



**JEFE DE GOBIERNO**

Horacio Rodríguez Larreta

**MINISTRA DE EDUCACIÓN E INNOVACIÓN**

María Soledad Acuña

**SUBSECRETARIO DE PLANEAMIENTO E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

Diego Javier Meiriño

**DIRECTORA GENERAL DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO**

María Constanza Ortiz

**GERENTE OPERATIVO DE CURRÍCULUM**

Javier Simón

**DIRECTOR GENERAL DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

Santiago Andrés

**GERENTA OPERATIVA DE TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

Mercedes Werner

**SUBSECRETARIA DE COORDINACIÓN PEDAGÓGICA Y EQUIDAD EDUCATIVA**

Andrea Fernanda Bruzos Bouchet

**SUBSECRETARIO DE CARRERA DOCENTE Y FORMACIÓN TÉCNICA PROFESIONAL**

Jorge Javier Tarulla

**SUBSECRETARIO DE GESTIÓN ECONÓMICO FINANCIERA**

**Y ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS**

Sebastián Tomaghelli

### SUBSECRETARÍA DE PLANEAMIENTO E INNOVACIÓN EDUCATIVA (SSPLINED)

#### DIRECCIÓN GENERAL DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO (DGPLEDU)

#### GERENCIA OPERATIVA DE CURRÍCULUM (GOC)

Javier Simón

**EQUIPO DE GENERALISTAS DE NIVEL SECUNDARIO:** Isabel Malamud (coordinación), Cecilia Bernardi, Bettina Bregman, Ana Campelo, Marta Libedinsky, Carolina Lifschitz, Julieta Santos

**ESPECIALISTA:** Marcela Gasparini

#### DIRECCIÓN GENERAL DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA (DGTEDU)

#### GERENCIA OPERATIVA TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA (INTEC)

Mercedes Werner

**ESPECIALISTAS DE EDUCACIÓN DIGITAL:** Julia Campos (coordinación), Eugenia Kirsanov, María Lucía Oberst

**COORDINACIÓN DE MATERIALES Y CONTENIDOS DIGITALES (DGPLEDU):** Mariana Rodríguez

**COLABORACIÓN Y GESTIÓN:** Manuela Luzzani Ovide

#### EQUIPO EDITORIAL EXTERNO

**COORDINACIÓN EDITORIAL:** Alexis B. Tellechea

**DISEÑO GRÁFICO:** Estudio Cerúleo

**EDICIÓN:** Fabiana Blanco, Natalia Ribas

**CORRECCIÓN DE ESTILO:** Lupe Deveza

#### IDEA ORIGINAL DE PROYECTO DE EDICIÓN Y DISEÑO (GOC)

**EDICIÓN:** Gabriela Berajá, María Laura Cianciolo, Andrea Finocchiaro, Bárbara Gomila, Marta Lacour, Sebastián Vargas

**DISEÑO GRÁFICO:** Octavio Bally, Silvana Carretero, Ignacio Cismondi, Alejandra Mosconi, Patricia Peralta

**ACTUALIZACIÓN WEB:** Leticia Lobato

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires

Taller de artes visuales : huellas en la superficie : las cualidades de los materiales a partir de la producción de texturas táctiles. - 1a edición para el profesor - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Dirección General de Planeamiento e Innovación Educativa, 2018.

Libro digital, PDF - (Profundización NES)

Archivo Digital: descarga y online  
ISBN 978-987-549-774-0

1. Artes Visuales.  
CDD 373.2

ISBN 978-987-549-774-0

Se autoriza la reproducción y difusión de este material para fines educativos u otros fines no comerciales, siempre que se especifique claramente la fuente. Se prohíbe la reproducción de este material para reventa u otros fines comerciales.

Las denominaciones empleadas en este material y la forma en que aparecen presentados los datos que contiene no implica, de parte del Ministerio de Educación e Innovación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, juicio alguno sobre la condición jurídica o nivel de desarrollo de los países, territorios, ciudades o zonas, o de sus autoridades, ni respecto de la delimitación de sus fronteras o límites.

En este material se evitó el uso explícito del género femenino y masculino en simultáneo y se ha optado por emplear el género masculino, a efectos de facilitar la lectura y evitar las duplicaciones. No obstante, se entiende que todas las menciones en el género masculino representan siempre a varones y mujeres, salvo cuando se especifique lo contrario.

Fecha de consulta de imágenes, videos, textos y otros recursos digitales disponibles en internet: 1 de junio de 2018.

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires / Ministerio de Educación e Innovación / Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa. Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum, 2018.

Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa / Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum.  
Av. Paseo Colón 275, 14° piso - C1063ACC - Ciudad Autónoma de Buenos Aires.  
Teléfono/Fax: 4340-8032/8030

© Copyright © 2018 Adobe Systems Software. Todos los derechos reservados.  
Adobe, el logo de Adobe, Acrobat y el logo de Acrobat son marcas registradas de Adobe Systems Incorporated.

## Presentación

La serie de materiales Profundización de la NES presenta distintas propuestas de enseñanza en las que se ponen en juego tanto los contenidos – conceptos, habilidades, capacidades, prácticas, valores y actitudes – definidos en el *Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria* de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Resolución N.º 321/MEGC/2015, como nuevas formas de organizar los espacios, los tiempos y las modalidades de enseñanza.

