos conforme a una historia. Muchos de estos personajes e ilustraciones son realizados actualmente por artistas gráficos en su mayoría de forma digital.



- **Globos o bocadillos**, contienen el diálogo de los personajes y sus pensamientos. Estos pueden tener diferentes formas y estilos, dependiendo del tono, la emoción y el volumen de lo que se está comunicando. También permiten que la lectora o lector sepan qué personajes están hablando o qué están pensando.
- **Onomatopeyas**, son palabras que imitan los sonidos de la vida real. En un cómic, estas pueden ser sonidos de acciones, como un golpe o una explosión (por ejemplo, “Boom”), o incluso sonidos ambientales, como el canto de un pájaro. Las onomatopeyas aportan verosimilitud al cómic.
- **Cartelas**, mayormente se encuentra en forma rectangular, la misma se encarga de dar una breve introducción de la escena, como si fuera un actor más de la historieta, que define tiempos, continuaciones, recapitulaciones y hasta el fin de la historia. En otras palabras, es el relator del comic e historieta.



3. Producción de historietas para la despatriarcalización

Crear tu propia historieta o comic, es una tarea práctica, creativa y fácil si se respeta y sigue los parámetros adecuados. Además, ahora es posible basarse en ideas ya establecidas, personajes, plantillas, ilustraciones y también se cuenta con aplicaciones para dispositivos móviles y computadora que facilitan esta labor.



En cuanto a las temáticas de importancia nacional que pueden ser objeto de una historieta o comic se tiene a la “despatriarcalización”, es decir, por medio de un material artístico y gráfico se puede plasmar ideas, conceptos y principios que contribuyan a la erradicación de la violencia de género, estereotipos y subordinación dirigida hacia las mujeres de nuestro país. Por ello, será importante que las y los estudiantes creen sus personajes, guiones y escojan el formato que desea trabajar, llevando un mensaje positivo de cambio, entre estudiantes, maestras, maestros y la misma familia.



Fuente: <https://www.bing.com/images/blob?bcid=sjpt-JswVRuwHGw>

4. Producción de historietas de las democracias interculturales para erradicar el racismo y discriminación

Para empezar con la producción de una historieta es importante seguir con los siguientes pasos:

- **Seleccionar la temática**, en un primer paso, seleccionamos la temática de nuestro comic o historieta, en este caso el tema será la erradicación del racismo y toda forma de discriminación.
- **Escribir el guion**, la historia debe seguir una estructura, por ello deberá tener una introducción, desarrollo y conclusión que puede terminar en un mensaje reflexivo o puede mostrar en todo el contenido y estructura, facetas de la vida real, que sirvan de análisis y motiva a el cambio en la sociedad. En este paso se da libertad a la creatividad literaria de la escritora o escritor.



Fuente: <https://www.bing.com/images/blob?bcid=sjFFC.UR0OwH1g>

- **Seleccionar el material**, actualmente podemos desarrollar una historieta en diferentes materiales, sea de forma tangible o digital, el proceso depende mucho de la creatividad y conocimiento del artista, en muchos casos una historia elaborada a mano alzada será más compleja, por la creación de los personajes, el movimiento de los mismos en cada viñeta, requiriéndose una capacidad de dibujar, pero si seleccionamos un programa digital la tarea es más fácil y solo será necesario descargar la herramienta correcta, seleccionar personajes, fondos, y disposiciones de todos los elementos de manera digital.
- **Empezar con bosquejos**, en este paso vemos la cantidad y forma de viñetas a utilizar por cada página, se definen los personajes principales y secundarios, la vestimenta como también la particularidad de los mismos, es decir los rasgos faciales y corporales, el tipo de plano que tendrá dentro la viñeta, la expresividad, y los diferentes movimientos de las extremidades según el acto.
- **Las onomatopeyas**, es importante recordar este elemento que es fundamental en la realización de un comic o historieta ya que le da carácter y denota ciertos quiebres en la historia, pero más que todo es un elemento que añade estilo, color, expresión visual y ayuda a la historia a contar ciertos pasajes del desarrollo, pero es importante no exagerar en cada viñeta, sino al contrario utilizarlo como un recurso de descanso visual o punto de interés.
- **Diseña tu portada**, este es el paso final porque ya tendrás idea de la temática principal y en ella podrás definir el título de tu comic o historieta, es muy importante hacer uso de varios colores, así mismo, jugar con mensajes, onomatopeyas y si tu comic tendrá una segunda o varias partes es aquí donde se debe señalar el número de comic.

VALORACIÓN

Respondemos las siguientes preguntas:

- ¿Qué tipo de mensajes se puede transmitir a través de las historietas y el comic en nuestra unidad educativa?
- ¿Por qué las historietas son consideradas un medio de expresión y comunicación?
- ¿Si tendrías que realizar una historieta sobre el chequeo descontrolado que afecta en la calidad de aire en el país, que mensaje quisieras transmitir?

PRODUCCIÓN

Realizamos la siguiente actividad:

Creamos, diseñamos y producimos nuestra propia historieta:

- Seleccionamos la temática en relación al cuidado del medio ambiente.
- Seguimos los pasos expuestos en el subtítulo cuatro del tema y los adaptamos a nuestra temática.
- Definimos la portada de la historieta, resaltando el mensaje que queremos transmitir.



La tecnología hace que las tareas sean más fáciles de realizar y al mismo tiempo más novedosas, por esta razón, la aplicación más conocida para la creación de comics y de uso gratuito es COMIC STRIP MAKER, en su interfaz se puede seleccionar viñetas preestablecidas y personajes con diferentes movimientos.

MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS TEMÁTICAS Y DECORATIVAS EN LA COMUNIDAD A TRAVÉS DE LA PINTURA MURAL

PRÁCTICA

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Fuente: <https://lc.cx/UUyn-K>

Actividad

Realizamos la siguiente actividad:

- Investigamos sobre los edificios ubicados en la ciudad de El Alto y otros más del autor boliviano Mamani Mamani.
- En el espacio superior de esta página, explicamos qué representan esos murales y en general qué tipo de técnica utiliza el autor en sus pinturas.

TEORÍA

Aclaración

¿Un fresco también es considerado un mural?

Un fresco se llama así porque se recubre con varias capas de yeso una pared y en la última capa de yeso fresco se incorpora los pigmentos que creará el diseño de la obra, así se quedan integrados químicamente en la pared, incrementando la durabilidad.

Al tratarse de un arte pictórico de proporciones altas y que utiliza como lienzo un muro, definimos al fresco como un mural.

1. La pintura mural: técnicas y aplicación en el entorno para la práctica de valores sociocomunitarios y democráticos interculturales (látex, sintético, aerosol y otros)

Técnicas y aplicación para la práctica de valores sociocomunitarios y democráticos interculturales:

a) La pintura mural

Un mural es la técnica artística que emplea diferentes tipos de pintura sobre un lienzo, en este caso es un muro o pared, depende mucho del acabado del mismo, ya que puede tener un acabado más liso, rugoso, piedra, cartón, madera u otro, pero también puede realizarse sobre materiales más lisos y con barniz como mosaicos y cerámicas.