El tipo de propuestas que se presentan en esta serie se corresponde con las características y las modalidades de trabajo pedagógico señaladas en la Resolución CFE N.º 93/09 para fortalecer la organización y la propuesta educativa de las escuelas de nivel secundario de todo el país. Esta norma – actualmente vigente y retomada a nivel federal por la propuesta “Secundaria 2030”, Resolución CFE N.º 330/17 – plantea la necesidad de instalar “distintos modos de apropiación de los saberes que den lugar a: nuevas formas de enseñanza, de organización del trabajo de los profesores y del uso de los recursos y los ambientes de aprendizaje”. Se promueven también nuevas formas de agrupamiento de los estudiantes, diversas modalidades de organización institucional y un uso flexible de los espacios y los tiempos que se traduzcan en propuestas de talleres, proyectos, articulación entre materias, debates y organización de actividades en las que participen estudiantes de diferentes años. En el ámbito de la Ciudad, el *Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria* incorpora temáticas nuevas y emergentes y abre la puerta para que en la escuela se traten problemáticas actuales de significatividad social y personal para los estudiantes.

Existe acuerdo sobre la magnitud de los cambios que demanda la escuela secundaria para lograr convocar e incluir a todos los estudiantes y promover efectivamente los aprendizajes necesarios para el ejercicio de una ciudadanía responsable y la participación activa en ámbitos laborales y de formación. Es importante resaltar que, en la coyuntura actual, tanto los marcos normativos como el *Diseño Curricular* jurisdiccional en vigencia habilitan e invitan a motorizar innovaciones imprescindibles.

Si bien ya se ha recorrido un importante camino en este sentido, es necesario profundizar, extender e instalar propuestas que efectivamente hagan de la escuela un lugar convocante para los estudiantes y que, además, ofrezcan reales oportunidades de aprendizaje. Por lo tanto, sigue siendo un desafío:

- El trabajo entre docentes de una o diferentes áreas que promueva la integración de contenidos.
- Planificar y ofrecer experiencias de aprendizaje en formatos diversos.
- Elaborar propuestas que incorporen oportunidades para el aprendizaje y el ejercicio de capacidades.

Los materiales elaborados están destinados a los docentes y presentan sugerencias, criterios y aportes para la planificación y el despliegue de las tareas de enseñanza, desde estos lineamientos. Se incluyen también propuestas de actividades y experiencias de aprendizaje para los estudiantes y orientaciones para su evaluación. Las secuencias han sido diseñadas para admitir un uso flexible y versátil de acuerdo con las diferentes realidades y situaciones institucionales.

La serie reúne dos líneas de materiales: una se basa en una lógica disciplinar y otra presenta distintos niveles de articulación entre disciplinas (ya sean areales o interareales). Se introducen también materiales que aportan a la tarea docente desde un marco didáctico con distintos enfoques de planificación y de evaluación para acompañar las diferentes propuestas.

El lugar otorgado al abordaje de problemas interdisciplinarios y complejos procura contribuir al desarrollo del pensamiento crítico y de la argumentación desde perspectivas provenientes de distintas disciplinas. Se trata de propuestas alineadas con la formación de actores sociales conscientes de que las conductas individuales y colectivas tienen efectos en un mundo interdependiente.

El énfasis puesto en el aprendizaje de capacidades responde a la necesidad de brindar a los estudiantes experiencias y herramientas que permitan comprender, dar sentido y hacer uso de la gran cantidad de información que, a diferencia de otras épocas, está disponible y fácilmente accesible para todos. Las capacidades son un tipo de contenidos que debe ser objeto de enseñanza sistemática. Para ello, la escuela tiene que ofrecer múltiples y variadas oportunidades para que los estudiantes las desarrollen y consoliden.

Las propuestas para los estudiantes combinan instancias de investigación y de producción, de resolución individual y grupal, que exigen resoluciones divergentes o convergentes, centradas en el uso de distintos recursos. También, convocan a la participación activa de los estudiantes en la apropiación y el uso del conocimiento, integrando la cultura digital. Las secuencias involucran diversos niveles de acompañamiento y autonomía e instancias de reflexión sobre el propio aprendizaje, a fin de habilitar y favorecer distintas modalidades de acceso a los saberes y los conocimientos y una mayor inclusión de los estudiantes.

En este marco, los materiales pueden asumir distintas funciones dentro de una propuesta de enseñanza: explicar, narrar, ilustrar, desarrollar, interrogar, ampliar y sistematizar los contenidos. Pueden ofrecer una primera aproximación a una temática formulando dudas e interrogantes, plantear un esquema conceptual a partir del cual profundizar, proponer



## Huellas en la superficie. Las cualidades de los materiales a partir de la producción de texturas táctiles

actividades de exploración e indagación, facilitar oportunidades de revisión, contribuir a la integración y a la comprensión, habilitar oportunidades de aplicación en contextos novedosos e invitar a imaginar nuevos escenarios y desafíos. Esto supone que en algunos casos se podrá adoptar la secuencia completa o seleccionar las partes que se consideren más convenientes; también se podrá plantear un trabajo de mayor articulación entre docentes o un trabajo que exija acuerdos entre los mismos. Serán los equipos docentes quienes elaborarán propuestas didácticas en las que el uso de estos materiales cobre sentido.

Iniciamos el recorrido confiando en que constituirá un aporte para el trabajo cotidiano. Como toda serie en construcción, seguirá incorporando y poniendo a disposición de las escuelas de la Ciudad nuevas propuestas, dando lugar a nuevas experiencias y aprendizajes.

**Diego Javier Meiriño**  
Subsecretario de Planeamiento  
e Innovación Educativa

**Gabriela Laura Gürtner**  
Jefa de Gabinete de la Subsecretaría de  
Planeamiento e Innovación Educativa

## ¿Cómo se navegan los textos de esta serie?

Los materiales de Profundización de la NES cuentan con elementos interactivos que permiten la lectura hipertextual y optimizan la navegación.

Para visualizar correctamente la interactividad se sugiere bajar el programa [Adobe Acrobat Reader](#) que constituye el estándar gratuito para ver e imprimir documentos PDF.



### Portada

 Flecha interactiva que lleva a la página posterior.

### Índice interactivo

 **Introducción**

Plaquetas que indican los apartados principales de la propuesta.

### Actividades

**Antiguas marcas, lo que cuentan las piedras**

**Actividad 1**

Iniciaron esta actividad con la presentación que realizó el docente respecto de una técnica utilizada para producir texturas en las superficies, llamada incisión y/o esgrafado. Habrán visto y escuchado que estas marcas pueden ser realizadas a partir de herramientas o elementos que permiten dejar huellas. Algunos son utilizados para marcar materiales blandos

 Actividad anterior

Actividad siguiente 

### Pie de página

 **Volver a vista anterior** — Al clicar regresa a la última página vista.

 — Ícono que permite imprimir.

 — Folio, con flechas interactivas que llevan a la página anterior y a la página posterior.

### Itinerario de actividades

 **Actividad 1**

**Antiguas marcas, lo que cuentan las piedras**

Introducir la técnica de esgrafado o incisión. Leer de manera grupal información sobre distintas culturas antiguas que

Organizador interactivo que presenta la secuencia completa de actividades.

 **Actividad anterior**

Botón que lleva a la actividad anterior.

**Actividad siguiente** 

Botón que lleva a la actividad siguiente.

 Sistema que señala la posición de la actividad en la secuencia.

### Íconos y enlaces

**1** Símbolo que indica una cita o nota aclaratoria. Al clicar se abre un *pop-up* con el texto:

Ovidescim repti ipita voluptis audi iducit ut qui adis moluptur? Quia poria dusam serspero voloris quas quid moluptur?Luptat. Upti cumAgnimustrum est ut

Los números indican las referencias de notas al final del documento.

El color azul y el subrayado indican un [vínculo](#) a la Web o a un documento externo.



— Indica enlace a un texto, una actividad o un anexo.

“Título del texto, de la actividad o del anexo”



— Indica apartados con orientaciones para la evaluación.



## Índice interactivo



**Introducción**



**Contenidos y objetivos de aprendizaje**



**Itinerario de actividades**



**Orientaciones didácticas y actividades**



**Orientaciones para la evaluación**



**Bibliografía**

## Introducción

Esta secuencia de enseñanza aborda la exploración, el reconocimiento y la manipulación de texturas táctiles, particularmente las producidas por incisiones y grabados. La propuesta se desarrolla a partir del reconocimiento de técnicas muy antiguas, usadas también en la actualidad, para generar esgrafiados y surcos en los materiales.

Las actividades planteadas permiten que los estudiantes puedan experimentar, a partir de la producción de texturas, las cualidades de distintos materiales; que —a través de su manipulación— reconozcan y seleccionen diferentes densidades para su utilización. Por ejemplo, denso, fluido, pastoso, volátil, espeso, etc.

Es importante también que identifiquen la técnica de incisión o esgrafiado en producciones de culturas antiguas y las contextualicen a partir de la iconografía, el material y las cualidades táctiles, dado que este es el contenido que articula toda la secuencia de actividades. Además, debido a que estas técnicas se encuentran en plena vigencia, se aspira a que puedan reconocerlas en su entorno cotidiano.

La articulación de los ejes curriculares Contextualización y Producción permite resignificar los conocimientos específicos de las Artes Visuales. Por un lado, los contenidos del primer eje abordan las imágenes como elementos inscriptos en una determinada situación cultural. Por el otro, los contenidos del segundo eje permiten que los jóvenes integren la acción, la percepción, la sensibilidad y el pensamiento en un diseño propio. Los contenidos contemplados en esta secuencia atienden particularmente a la realización de texturas a partir de una técnica específica, tanto en el seno de distintas sociedades antiguas como en el presente. Desde los contenidos del eje Producción, se intenta superar la dicotomía entre teoría y práctica, ya que se sostiene que desde la realización y la materialización de las imágenes el estudiante accede a conceptualizaciones y reflexiones propias de la práctica de las Artes Visuales.

Al abordar el eje Contextualización, se espera propiciar el desarrollo de la *capacidad de formular hipótesis* respecto del uso de la técnica de incisión y/o esgrafiado en las culturas antiguas, así como también fomentar la *habilidad de descubrir relaciones* entre las producciones artísticas del pasado y las contemporáneas. El uso de técnicas y herramientas que facilitan la producción de texturas táctiles brinda a los estudiantes la posibilidad de desarrollar, a través de la práctica y la exploración, la *capacidad de inventar e improvisar*.