Si bien el mural es una pintura bidimensional, mucho dependerá de la obra y la técnica de la o el artista para crear elementos tridimensionales en su composición que en algunos casos se expresan en relieves bajos y medios. Asimismo, cada mural tiene su propia peculiaridad de acuerdo al estilo de la o el artista, en muchos casos la intención de un mural es transmitir un mensaje a la sociedad, más allá de ser decorativo.

La pintura mural tuvo inicios en la época paleolítica, fue desde entonces que el ser humano expresa por medio de la pintura, sobre alguna superficie de tamaños considerables, las etapas cruciales de su evolución, contando su forma de vida y convivencia.

En las diferentes épocas el mural fue siempre considerado una obra majestuosa de grandes dimensiones porque genera un mayor impacto visual. Las manifestaciones artísticas importantes por utilizar técnicas de aplicaciones pictóricas con características muralistas son: el templo, los frescos, este último tiene un proceso más complejo y característico, el cual sigue vigente y son obras de renombre que expresan historia.

Actualmente se sigue con esta forma de arte y, si bien la demanda no es como antes, debido al uso de la tecnología que evita utilizar directamente los muros y que hace uso de medios digitales que fácilmente pueden realizar trabajos de gran tamaño llamados gigantografías, impresos en un plóter de distintas dimensiones. Sin embargo, nunca podrá compararse la riqueza artística del trabajo que conlleva la realización de un mural, más allá del tiempo, materiales y la ubicación estratégica de estos.

b) Pasos para realizar un mural

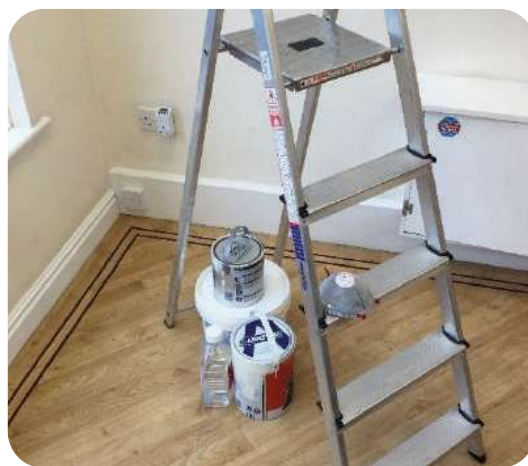
Sin importar si esta técnica estará en interiores o exteriores, los murales siempre aportaran vida y color a los espacios. Esta técnica artística, al igual que otras, debe seguir un proceso para facilitar el acabado, evitar cometer errores, ejecutar la obra en menos tiempo, aprender nuevas técnicas para su aplicación y ampliar nuestros conocimientos artísticos; es por ello, desarrollaremos paso a paso cómo realizar un mural.

Para pintar un mural en interior o exterior necesitaremos seleccionar los siguientes materiales:

- **Pinceles**, rodillo y brochas. Si hablamos de un mural es necesario contar con pinceles o brochas de diferentes tamaños, los más grandes sirven para rellenar rápidamente los espacios y los de menor tamaño para dar detalles, contornos y líneas más precisas; pueden ser de punta plana, redonda o de recorte, mucho dependerá de la pintura que se utilice, para incorporar rodillos de esponja o lana.
- **Pintura**, si bien hay artistas especializados en el uso de algún material determinado (aerosol, látex o sintética), mucho dependerá si el mural que realizaremos será en interior o exterior, las ventajas de realizar un mural interior es que podemos usar pinturas de menor costo como la pintura al agua, esto debido a que estará fuera del alcance de los efectos climatológicos como lluvias o la luz del sol de forma directa, pero si por el contrario el mural fuese exterior, es más conveniente utilizar materiales como el aerosol o la pintura sintética, ambas por el acabado barniz que tienen serán de mayor durabilidad ante las lluvias o el calor. Hay que tomar muy en cuenta el factor del tiempo de exhibición, es decir si el mural estará mucho tiempo o será momentáneo, ya que la pintura sintética, aerosol o algunas de este tipo, serán más difíciles de remover.
- **Trapos y bolsas de recubrimiento**, el uso de trapos viejos será necesario para la limpieza de las brochas, las bolsas o papeles de recubrimiento tendrán que ubicarse en el piso, porque, al pintar en un formato vertical a 90 grados, la pintura cae con mayor facilidad.
- **Recipiente de limpieza**, según la pintura que utilicemos, el recipiente contendrá agua, gasolina o algunos materiales de limpieza para que los pinceles, rodillos o brochas no se dañen. En el caso de usar pintura en aerosol, las boquillas de intercambio se desecharán.
- **Cuerda que sirva para medir o usar de guía**, al trabajar en formatos de mayor dimensión, será necesario contar con algunos materiales caseros que nos ayuden a medir de mejor manera el mural.
- **Escalera**, andamio o recursos para elevar la altura. Mucho dependerá de las dimensiones del mural, para elevar nuestra altura y pintar cómodamente lo más recomendable es una escalera de abertura, la cual sea compacta, sin embargo, existen maneras más caseras que la o el artista puede utilizar.



Fuente: <https://plus-one.ru/society/2019/04/12/afisha-12-aprelia>



Fuente: <https://yandex.ru/maps/org/105898834227/>



Fuente: <https://tereleehomes.com/5-tips-interior-painting/>



Fuente: <https://lc.cx/GQ1dnR>



Fuente: <https://www.museovirtualbo.com/producto/murales/>

Mural: El Triunfo de la Revolución de Walter Solón Romero.

- **Preparar la pared**, este paso es muy importante, debido a que al ser un lienzo exterior o interior rustico puede contener materiales que afecten y llegue a deteriorar el mural, como la humedad, moho, musgos y otros. Por ese motivo se debe realizar una limpieza lijando el área, quitando el polvo o suciedad, rellenando algunos sectores con masa corrida e ir nivelando toda el área para que los materiales se adhieran de forma efectiva. En muchos casos, también es bueno sellar la pared para que la pintura tape más rápido y el material no la absorba.
- **Empezar a dibujar**, ya con la idea definida del dibujo que se quiere realizar, procedemos a dibujar los trazos en el muro, existen diferentes técnicas, con las que podemos traspasar y escalar a mayores dimensiones un dibujo, puede ser por el método de la cuadrícula, utilizando un proyector, a mano alzada si la obra no es compleja o una de las técnicas llamada Doodle Grid que es empleada por varios muralistas.
- **Proteger la obra**, para proteger aún más la obra de la intemperie y los diferentes efectos climáticos, es recomendable sellar la obra con capas y materiales de barniz en aerosol, emulsiones acrílicas y otros que el artista vea por conveniente.

c) Como aplicar la técnica de Doodle Grid

Para realizar la transferencia de un dibujo respetando sus medidas, existen varias técnicas, una de las más conocidas es la cuadrícula, pero esta técnica es adecuada para formatos medianos, y no así en formatos grandes como los murales, debido a que llevaría mayor tiempo realizar la cuadrícula y esto ocasionaría cansancio y desmotivación para la o el artista. Es por ese motivo que la técnica Doodle Grid es la más práctica y versátil al momento de trabajar en murales.