## Contenidos y objetivos de aprendizaje

En esta propuesta se seleccionaron los siguientes contenidos y objetivos de aprendizaje del espacio curricular de *Artes. Taller de Artes visuales* para primer año de la NES:

Ejes/Contenidos	Objetivos de aprendizaje	Capacidades
<p><b>Contextualización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>La textura en objetos rituales y/o funerarios de culturas antiguas.</li> <li>Los artistas del presente, ámbitos y herramientas de la creación contemporánea.</li> </ul> <p><b>Producción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Materialidad y factura: textura, plasticidad, exploración y experimentación matérica.</li> <li>Plasticidad de la materia: densa, leve, fluida, pastosa, arenosa.</li> <li>Técnicas para generar texturas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Relacionar y analizar las prácticas artísticas conforme al contexto cultural en el que fueron y/o son producidas.</li> <li>Realizar producciones bidimensionales considerando la textura y la materialidad como elementos del lenguaje visual.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pensamiento crítico, iniciativa y creatividad.</li> <li>Análisis y comprensión de la información.</li> <li>Resolución de problemas.</li> <li>Trabajo colaborativo.</li> </ul>

## Educación Digital

Desde Educación Digital se propone que los estudiantes puedan desarrollar las competencias necesarias para realizar un uso crítico, criterioso y significativo de las tecnologías digitales transversales a las propuestas pedagógicas de cada actividad. Para ello —y según lo planteado en el "Marco para la Educación Digital" del *Diseño curricular* de la NES—, es preciso pensarlas aquí en tanto recursos disponibles para potenciar los procesos de aprendizaje y la construcción de conocimiento en forma articulada y contextualizada con las áreas de conocimiento, y de manera transversal.



Marco para la Educación Digital

Competencias digitales involucradas	Objetivos de aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"> <li>Habilidad para buscar y seleccionar información.</li> <li>Comunicación efectiva.</li> <li>Creatividad.</li> <li>Conocimiento social y cultural.</li> <li>Colaboración.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Poner en práctica estrategias de búsqueda, selección, almacenamiento y socialización de información digital.</li> <li>Utilizar herramientas digitales para trabajar colaborativamente.</li> <li>Explorar las potencialidades de los medios digitales para crear producciones que promuevan la reflexión sobre los contenidos abordados.</li> <li>Conocer otras sociedades y culturas dentro del marco local y global y la interacción con ellas por medio de la educación digital.</li> </ul>



## Itinerario de actividades



### Actividad 1

#### Antiguas marcas, lo que cuentan las piedras

Introducir la técnica de esgrafiado o incisión. Leer de manera grupal información sobre distintas culturas antiguas que marcaron superficies utilizando estas técnicas. Analizar las características iconográficas y del contexto de producción.

1



### Actividad 2

#### Artistas que dejan rastros

Analizar la producción pictórica contemporánea de un artista local. Discutir de manera grupal acerca del alcance de algunas técnicas de incisión y esgrafiado.

2



### Actividad 3

#### Diseño de huellas

Explorar materiales y herramientas para producir texturas. Elaborar producciones de pequeño formato, destinadas a conformar una muestra colectiva.

3



### Actividad 4

#### Presentación interactiva y códigos QR para la muestra

Elaborar una presentación digital interactiva como síntesis de las actividades realizadas, destinada a promover la reflexión sobre el proceso atravesado a lo largo de la secuencia. Generar un código QR que dirija a las imágenes y las descripciones del proceso de construcción llevado a cabo en la actividad 3.

4

## Orientaciones didácticas y actividades

Se desarrollan a continuación las actividades sugeridas para los estudiantes, acompañadas de orientaciones para los docentes.

### Actividad 1. Antiguas marcas, lo que cuentan las piedras

En esta actividad se abordan contenidos correspondientes al eje Contextualización del *Diseño curricular*. El docente presentará el tema mediante una explicación breve respecto de las propiedades que reúnen las técnicas de incisión y/o esgrafiado. Para ello, puede realizar una demostración práctica o una presentación virtual.

Luego de esta presentación breve, los estudiantes deberán leer o visualizar en forma grupal el material de referencia. Para recuperar la información contenida en los materiales se les brindará una ficha de análisis, que completarán en forma individual —a fin de que cada uno conserve un registro propio de lo hecho— luego de haber discutido de manera grupal. Finalmente, se pondrá en común lo consignado en las fichas. Se estima que esta actividad demandará al menos una clase.

### Antiguas marcas, lo que cuentan las piedras

### Actividad 1

Iniciaron esta actividad con la presentación que realizó el docente respecto de una técnica utilizada para producir texturas en las superficies llamada incisión y/o esgrafiado. Habrán visto y escuchado que estas marcas pueden ser realizadas con herramientas o elementos que permiten dejar huellas. Algunos son utilizados para marcar materiales blandos y otros para materiales duros. Verán a continuación manifestaciones de distintas culturas, muy antiguas, que han dejado sus marcas en diferentes objetos y territorios.

Para analizar el texto, los videos o las imágenes, conformen grupos de cuatro estudiantes; los integrantes del equipo continuarán trabajando juntos durante el resto de las actividades de la secuencia. El docente les indicará qué cultura o culturas deben analizar.

#### 1. Cultura La Aguada

- a. Lean la información que brinda el sitio del [Museo Chileno de Arte Precolombino](#) referida a la cultura La Aguada. Luego, visualicen las siguientes producciones cerámicas y observen detalles de las imágenes: [vasija](#) y [puco](#) del Museo de Bellas Artes.

- b. Finalmente, impriman y completen la ficha de análisis disponible en el anexo 1 en forma individual. Pueden discutir con los integrantes de su grupo cómo completarla, pero el dibujo del motivo debe hacerlo cada uno. Cada miembro del equipo debe completar la ficha eligiendo una de las dos imágenes: vasija o puco.



Anexo 1: Ficha de análisis

### 2. Petroglifos de Yerba Buena

- a. Visualicen el video [“Petroglifos Yerbass Buenas”](#), realizado por Altacumbre, y, mientras se desarrolla el relato, tomen apuntes sobre la información que brinda. Pueden detenerlo cuando necesiten anotar.
- b. Luego, impriman y completen la ficha de análisis disponible en el anexo 1 en forma individual. Pueden discutir con los integrantes del grupo cómo completarla, pero el dibujo del motivo debe hacerlo cada uno. Para completar la ficha, detengan el video en el minuto 3:42.



Anexo 1: Ficha de análisis

### 3. Escritura RongoRongo

- a. Lean el texto [“La misteriosa escritura RongoRongo”](#), en Antrophistoria, 15 de octubre de 2016, sobre las tablas de madera que contienen este tipo de escritura que pertenece a la cultura Rapa Nui.
- b. Luego, impriman y completen la ficha de análisis disponible en el anexo 1 en forma individual. Pueden discutir con los integrantes del grupo cómo completarla, pero el dibujo del motivo debe hacerlo cada uno. Usen los datos incluidos en los textos y la imagen de una [tablilla](#) escrita en Rongo Rongo.



Anexo 1: Ficha de análisis

### 4. Líneas de Nasca

- a. Visualicen el video [“Drones identifican nuevas líneas de Nasca y Paracas”](#), de National Geographic Latinoamérica.
- b. A continuación, lean el artículo [“Se ha descubierto el auténtico significado de las líneas de Nasca”](#), de Kaleigh Rogers, Infobae, 23 de junio de 2017. Allí, se describen los posibles significados y funciones que cumplían las líneas de Nasca. Tomen nota de la información que contienen el video y el artículo de Infobae, ya que necesitarán estos datos para completar una ficha de análisis.
- c. Luego, impriman y completen la ficha de análisis disponible en el anexo 1 en forma individual. Pueden discutir con los integrantes del grupo cómo completarla, pero el dibujo del motivo debe hacerlo cada uno. Para completar la ficha, observen el video [“Las misteriosas líneas de Nasca”](#) de Muy Interesante, deténganlo en los minutos 1:01, 1:26, 1:36 o 1:57 y escojan de los momentos indicados la imagen que prefieran.



Anexo 1: Ficha de análisis

Actividad siguiente



En el momento de introducir la actividad, cada docente podrá optar por una presentación práctica y fáctica, y realizar in situ una demostración de herramientas y materiales que permitan hacer incisiones; o, en cambio, puede elaborar una presentación en formato digital para socializar con los estudiantes en un entorno virtual y ser enriquecida a lo largo de todas las actividades. Algunas herramientas sugeridas en este caso son [VoiceThread](#), [Google Drive Presentaciones](#) y [OpenOffice Impress](#) (pueden consultar los tutoriales de [Google Drive Presentaciones](#) y de [OpenOffice Impress](#) en el Campus Virtual de Educación Digital). La elección del tipo de presentación dependerá de la adecuación de su propuesta al grupo de estudiantes, los intereses que manifiesten y las posibilidades de conectividad y soportes digitales que la institución posea.

El docente deberá tomar los recaudos necesarios según los recursos y dispositivos digitales con los que cuente la escuela. En caso de no disponer de conectividad, será necesario prever estrategias para que los estudiantes lean la información, visualicen los videos y puedan completar la ficha de análisis. Asimismo, explicará a los estudiantes que los equipos de trabajo se sostendrán durante toda la secuencia y anticipará el recorrido de trabajo propuesto.

Por otra parte, deberá decidir si cada grupo analiza una o varias de las culturas incluidas. Cabe señalar que las obras y culturas seleccionadas en esta actividad no agotan los posibles referentes culturales existentes. Cada docente podrá ampliar la muestra con otras producciones de diversos contextos históricos, es decir, podrá establecer su propio recorte histórico-cultural para ampliar y modificar las actividades, de acuerdo con su planificación. En caso de realizar su propio material para esta primera parte, se recomienda seguir algunas pautas para seleccionar páginas o información confiable, como, por ejemplo, que formen parte de un museo, de sitios educativos y que no pertenezcan a usuarios particulares.

En el momento de completar las fichas de análisis, es necesario que el docente atienda las dudas de los estudiantes, les indique los aspectos que deben consignar en cada cuadro y acompañe mediante ejemplificaciones el tipo de redacción que se ajusta al informe. También debe guiar la actividad de dibujo del diseño inciso en la cultura analizada.

Para finalizar, se propone realizar una puesta en común en la que varios estudiantes —al menos uno por cada una de las culturas seleccionadas— comenten aquello que consignaron en la ficha. Para ello, deben contar con la orientación y las aclaraciones necesarias por parte de docente. En este momento, se puede destacar que la técnica de incisión oficia como denominador común en las imágenes que se analizaron. Los estudiantes deberán ir registrando notas en sus carpetas de las tareas que van realizando, ya que las mismas resultarán un insumo para la producción de la actividad final.

## Actividad 2. Artistas que dejan rastros

Esta actividad contempla el contexto de producción contemporáneo. Para ejemplificar la vigencia de esta técnica, se presenta a un artista local —Diego Perrotta— que materializa sus obras con recursos derivados de la producción de textura táctil mediante incisiones. Se espera que la visualización y la lectura del material se realicen en forma grupal, al igual que la elaboración de las respuestas al cuestionario incluido en la actividad.

Por último, se propone a los estudiantes abrir un espacio de discusión en plenario respecto del alcance de la técnica de incisión en nuestro entorno. Se estima que la actividad se desarrolle durante una clase.

### Artistas que dejan rastros

### Actividad 2

En la actividad anterior estudiaron cómo diferentes pueblos y culturas han utilizado técnicas de incisión y esgrafiado en diversas superficies: piedra, cerámica, madera e incluso la tierra. Si bien esta forma de marcar materiales es muy antigua, hay artistas que en la actualidad siguen eligiendo ponerla en práctica.