El objetivo de esta técnica es poder escalar una imagen a diferentes tamaños manteniendo sus dimensiones reales, pero al ser una técnica, la misma tiene pasos a seguir, que se mencionan uno a uno.



Fuente: <https://www.bing.com/images/blob?cid=shM.ez-47uwHLg>

- **Paso 1**, elegir la imagen. Aquí seleccionamos el formato de imagen que deseamos realizar, previamente debemos tener conocimiento del lugar donde estará el mural. Es muy importante definir si será un formato vertical, horizontal o cuadrado, aparte de ello la imagen debe estar en un dispositivo tecnológico.
- **Paso 2**, dibujar figuras y garabatos al azar. Una vez tengamos listo el área del muro, ya limpio, nivelado y sellado, procedemos a realizar diferentes figuras por toda el área en la que se encontrará el dibujo, estas pueden ser figuras geométricas, gráficos o cualquier elemento que el artista pueda reconocer.
- **Paso 3**, tomar una fotografía al muro. En este paso solo tomamos una fotografía del espacio donde se ubicará el mural, en el cual anteriormente realizamos diferentes figuras y garabatos, es muy importante realizar una foto con buena iluminación y que el área del dibujo se encuentre en toda la foto, para que sea más fácil visualizar el trabajo.
- **Paso 4**, sobre exponer la fotografía. Este es el paso más importante de esta técnica, es necesario tener una aplicación de edición de imagen en el celular o la computadora, en ella fusionaremos ambas imágenes, una la del muro con los garabatos y la otra la imagen que deseamos dibujar. Trabajaremos sobre la fotografía del muro, en ella incorporamos el dibujo, este lo acomodaremos escalándolo proporcionalmente en el área de trabajo, una vez acomodado, lo único que realizamos es bajar la opacidad o aplicar la sobre exposición hasta que se vean los garabatos, los cuales servirán como referencias para empezar nuestro dibujo.

- **Paso 5**, proyectar el dibujo. En este paso nos iremos guiando haciendo zoom en la imagen editada y tomar como referencia las distintas formas y garabatos para ir trazando el dibujo; si nos damos cuenta este método es muy similar a la cuadrícula, pero la gran ventaja es que agilizará el trabajo y de todas formas podremos transferir una imagen exacta.
- **Paso 6**, borrar los garabatos. Una vez terminado el dibujo lo único que haremos es ir borrando las formas o garabatos de referencia, con ayuda de una pintura blanca o una pintura del color del fondo del mural, para que solo quede la imagen real que deseamos realizar. Mientras más detalle tenga la imagen, mayores figuras debemos implementar.



Fuente: <https://www.bing.com/images/blob?bcid=sseQbFdC4ewH2w>



Fuente: <https://www.bing.com/images/blob?bcid=smkZ-DCEB-wHuA>

d) Muralistas bolivianos

Los artistas bolivianos, son conocidos por mostrar en sus obras la diversidad cultural de nuestro país, como así mismo, los paisajes, su gente, los diferentes trabajos que desempeñan, las distintas clases sociales, como también la política; existen varios artistas de renombre, que se caracterizan por diferentes logros en su vida, algunos ya no están presentes, pero dejaron sus obras como un legado histórico. Entre estos artistas podemos citar a Cecilio Guzmán de Rojas, Arturo Borda, María Esther Ballivián, Miguel Alandía Pantoja, Walter Solón Romero y otros más.



Fuente: <https://lc.cx/FHya56>

Mural: *La Lucha del Pueblo por su Liberación* de Miguel Alandía Pantoja.



Respondemos las siguientes preguntas:

- ¿Qué mensaje te gustaría plasmar en un mural, si tuvieras los materiales necesarios?
- ¿En el lugar donde vives, existen murales?, si es así ¿cuál crees que fue la intención del artista al crearlos?
- ¿En tu unidad educativa existen murales?, ¿qué tipos de temática abordan?



Elaboramos un mural

Formamos grupos de trabajo y elaboramos las ideas previas y bocetos de nuestro mural, que podemos ubicarlo en la misma unidad educativa o en algún espacio público, contando con el permiso correspondiente, previamente. El contenido del mural estará orientado al mensaje de reflexión o la implementación del PSP.

LA HISTORIA CONTEMPORÁNEA DEL ARTE APLICADA AL CONTEXTO NACIONAL

PRÁCTICA



Fuente: <https://www.significados.com.br/realismo/>



Fuente: <https://lc.cx/idoonF>



Fuente: <https://lc.cx/lbYI-u/>



Fuente: <https://lc.cx/qoRJg4>



Fuente: <https://lc.cx/wwwgyc>



Fuente: <https://lc.cx/nv1bXc>

Actividad

Observamos las imágenes, debatimos en forma grupal y respondemos las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es el propósito principal de una obra de arte: la expresión personal del artista o la comunicación con el espectador?
- ¿Cuál de estas obras de arte es la más significativa en términos de impacto cultural y emocional?

TEORÍA

Conoce

Los ismos artísticos son movimientos o corrientes que surgieron en diferentes momentos de la historia del arte y que representan una forma específica de entender y expresar el arte. Cada ismo tiene sus propias características, técnicas, temas y estilos que lo distinguen de otros movimientos. Los ismos surgieron como una respuesta a los cambios sociales, políticos y culturales de cada época, y reflejan las ideas y preocupaciones de los artistas de su tiempo.

1. Historia del arte: los ismos

Romanticismo, es un movimiento artístico, cultural y literario que se desarrolló a mediados del siglo XVIII y principios del siglo XIX en Europa y América. Este movimiento se caracterizó por poner énfasis en las emociones, la individualidad y la imaginación, rompiendo con las convenciones clásicas establecidas durante el periodo neoclásico. En este contexto, la literatura jugó un papel fundamental, siendo una plataforma mediante la cual los escritores románticos expresan su visión del mundo y sus intensos sentimientos.

Realismo, uno de los primeros movimientos en rechazar los ideales románticos del arte y se centró en retratar la realidad tal como se percibe. Los artistas realistas buscaron representar la vida cotidiana, los aspectos sociales y los problemas políticos de la época. Ejemplos destacados del realismo incluyen obras de Gustave Courbet, Jean-François Millet y Honoré Daumier.

Impresionismo, es una corriente artística que rompió con las técnicas tradicionales y la representación precisa de la realidad. Los artistas impresionistas buscaban capturar la luz y el color en el momento presente, sin preocuparse por los detalles precisos. Claude Monet, Pierre-Auguste Renoir y Edgar Degas, son algunos de los exponentes más reconocidos del Impresionismo.

Expresionismo, surgió a principios del siglo XX como una reacción contra las normas artísticas establecidas y la representación figurativa convencional. Los artistas expresionistas buscaban representar las emociones y los estados de ánimo a través de la distorsión de la forma y el uso intenso del color. Algunos de los artistas más destacados del expresionismo son Edvard Munch, Ernst Ludwig Kirchner y Wassily Kandinsky.



Fauvismo, movimiento artístico que revolucionó la pintura del siglo XX con sus colores atrevidos y su pincelada expresiva. Henri Matisse, André Derain y Raoul Dufy fueron algunos de sus principales exponentes, dejando un legado de obras audaces y vibrantes que siguen siendo apreciadas hasta el día de hoy.

Cubismo, movimiento artístico revolucionario que cambió por completo la forma de representar el mundo. Los artistas cubistas fragmentaron los objetos en formas geométricas y representaron múltiples perspectivas en una misma imagen. Pablo Picasso y Georges Braque fueron los fundadores de esta corriente, y juntos desarrollaron el cubismo analítico y sintético.

Futurismo, se originó como una respuesta al movimiento artístico y literario existente en Europa en aquel momento. Su fundador, Marinetti, estaba insatisfecho con el arte tradicional y buscaba una nueva forma de expresión que reflejara la realidad de la era industrial y de la máquina. El futurismo se presentó como una ruptura con el pasado y como una visión radicalmente nueva de la sociedad.

Dadaísmo, movimiento artístico y cultural que surgió en Zurich, Suiza, durante la Primera Guerra Mundial. Fue una respuesta directa al caos y la destrucción que caracterizaron a este período de la historia, donde los artistas buscaron romper con las normas establecidas y desafiar las convenciones sociales y artísticas.

Surrealismo, surgió como una forma de liberar la creatividad y explorar el subconsciente. Los artistas surrealistas buscaban combinar elementos fantásticos y oníricos con la realidad, creando imágenes impactantes y provocadoras. Salvador Dalí, René Magritte y Max Ernst son algunos de los mayores exponentes del surrealismo.

Abstracción, es una corriente artística que se caracteriza por la eliminación de la representación figurativa. Los artistas abstractos se centraron en las formas, líneas y colores para expresar ideas y emociones, sin una referencia precisa a la realidad. Wassily Kandinsky, Piet Mondrian y Kazimir Malevich, son algunos de los artistas clave en el desarrollo de la abstracción.

2. Historia de la arquitectura moderna y contemporánea, obras más destacadas

2.1. Arquitectura moderna

El surgimiento de la arquitectura moderna se encuentra estrechamente ligado a los avances tecnológicos, sociales y culturales de la época. A finales del siglo XIX, la invención de nuevos materiales, como el acero y el cristal, junto con el crecimiento de las ciudades y la industrialización, generaron la necesidad de una arquitectura que se adapta a estos cambios.

Principales corrientes de la arquitectura moderna

La arquitectura moderna se ha desarrollado a través de diferentes corrientes que han dejado su huella en la historia de la disciplina.

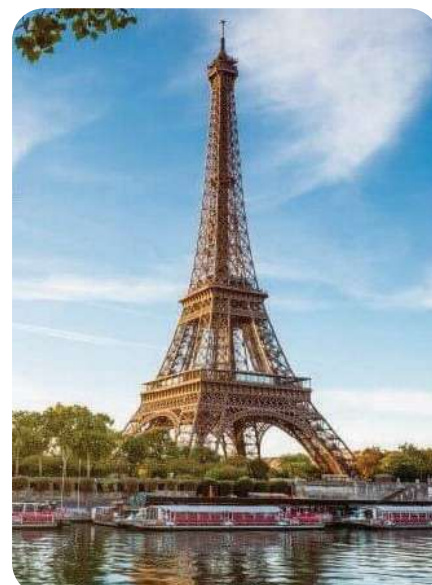
- Movimiento moderno
- Brutalismo
- Postmodernismo
- Arquitectura sostenible

2.2. Arquitectura contemporánea

La arquitectura contemporánea se refiere al período actual de la historia de la arquitectura, que abarca desde principios del siglo XX hasta la actualidad. Durante este período, se han desarrollado diversas tendencias arquitectónicas que han dejado una marca significativa en la forma en que diseñamos y construimos nuestros entornos.

Tendencias de la arquitectura contemporánea:

- Funcionalismo
- Estilo internacional
- Arquitectura orgánica
- Postmodernismo



Fuente: <https://aliexpress.ru/item/1005007528301531.html>



Fuente: <https://lc.cx/v5Hw7X>

3. La arquitectura en Bolivia

En Bolivia la arquitectura prehispánica es una manifestación artística y cultural que se desarrolló en diferentes periodos y regiones del país antes de la llegada de los españoles en el siglo XVI. Esta arquitectura, caracterizada por su gran diversidad y complejidad, es un testimonio del rico legado cultural de las antiguas civilizaciones que habitaban estas tierras.



Fuente: <https://lc.cx/bxA279>

3.1. Cultura Tiwanaku

Fue una de las civilizaciones más destacadas en la arquitectura prehispánica. Floreció entre los siglos V y XI d.C. en el altiplano boliviano. Esta cultura construyó una impresionante ciudad ceremonial conocida como Tiwanaku, que se caracteriza por su arquitectura monumental y sofisticado sistema de construcción. Sus principales edificios están hechos de piedra tallada y presentan intrincados relieves de deidades y seres míticos. Destaca el Templo de Kalasasaya, una plataforma rectangular rodeada de columnas y esculpida con figuras antropomorfas y zoomorfas, utilizado para ceremonias religiosas y rituales.



Fuente: <https://lc.cx/WQtyRH>

3.2. Cultura Chiripa

Otra cultura prehispánica importante en Bolivia fue la cultura Chiripa, que se desarrolló en el lago Titicaca y sus alrededores entre los años 1.500 a.C. y 600 d.C. Los chiripas construyeron viviendas de planta circular hechas de piedra, barro y paja, conocidas como "chullpas". Estas estructuras funcionaban como viviendas, almacenes y mausoleos, se han convertido en emblemáticos vestigios arquitectónicos de esa cultura.



Fuente: <https://lc.cx/xcutIM>

3.3. Cultura Inca

La cultura Inca también dejó su huella en la arquitectura prehispánica de Bolivia. Durante su imperio, los incas construyeron importantes fortalezas y centros ceremoniales en el territorio boliviano. Uno de los ejemplos más destacados es el sitio arqueológico de Iskanwaya, ubicado en el departamento de La Paz. Este complejo arquitectónico cuenta con terrazas agrícolas, canales de riego, plazas y templos, y muestra la maestría de los incas en la construcción de estructuras con piedra tallada y encajada de forma precisa.