- Vean ahora el video [“El taller de Diego Perrotta”](#), que forma parte del ciclo *La vida es arte*, conducido por Lalo Mir. En él, entrevistan a este artista argentino que vive en la ciudad de Buenos Aires. El autor cuenta y comparte el método de trabajo a través del cual logra las texturas que caracterizan sus obras. También verán de qué manera produce los esgrafios. Además, escucharán los intereses particulares que lo llevaron a realizar este tipo de imágenes.

Observen los materiales que utiliza, escuchen cómo fundamenta sus elecciones estéticas y tomen notas en un procesador de texto o en sus carpetas. Las mismas serán retomadas al finalizar la actividad.

- Luego de conocer a este artista a través del video, vuelvan a conformar el grupo de trabajo de la actividad anterior para analizar las siguientes imágenes. Se presentan a continuación cinco obras de Diego Perrotta: [La Azucena](#), [La Beatriz](#), [La Loli](#), [La Jimena](#) y [El Matasiete](#). De estas pinturas, las cuatro primeras son parte de una serie de retratos femeninos que realizó en 2010 y la última se refiere a un personaje muy particular y característico de este autor.
- Para ampliar la información sobre Diego Perrotta, lean en el grupo la entrevista [“Diego Perrotta / En busca del momento mágico”](#), de Leandro Edelstein, Infobae, 28 de abril de 2014. Conserven los grupos para responder juntos el siguiente cuestionario, teniendo en cuenta las notas que tomaron:

- ¿Se puede considerar que el artista es un trabajador?
  - ¿Posee Diego Perrotta una iconografía propia?
  - ¿Cómo utiliza en las pinturas los componentes del lenguaje visual: línea y color?
  - Describan o elaboren un texto corto a partir de alguna de las imágenes incluidas en la entrevista. Mencionen el nombre de la pintura o escultura elegida, que aparece cuando posicionan el cursor sobre la foto.
- d. A continuación, ingresen al [sitio web de Diego Perrotta](#) y naveguen en la página del artista. Deténganse en las imágenes que les resulten interesantes.
- e. Finalmente, discutan con todos los compañeros lo visto en la clase de hoy.

← Actividad anterior

Actividad siguiente →

Para iniciar la actividad, se presenta un video en el cual el artista muestra su método de trabajo. Esta entrevista es solo una parte de varios materiales disponibles en YouTube. El docente evaluará la inclusión de otras propuestas similares, considerando los intereses y la disposición de sus estudiantes. Luego de observar y comentar la serie de retratos femeninos y el personaje “El Matasiete”, los estudiantes leerán un artículo que sirve como insumo para que completen el cuestionario, que será resuelto en forma grupal. Para orientar las respuestas, el docente deberá tener en cuenta que la producción artística es considerada, en el marco de las teorías del arte actual, como un trabajo. En el aspecto iconográfico, Diego Perrotta ha elaborado, en el transcurso de su actividad artística, un estilo definido, con un lenguaje propio. Producto de su técnica, consigue generar texturas táctiles, y su interés radica en el desarrollo de propuestas cromáticas. Asimismo, la particular iconografía utilizada por este artista puede dar lugar a múltiples interpretaciones y permite establecer relaciones entre los personajes, los cuales propician la invención de descripciones o pequeños relatos imaginarios o fantásticos.

Se sugiere al docente que compile los cuestionarios para utilizarlos como insumo en el momento de valorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Con la finalidad de ampliar la información referida a la temática y la propuesta artística de Diego Perrotta, se ofrecerá a los estudiantes un tiempo para navegar por su página web.

Antes de finalizar la clase, se sugiere propiciar una discusión que aborde aspectos particulares de la obra de Perrotta — como por ejemplo la temática, la utilización del color, de la línea, de la organización de la imagen —, así como también la aplicación del concepto de incisión y/o

esgrafiado a acciones cotidianas o costumbres populares. En la dinámica del intercambio, el rol del docente es el de facilitar la participación de todos los jóvenes y ceder la palabra.

Algunos temas posibles para la discusión colectiva son:

- ¿Qué tipo de superficie logra en sus obras Diego Perrotta?
- ¿A través de qué acciones y con qué materiales produce sus obras?
- ¿Tiene un método de trabajo específico?
- ¿Qué siente el artista al realizar sus obras?
- ¿Es posible considerar otras técnicas de esgrafiado o marcas de incisión en la actualidad?
- Los tatuajes, las marcas de yerra en el ganado, el pirograbado, el cincelado, ¿serán técnicas de incisión?

### Actividad 3. Diseño de huellas

A partir de esta actividad se abordan los contenidos referidos al eje Producción. El propósito es acercar a los estudiantes a la experiencia directa de la técnica desde la práctica artística. Se tomará como referente el método de producción del artista local analizado en la actividad 2, sin que esto signifique necesariamente representar la misma temática ni utilizar la iconografía de las culturas originarias estudiadas en la actividad 1.

Se estima que esta actividad se desarrolle a lo largo de tres clases: en la primera, se prepararán las superficies; en la segunda, se intervendrán, y en la tercera, se armará el montaje para la exposición del resultado, que será colectivo.

A lo largo de las tres clases, se realizará el registro digital del proceso mediante la toma de fotografías, que se utilizarán en una presentación digital que acompañará la muestra final.