Fuente: <https://lc.cx/5mgOjG>

3.4. Cultura Mollo

La cultura Mollo, que se desarrolló entre los años 300 y 1000 d.C. en el altiplano boliviano, también dejó legados arquitectónicos significativos. Los mollos construyeron fortalezas y viviendas hechas de piedra, con muros defensivos y sistemas de acceso restringido. Un ejemplo destacado de la arquitectura mollo es el sitio arqueológico de Pukara de Quito, ubicado en la región de Potosí. Este lugar cuenta con una fortaleza construida sobre una colina, con muros de piedra y torres de vigilancia que ofrecen una vista panorámica de los valles cercanos.

3.5. Cultura Yampara

La cultura Yampara, se desarrolló entre los siglos XII y XVI d.C. en el sur de Bolivia, también dejó un legado arquitectónico importante. Esta cultura construyó complejos arquitectónicos conocidos como "kallankas", que eran edificios multifuncionales utilizados como viviendas, talleres o centros administrativos. Estas estructuras estaban realizadas en adobe, con techos de paja y muros decorados con relieves geométricos. Ejemplos notables de la arquitectura Yampara se encuentran en el sitio arqueológico de Yamparaez, en el departamento de Chuquisaca.



Fuente: <https://lc.cx/1bjBwp>



4. Carreras de formación y especialización artística

Artes Plásticas y Visuales	Manifestación artística, expresiva y de percepción visual realizada por el ser humano, mediante:	Dibujo	Licenciatura en Letras Mención Literatura. Licenciatura en Historia.
		Dibujo técnico	Arquitectura, Ingeniería Civil, Matemáticas, Ingeniería Electrónica, Diseño Industrial, Diseño de Interiores, Geografía y Geología, Mecánica Automotriz, Ingeniería Mecatrónica.
		Pintura	Bellas Artes, Licenciatura en Artes Plásticas y Visuales, Diseño Gráfico, Diseño de Interiores, Diseño de Modas, Arquitectura.
		Escultura	Bellas Artes, Licenciatura en Artes Escultóricas, Carrera de Artes y Escultura, Odontología.
		Arquitectura	Licenciatura en Arquitectura, Diseñador de Interiores, Ingeniería Civil, Diseño Industrial, Diseño de Mobiliario, Diseño Gráfico.
		Historia del arte	Licenciatura en Letras Mención Literatura. Licenciatura en Historia.
		Fotografía	Licenciatura en Fotografía, Licenciatura en Comunicación Social, Licenciatura en Cine o Arte Cinematográfico, Licenciatura en Fotografía de Moda, Licenciatura en Criminalística (mención Fotografía Forense), Ingeniería en Telecomunicaciones.
		Grabado	Licenciatura en Diseño Gráfico, Diseño Gráfico Publicitario, Carrera de Artes Visuales (serigrafía, litografía, xilografía, calcomanía).
		Video	Licenciatura en Cinematografía. Licenciatura en Dramática y Teatro. Licenciatura en Comunicación Social.

VALORACIÓN

Respondemos las siguientes preguntas:

- Organizados en equipos, analizamos el papel de la arquitectura moderna en Bolivia, ¿cuáles son los edificios modernos en el país?
- ¿Cuál es la importancia de la formación artística formal en comparación con la formación autodidacta en el desarrollo de una carrera artística?

PRODUCCIÓN

Elaboramos una de las siguientes actividades, de manera grupal:

- Realizamos un mapa mental del tema.
- Realizamos una línea de tiempo de la arquitectura en Bolivia hasta la actualidad.

Elaboramos la siguiente actividad, de manera personal:

- Realizamos la réplica de una obra artística que nos haya llamado la atención a partir de uno de los ismos en la historia del arte, considerando que el material a utilizar cuide la economía de nuestras familias.

EXPRESIONES CULTURALES A TRAVÉS DEL MODELADO Y LAS ARTES APLICADAS PARA MANIFESTACIONES DE LOS PUEBLOS

PRÁCTICA

- Recortamos y pegamos una de las obras de arte de Land Art (instalaciones, performance, happening, cuerpos pintados, arte callejero).
- Describimos cada uno de los recortes:

Actividad

Respondemos:

- ¿Qué influencia tienen estas tendencias en la intersección entre el arte y la moda, como en el caso de los cuerpos pintados?
- ¿Cuáles son los aspectos sociales, políticos y culturales que estas formas de arte contemporáneo?

TEORÍA

Pátinas



La aplicación de pátinas en la escultura tiene sus raíces en la antigua Grecia y Roma, donde se utilizaba para embellecer y preservar las esculturas de bronce. Durante el renacimiento, esta técnica experimentó un resurgimiento y fue ampliamente utilizada por artistas como Donatello y Miguel Ángel.

1. Escultura con aplicación de pátinas

Existen varias técnicas que se utilizan en la escultura con aplicación de pátinas y cada una de ellas puede lograr efectos y resultados diferentes. Algunas de las técnicas más comunes incluyen:

- **Pátina de oxidación**, utilizan productos químicos que imitan el proceso de oxidación natural, creando tonalidades de color marrón, verde o azul, creando un efecto de envejecimiento de la superficie en la escultura.
- **Pátina de cera**, aplican capas de cera en diferentes tonalidades para crear efectos de luminosidad y resaltar detalles de la escultura.
- **Pátina de policromía**, emplean pigmentos de colores para crear una apariencia policromada en la escultura, imitando la pintura sobre la superficie.

Cada técnica requiere de conocimiento especializado y práctica para obtener los resultados deseados. Es importante experimentar y explorar diferentes técnicas para desarrollar un estilo personal.

Los materiales empleados al realizar una escultura, generalmente son:

- **Escultura de base**, puede ser de bronce, yeso, cerámica u otro material.
- **Pátinas**, productos químicos que contienen pigmentos y se aplican sobre la escultura.
- **Pinceles y esponjas**, estos materiales se utilizan para aplicar las pátinas de manera precisa y uniforme.
- **Protección**, se usan guantes, gafas y mascarilla para evitar el contacto con los productos químicos.
- **Selladores y barnices**, estos productos permiten proteger la escultura y garantizar la durabilidad de las pátinas.



Fuente: https://lc.cx/_Kvele

Es fundamental tener en cuenta que algunos productos químicos utilizados en las pátinas son tóxicos, por lo que se recomienda seguir las instrucciones de seguridad y trabajar en un área bien ventilada.

2. Nuevas tendencias en el arte contemporáneo: Land Art, instalaciones, performance, happening, cuerpos pintados, arte callejero y otros

2.1. Land Art

También conocido como arte en la naturaleza, es una corriente artística que surge a mediados de la década de 1960. Su objetivo es crear obras de arte utilizando los elementos naturales del entorno, como piedras, ramas, tierra y agua. Esta forma de expresión artística se caracteriza por su efímera naturaleza y su estrecha relación con el paisaje.