**Actividad 2.**  
Artistas que dejan rastos



**Actividad 1.**  
Antiguas marcas, lo que cuentan las piedras

### Diseño de huellas

### Actividad 3

#### Introducción

A partir de esta clase, realizarán sus propias creaciones utilizando la técnica de incisión y/o esgrafiado, para lo cual deberán preparar las superficies sobre las cuales producir las marcas. En primer lugar, dispondrán el espacio y el mobiliario de manera tal que resulten cómodos para realizar las tareas. Es conveniente que cada equipo agrupe varias mesas para generar superficies amplias sobre las cuales recortar y pintar. Además, llevarán un registro

fotográfico de los pasos realizados con los dispositivos digitales que tengan a disposición en la clase. Crearán carpetas considerando criterios de organización de imágenes, como por ejemplo la fecha, el paso que representa en el proceso de producción que se va a desarrollar u otro criterio que consideren apropiado.

### Primera parte

Materiales que se requieren para trabajar grupalmente en la primera clase:

- Cartón de 3 mm. Si utilizan un cartón más delgado, es probable que al humedecerlo con pintura se arquee y no conserve una superficie plana. Pueden utilizar cartón más grueso, pero consideren que cortar un cartón mayor a 5 mm resulta muy dificultoso.
- Tijeras.
- Témpera o acrílico en potes. Colores sugeridos: rojo, amarillo, azul, verde.
- Rodillos pequeños de goma espuma o forrados de 5 a 10 cm.
- Bandejas de telgopor de 15 x 20 cm aproximadamente.
- Papeles de diario para cubrir las mesas.
- Espátulas o pinceletas.

El docente asignará un color a cada grupo y una mesa de trabajo. Cada integrante del equipo debe cortar seis cuadrados de cartón de 10 x 10 cm.

Una vez concluida esta tarea, dispongan sobre la bandeja de telgopor una porción generosa de color acrílico o de témpera que extraerán del pote con espátula o pinceleta. Para utilizar el rodillo, deberán procurar que la pintura esté cremosa, es decir, que no escurra ni esté líquida. El color deberá cubrir el cartón sin transparencias, por lo cual es preferible que no agreguen agua, a menos que la pintura esté demasiado espesa. En estos casos, incorporen el agua con una cucharita. Hagan rodar el rodillo varias veces sobre la bandeja de telgopor antes de cubrir la superficie de los cartones. Cubran un solo lado y los cantos del cuadrado.

Dejen secar los cartones pintados en un lugar ventilado; no es necesario exponerlos al sol. Estarán secos transcurrida una hora aproximadamente, dependiendo del material y la humedad del día. Laven todos los materiales utilizados con abundante agua para poder reutilizarlos en próximas producciones. Cierren bien los potes de pintura para que se conserven sin perder humedad.

Recuerden guardar las imágenes que capturaron en la carpeta digital.

### Segunda parte

Materiales que se requieren para trabajar grupalmente en la segunda clase:

- Arena (1/2 kg).
- Talco industrial (1 kg).
- Cola vinílica o adhesivo vinílico (200 g).
- Témpera o acrílico en pote. Colores sugeridos: rojo, amarillo, azul, verde.
- Espátula pequeña de goma para masilla o de repostería de silicona.
- Bandejas de telgopor de 15 x 20 cm aproximadamente.
- Papeles de diario para cubrir las mesas.
- Palillos de *brochet*, punzones, cabos de pinceles o biromes que no funcionen.

Organicen el espacio, las mesas de trabajo y los grupos al igual que en la clase anterior. El docente les asignará un color. Cubran las mesas con papel de diario y repónganlos si se manchan, para mantener limpia la superficie donde trabajarán.

Repartan los cartones que prepararon durante la actividad anterior, evitando repetir el color del grupo. Por ejemplo, el equipo que trabaje con verde recibirá cartones rojos, amarillos y azules, pero no verdes.

Preparen en la bandeja de telgopor una porción de pintura, la misma porción de arena y media porción de cola vinílica. Esta mezcla no requiere agua, deberán obtener una pasta arenosa coloreada que no escurra al levantarla con la espátula. Si está muy blanda, agreguen más arena o talco. Cuanto más talco le incorporen, más lisa será la pasta que obtengan, con menos rusticidad. De esta manera, pueden regular la calidad más o menos rugosa, según lo prefieran.

Ahora trabajarán en forma individual sobre sus producciones. Cada participante del grupo debe completar con sus diseños al menos cuatro cuadrados. Deslicen con la espátula la pasta coloreada sobre uno de los cartones pintados durante la clase anterior. Inmediatamente, con un palillo de *brochet*, del lado que prefieran, esgrafíen un diseño (se puede utilizar también un punzón, el cabo de un pincel pequeño o una birome que no tenga tinta). Esta pasta tarda unas horas en endurecer, por lo cual, si no les gusta el diseño o no salió como querían en un primer intento, pueden volver a pasar la espátula y comenzar de nuevo.

Recuerden sacar fotografías y guardar las imágenes que capturaron en la carpeta digital.

Dejen secar los diseños en un lugar ventilado; las texturas recién estarán completamente endurecidas luego de un día.



## Huellas en la superficie. Las cualidades de los materiales a partir de la producción de texturas táctiles



G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

### Tercera parte

Materiales que se requieren para trabajar grupalmente en la tercera clase:

- Cinta bifaz grande.
- Cartón de 3 mm.
- Pinceles pequeños.
- Témpera o acrílico en pote. Colores sugeridos: rojo, amarillo, azul, verde.
- Tijeras.

Para montar en forma colectiva las producciones, van a tener que acordar con el docente el formato de presentación que mejor se adecue a las características del aula. Pueden realizar un friso que recorra por encima de las puertas y ventanas todo el perímetro del salón, o ubicar paneles en las paredes libres, contornear el pizarrón o realizar toda posibilidad que les sea habilitada por las autoridades de la escuela.