El Land Art se originó como una respuesta a la sociedad industrializada y al arte convencional que se exhibía en galerías y museos. Los artistas de esta corriente buscaban liberarse de los límites del espacio cerrado y llevar el arte de vuelta a la naturaleza.

Entre los pioneros del Land Art destacan artistas como Robert Smithson, Michael Heizer, Nancy Holt y Walter De Maria. Estos artistas comenzaron a experimentar con la creación de esculturas y estructuras efímeras en lugares remotos, utilizando materiales encontrados en el entorno natural.



Fuente: https://lc.cx/e_HSYv



Fuente: https://lc.cx/U4H_eq

2.2. Instalaciones

Las instalaciones en artes plásticas utilizan una variedad de técnicas y materiales para crear experiencias inmersivas. Desde el montaje y la proyección hasta el uso de materiales no convencionales y la incorporación de tecnología, los artistas tienen un amplio abanico de posibilidades para expresar su creatividad y transmitir mensajes. Ya sea utilizando objetos encontrados, materiales reciclados, luz y sonido, o materiales efímeros, las instalaciones son una forma única y emocionante de explorar el arte en el espacio tridimensional.

2.3. Performance

El arte contemporáneo performance ha experimentado un crecimiento significativo en las últimas décadas, y una de las fuerzas motrices detrás de esta evolución ha sido la creciente influencia de la tecnología. La capacidad de los artistas para integrar diferentes formas de tecnología en sus actuaciones ha permitido nuevas formas de expresión, interacción y participación del público.



Fuente: <https://lc.cx/ln4FyQ>



Fuente: https://www.huffpost.com/entry/banksy-last-day_b_4176076/amp

2.4. Happening

Forma de expresión artística caracterizada por su espontaneidad y participación activa del público. Contrasta con obras estáticas, siendo una experiencia efímera que mezcla disciplinas como música, danza, performance y arte visual.

2.5. Cuerpos pintados

Arte ancestral que ha evolucionado a lo largo de los siglos. Diversas culturas han utilizado la pintura en el cuerpo humano como expresión artística y comunicación visual. Exploraremos su evolución histórica desde los orígenes hasta su presencia contemporánea.

2.6. Arte callejero

El arte callejero va más allá de la expresión artística, siendo un medio efectivo para generar impacto social y político al abordar temas como desigualdad, injusticia social y problemas medioambientales. Los artistas promueven reflexión, dan voz a los marginados y desafían normas, influyendo en la sociedad actual mediante debates, conciencia social y fomento del cambio.

3. Elaboración de macetas ecológicas para el cuidado de la naturaleza

3.1. Elaboración de macetas con materiales reciclados

Una de las formas más comunes de elaborar macetas ecológicas es utilizando materiales reciclados. Esto no solo reduce la cantidad de desechos que generamos, sino que también les da una nueva vida a esos materiales. Algunos ejemplos de materiales reciclados que se pueden utilizar son:

- Botellas de plástico, las botellas vacías se pueden cortar por la mitad y utilizar la parte inferior como maceta.
- Latas de conservas, las latas limpias y sin bordes afilados pueden ser pintadas o decoradas y reutilizadas como macetas.
- Neumáticos viejos, los neumáticos se pueden cortar y pintar para crear macetas de diferentes formas y tamaños.

3.2. Elaboración de macetas con materiales biodegradables

Otra técnica popular para elaborar macetas ecológicas es utilizar materiales biodegradables. Estos materiales se descomponen de manera natural sin causar daño al medio ambiente. Algunos ejemplos de materiales biodegradables que se pueden utilizar son:

- Fibra de coco, se puede moldear en forma de macetas y se degrada fácilmente una vez que se ha plantado en el suelo.
- Papel reciclado, se puede convertir en pasta y moldear para crear macetas biodegradables que se descomponen rápidamente.
- Fibras vegetales, como el bambú o la paja se pueden utilizar para crear macetas resistentes y ecológicas.

3.3. Técnicas de elaboración de macetas ecológicas

Además de utilizar materiales reciclados o biodegradables, existen diversas técnicas para elaborar macetas ecológicas. Algunas de estas técnicas incluyen:

- **Moldeado**, utiliza un molde para dar forma a la maceta con el material elegido, ya sea plástico reciclado, fibra de coco o papel reciclado.
- **Prensado**, utiliza una prensa para compactar el material elegido y crear una maceta sólida y resistente.
- **Enrollado**, enrollan tiras de materiales como papel reciclado o fibras vegetales para formar la maceta, asegurando que queden bien apretadas para una mayor resistencia.



3.4. Decoración de macetas ecológicas

Una vez que se han elaborado las macetas ecológicas, se pueden decorar de diversas formas para darles un toque personalizado. Algunas ideas de decoración incluyen:

- Pintura no tóxica, para dar color y estilo a la maceta.
- Técnicas de decoupage, utiliza papel decorativo y pegamento especial decoupage para crear diseños únicos en la superficie de la maceta.
- Uso de elementos naturales, agrega hojas, ramas u otros elementos naturales a la maceta para crear un aspecto más orgánico y natural.



Fuente: OpenAI, 2024



Respondemos las siguientes preguntas organizando mesas de discusión en el aula:

- ¿Qué tipo de esculturas ornamentales conocemos?
- ¿Cuáles son los materiales más adecuados y sostenibles para la fabricación de macetas ecológicas?
- ¿Cuál es el aporte de las esculturas en la sociedad?



Elaboramos una maceta ecológica.

- Seleccionamos el material adecuado.
- Elegimos el diseño, debe ser algo creativo y útil.
- Investigamos el procedimiento a seguir y los materiales necesarios.
- Elaboramos la maceta y lo presentamos en clase, explicando la funcionalidad que tiene.

ORIENTACIÓN VOCACIONAL ORIENTADA A LAS ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES PARA SU ESPECIALIZACIÓN

PRÁCTICA

Un maestro de Artes Plásticas, en cierta unidad educativa del oriente boliviano, le pide a Ana realizar una tarea diferente a las de costumbre que realizaban sus compañeras y compañeros de curso.

Tomó muy emocionada la responsabilidad, buscó material en su región y encontró arcilla. Investigó un poco para saber cómo utilizar este material y poder crear algo con ella.

Nadie en la unidad educativa se hubiera imaginado del talento que ella tenía para moldear la arcilla, todos quedaron sorprendidas con la obra de Ana. El maestro le pidió compartir su talento con sus compañeros y compañeras y así lo hizo, les enseñó a manipular la arcilla.

El maestro observó que la actividad llamó mucho la atención a muchos de sus estudiantes y a otros no, simplemente se concentraron en observar cómo los demás ponían entusiasmo en crear obras con la arcilla.

Sondeó un poco con sus estudiantes y encontró que cada uno tiene diferentes capacidades, cualidades y potencialidades, que cada uno es un mundo diferente del otro y que en ése sentido desarrollarán sus vidas luego de culminar la secundaria.



Luego de dialogar en grupo, respondemos las siguientes preguntas:

- ¿Qué efecto tiene la autoestima y confianza en el desarrollo de habilidades artísticas?
- ¿Qué consecuencias habría si presionamos a una persona a seguir una carrera específica en lugar de permitirle seguir su pasión?
- ¿En qué actividades te destacas? ¿cuál es el área que más te llama la atención y por qué?

Actividad

TEORÍA

Artista plástico

Los artistas plásticos pueden trabajar de forma independiente, enseñar, ilustrar, diseñar escenografías, restaurar arte y explorar diversas formas de expresión artística. El perfil de un artista plástico incluye habilidades técnicas avanzadas, creatividad y capacidad de comunicación visual. Estos profesionales son capaces de crear obras de arte originales que transmiten ideas y emociones. También tienen una comprensión profunda de la historia del arte y poseen un pensamiento crítico que les permite evolucionar en su trabajo. La autenticidad y la expresión personal son fundamentales en su práctica artística.



1. Perfil y ejercicio profesional de carreras universitarias y técnicas afines a las Artes Plásticas y Visuales

Las Artes Plásticas y Visuales abarcan un amplio campo de expresión artística que involucra la creación, manipulación y representación de formas, colores, volúmenes y texturas para transmitir ideas, emociones y conceptos. Estas disciplinas artísticas engloban diversas técnicas y medios, como la pintura, la escultura, la fotografía, la grabación audiovisual y el diseño gráfico, entre otros.

Existen diversas carreras relacionadas con las artes plásticas, cada una enfocada en aspectos específicos del arte visual:

a) Bellas Artes (Artes Plásticas)

Es una carrera técnica, se centra en la creación y expresión artística a través de medios visuales como pintura, escultura, dibujo, grabado, cerámica y otros. Los estudiantes desarrollan habilidades técnicas y exploran conceptos artísticos.

El perfil que debe tener un artista es el de habilidades y dominio de varias técnicas artísticas, creatividad, conocimiento artístico, comunicación visual y pensamiento crítico. Entre las áreas de ejercicio profesional está: artista independiente, docente de Bellas Artes, ilustrador, escultor público, fotógrafo, restaurador de arte y curador.

b) Maestra o maestro de Artes Plásticas

El perfil de una maestra o maestro de artes plásticas de educación secundaria se caracteriza por una combinación de habilidades pedagógicas, conocimiento artístico y pasión por la enseñanza del arte.

El perfil que debe tener es: formación académica a nivel licenciatura otorgado por las Escuelas Superiores de Formación de Maestros (ESFM) a nivel nacional, habilidades artísticas en dibujo, pintura, dibujo técnico, pasión por el arte, habilidades de comunicación, habilidades pedagógicas para poder enseñar, adaptabilidad, creatividad.

Su área de ejercicio profesional son unidades educativas públicas y privadas a nivel nacional, incluso pueden llegar a ser docente en las ESFM, o director de unidad educativa.



Fuente: <https://lc.cx/NyAtvi>



Fuente: <https://lc.cx/B2A00A>

c) Diseño Gráfico

Una o un diseñador gráfico es un profesional altamente creativo con una sólida formación académica en diseño gráfico o disciplinas afines. Su perfil se distingue por su habilidad para conceptualizar y crear soluciones visuales originales, aplicando un profundo conocimiento de los principios de diseño y el uso experto de herramientas y software especializados. Con una mente analítica y orientada a la resolución de problemas, el diseñador gráfico comunica mensajes de manera efectiva a través de elementos visuales, desde diseño de logotipos y carteles hasta sitios web y material publicitario.

La o el diseñador gráfico ejerce su profesión en una amplia variedad de áreas, incluyendo diseño gráfico corporativo, publicidad, diseño editorial, diseño web y de medios digitales, diseño de packaging, diseño de interiores, diseño de ilustración, diseño de moda, diseño de juegos, diseño de animación, entre otros. Su papel es esencial en la creación de identidad de marca hasta la experiencia del usuario y el diseño de espacios. Su versatilidad y habilidades son altamente demandadas en el mercado laboral.

d) Arquitectura

Su perfil incluye una sólida formación académica en arquitectura, una comprensión profunda de los principios de diseño y construcción, así como habilidades en la gestión de proyectos. Las y los arquitectos colaboran con clientes y equipos de construcción para transformar conceptos en diseños concretos, abordando cuestiones de sostenibilidad, seguridad y eficiencia, y asegurando que las estructuras sean seguras y cumplan con las regulaciones. Su trabajo abarca desde viviendas y edificios comerciales hasta espacios públicos, y su contribución es fundamental en la creación del entorno construido en el que vivimos y trabajamos.

Las y los arquitectos ejercen su profesión en empresas de construcción públicas o privadas, docencia universitaria, planificación urbana.



Fuente: <https://primetekheavy.com/gallery>



Fuente: <https://lc.cx/10LS8R>

e) Diseñador de Interiores

La o el diseñador de interiores posee una formación en diseño y estética, con una sólida comprensión de materiales, mobiliario y planificación de espacios. Su perfil se destaca por su creatividad, habilidades técnicas en software de diseño, capacidad para crear ambientes funcionales y estéticamente atractivos, y la habilidad de comunicar sus conceptos visualmente. Puede trabajar en diversos entornos, desde viviendas hasta espacios comerciales, colaborar estrechamente con los clientes, coordinar proyectos respetando estándares éticos, con el objetivo de mejorar la calidad de los espacios en los que vivimos y trabajamos.

La o el diseñador gráfico trabaja en empresas de arquitectura y construcción, hoteles, consultoría independiente diseñando espacios de educación, interiores de barcos o aviones, interiores de hospitales.



Fuente: <https://lc.cx/2J88Y6>

f) Diseñador de Modas

La o el diseñador de moda es un profesional altamente creativo con una sólida formación en diseño de moda. Su perfil se caracteriza por la capacidad de concebir y desarrollar conceptos originales para prendas y accesorios, combinando habilidades técnicas en costura, patronaje y selección de materiales con una visión estética única. Además, debe mantenerse al tanto de las tendencias de la industria y ser un comunicador visual eficiente, presentando sus diseños de manera atractiva. La gestión de proyectos y la atención al cliente son habilidades esenciales en su rol, ya que trabajan en un entorno que requiere creatividad, adaptabilidad y un alto sentido de la estética. La o el diseñador de modas trabaja de forma independiente o para marcas reconocidas.

2. Bases formativas preuniversitarias de carreras técnicas y artísticas

Las y los estudiantes de secundaria que deseen ingresar a carreras artísticas como Artes Plásticas, Arquitectura, Diseño de Interiores o Diseño de Modas pueden beneficiarse de la adquisición de ciertos conocimientos y habilidades previos que los prepararán de manera efectiva para programas universitarios en estas disciplinas. Aquí hay algunas recomendaciones sobre conocimientos previos que pueden ser útiles:

a) Bellas Artes

- Habilidades artísticas fundamentales, desarrollo de habilidades en dibujo, pintura, escultura y creatividad.
- Historia del arte, estudio de la historia del arte, movimientos artísticos y artistas nacionales e internacionales.
- Habilidades de comunicación visual, capacidad para crear bocetos y representaciones gráficas efectivas.
- Experimentación artística, exploración de diferentes medios y técnicas artísticas.
- Construcción de un portafolio, creación de un portafolio sólido que muestre el progreso y la creatividad artística.
- Participación en exposiciones y concursos, participación en eventos artísticos y competencias de arte.
- Involucramiento en la comunidad artística, asistencia a galerías, talleres y eventos relacionados con el arte.

b) Maestro de Artes Plásticas

- Habilidades en dibujo y pintura, practicar técnicas de dibujo y pintura puede ser beneficiosos para desarrollar.
- Habilidades artísticas fundamentales.
- Familiaridad con materiales artísticos, conocer y experimentar con una variedad de materiales artísticos, como lápices, óleo, acuarela y témpera.
- Historia del arte, aprender sobre la historia del arte y estudiar obras y movimientos artísticos importantes puede enriquecer la comprensión artística.
- Conocimiento del Sistema Educativo Plurinacional, la Ley N° 070 de Educación “Avelino Siñani – Elizardo Pérez” y otras leyes.
- Conocimiento de los perfiles de salida del área de Artes Plásticas y Visuales planteados en Lineamientos Curriculares.
- Razonamiento lógico matemático, expresión oral.

c) Arquitectura

- Matemáticas y geometría, un buen conocimiento de matemáticas, en particular geometría, es esencial para la planificación y el diseño arquitectónico.
- Dibujo técnico, la habilidad para crear dibujos técnicos precisos es fundamental, por lo que tomar cursos de dibujo técnico será útil.
- Estudios sociales, conocer la historia de la arquitectura y la evolución de los estilos arquitectónicos será valioso.

d) Diseño de Interiores

- Creatividad y diseño, practicar el diseño de espacios interiores en proyectos personales o escolares.
- Conocimiento de materiales y textiles, aprender sobre materiales de construcción, tejidos y mobiliario puede ser beneficioso.

- Habilidades de comunicación visual, desarrollar habilidades de comunicación visual a través de la creación de bocetos y representaciones gráficas.

e) Diseño de Moda

- Costura y patronaje, aprender habilidades de costura y patronaje puede proporcionar una base sólida para el diseño de moda.
- Conocimiento de telas y textiles, familiarizarse con diferentes tipos de tejidos y sus propiedades.
- Tendencias de moda, mantenerse al tanto de las tendencias actuales en la moda y observar las colecciones de diseñadores prominentes.

Estudiar arte fomenta la creatividad, la apreciación estética, la autoexpresión y el entendimiento cultural, enriqueciendo la vida personal y contribuyendo a la sociedad.

Portafolio

El portafolio de un artista es una colección organizada de trabajos artísticos, muestras visuales y proyectos que representan la habilidad, creatividad y estilo del artista. Este portafolio es una herramienta esencial en el mundo del arte y la creatividad, y se utiliza en varios contextos, como la aplicación a programas académicos, presentación a clientes, búsqueda de oportunidades profesionales y exposición pública.



Fuente: <https://www.bing.com/images/blob?bcid=slPaQ013h-wHfg>

VALORACIÓN

Reflexionamos a partir de las siguientes preguntas:

- ¿Por qué es importante la orientación vocacional en la educación?
- ¿Cómo puede ayudarnos la orientación vocacional a tomar decisiones sobre nuestro futuro profesional?
- ¿Qué efecto tendría una buena orientación vocacional en la economía y al mercado laboral?
- ¿Por qué es importante que conozcamos nuestras fortalezas, habilidades y talentos?
- ¿Cuál es la importancia de elegir la carrera correcta y cómo puede influir en el bienestar de nuestro futuro?

PRODUCCIÓN

Investigamos sobre las instituciones de formación superior que se ubican en nuestra región y realizamos las siguientes actividades:

- Realizamos una infografía sobre las carreras que tienen las instituciones que averiguamos.
- Seleccionamos la carrera que aportará en el desarrollo de nuestra región.
- Dialogamos con las compañeras y compañeros sobre si las carreras que aportan a la región son de interés de alguno y lo que necesita para tomar la carrera mencionada.

BIBLIOGRAFÍA

ÁREA: ARTES PLÁSTICAS

- Falcón, M. (2014). *Proyectos arquitectónicos habitacionales*. Editorial digital. México. Fernández A, E. (2011). *Artes Plásticas 6*. Editorial Emprender. Santa Cruz.
- Ferreras, J.I. (2020). *Escalamos con realidad - Contamos la base*. Expresión Gráfica en Edificación. España.
- 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 Educación (2016). *Guía de Estudio: Unidad de Formación “Historia del Arte del Abya Yala”*. Equipo Nivelación Académica. La Paz Bolivia.
- Ministerio de Obras Públicas, Servicios y Vivienda. (2020). *Manual de construcción de viviendas sociales*. www.oopp.gob.bo
- Molina, O. M.(2009). *Anteproyecto arquitectónico “Instituto Católico San Pablo Apóstol”*. Universidad de El Salvador, Facultad de Ingeniería y Arquitectura, Escuela de Arquitectura. http://ri.ues.edu.sv/id/eprint/2486/2/Anteproyecto_arquitect%C3%B3nico_Instituto_Cat%C3%B3lico_San_Pablo_Apostol.pdf
- Muralistas de Bolivia*. (s.f.) https://correodelsur.com/cultura/20150628_murales-historicos-podrian-serdeclaradospatrimonio.html
- Ochaeta, F. (2004). *Los fundamentos del diseño aplicados a la arquitectura*. Guatemala Panero, J. (2012). *Las dimensiones humanas*. Ediciones G. Gili, S.A. de C.V.
- Regalado, C. (s.f.). *Los ismos del arte*. <https://www.criaturadelarte.com/arte/quick-answer-que-son-los-ismos-en-el-arte>.
- Stonefish (s.f.) *Los estampados*. Recuperado el 10 de enero de 2024 de: <https://www.stonefishpublicidad.com/estampados/>
- Tecnología en educación boliviana*. (s.f.). <https://www.fernandojavier.com/sobre-las-laptops-quipusparaestudiantes-de-bolivia>
- Viceministerio de Desarrollo Urbano y Vivienda (s.f.). *Normas técnicas de vivienda*. Bolivia.
- Vélez, G. (2008). *Nuevas herramientas como apoyo al aprendizaje visual a distancia en arquitectura y urbanismo*. Facultad de arquitectura. Venezuela.



BICENTENARIO DE
BOLIVIA



minedu.gob.bo



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



[minedu_bol](https://www.youtube.com/minedu_bol)