Si deciden armar un friso, deben cortar varias tiras horizontales de cartón de 10 cm de alto. Si realizan paneles, pueden utilizar rectángulos de cartón cuyos lados sean múltiplos de 10, para luego ensamblarlos. Ensayen varias propuestas de distribución de los diseños, sin excluir ninguno de la presentación.

Una vez acordada la disposición de todos los trabajos, adhiéranlos al cartón soporte con cinta bifaz. Coloquen cinta en el reverso, en los cuatro lados del cuadrado. Quiten la cinta que protege el adhesivo y presionen sobre el soporte.

Una vez reunidas las producciones de todos los compañeros, pueden retocar y acentuar rasgos de las imágenes con los acrílicos o las témperas, aplicando color con un pincel pequeño, sin diluir la pintura, tomándola directamente del pote. Esta técnica también la utilizaba Diego Perrotta en el video que compartimos en la actividad 2.

Concluidos los retoques, se montan el friso o los paneles en la pared. Si la superficie es lisa, una cinta bifaz ancha podrá sostenerlo; si la pared es muy rugosa, se necesitarán clavos pequeños.

Recuerden sacar fotografías y guardar las imágenes que capturaron en la carpeta digital.



**Actividad 2.**  
Artistas que dejan rastros

← Actividad anterior

Actividad siguiente →



Todo el proceso de producción que se realiza en la actividad requiere del saber experto del docente, quien acompaña la preparación de los materiales y la organización del taller, orienta la distribución de tareas y el correcto uso de los recursos. Las instancias de ejemplificación servirán para demostrar las características de los materiales que se utilizan, por ejemplo: la densidad de la pintura, la presión del rodillo sobre el cartón, la preparación de la arena coloreada, la viscosidad de la pasta, la limpieza de las herramientas, la conservación de la pintura. Asimismo, el docente deberá asignar a cada grupo de trabajo un color y anticiparles a los estudiantes que trabajarán con el color puro, sin mezcla alguna.

En cuanto a la temática referida en los diseños esgrafiados, resultará conveniente que el docente evalúe, según los intereses de los estudiantes, los motivos para realizar. Resulta oportuno analizar junto con ellos el tipo de imágenes que se pueden materializar: de trazos simples, geométricos, con o sin texto, figurativas, naturalistas o simplemente réplicas de motivos de los pueblos originarios.

Con respecto al montaje, será el docente quien evalúe las posibilidades del salón de clases para proponer a los estudiantes los formatos de agrupamiento viables. Cabe recordar que todas las producciones deben ser exhibidas; no se deben eliminar ni utilizar criterios de selección que impliquen la exclusión de trabajos.

### Actividad 4. Presentación interactiva y códigos QR para la muestra

Esta actividad tiene como fin que los estudiantes reflexionen en grupo, de forma crítica y colaborativa, sobre el camino recorrido a lo largo de las tres actividades anteriores, para lo cual retomarán sus producciones y registros. Deberán decidir cómo expresar esta reflexión y exponerla en el marco de una presentación interactiva realizada con un dispositivo digital. Esta presentación acompañará la última actividad, la muestra de lo producido, para la cual se creará un código QR.

#### Presentación interactiva y códigos QR para la muestra

#### Actividad 4

Esta actividad está compuesta de dos partes. En primer lugar, y teniendo en cuenta el registro que fueron realizando a lo largo de las actividades, elaboren una presentación interactiva con su grupo que dé cuenta de las reflexiones, los aprendizajes y las conclusiones a las que llegaron a lo largo del proceso. Podrán utilizar, por ejemplo, las herramientas [ThingLink](#) y/u [OpenOffice Impress](#) (pueden consultar los tutoriales de [ThingLink](#) y de [OpenOffice Impress](#) en el Campus Virtual de Educación Digital).

Para esto, pueden recuperar los apuntes que tomaron en las clases, las fichas de análisis de la actividad 1, el cuestionario grupal de la actividad 2 y las imágenes fotográficas que tomaron en la actividad 3.

En segundo lugar, recopilen las imágenes que tomaron en la actividad 3 sobre el proceso de construcción de los diseños producidos y súbanlas a un documento *online* como [Google Docs](#) o [Google Drive Presentaciones](#) (pueden consultar los tutoriales de [Google Docs](#) y de [Google Drive Presentaciones](#) en el Campus Virtual de Educación Digital). Para ello:

- Revisen las descripciones de cada una de las fotografías.
- Organícenlas de modo que muestren los pasos seguidos.

Finalmente, generen un [código QR](#). Deben imprimirlo y colocarlo en la muestra para que los asistentes puedan visualizar el proceso de construcción de los diseños y la presentación interactiva. Recuerden indicarles que podrán verlo con un dispositivo digital y que previamente deberán bajarse alguna aplicación gratuita de la tienda que corresponda según el sistema operativo.

← Actividad anterior

Se espera que mediante esta actividad los estudiantes puedan sintetizar el camino recorrido a lo largo de la secuencia didáctica. Si bien la muestra será colectiva, cada presentación reflejará el proceso realizado por cada grupo de trabajo.

Considerando que la presentación digital acompañará la muestra sin intervención de los estudiantes, es aconsejable tener en cuenta algunos criterios para su armado:

- La selección de imágenes: es preciso que estas reflejen el proceso realizado. Pueden ser una o varias imágenes por cada momento.
- Los textos para incluir: deben describir el proceso realizado —también el análisis de las culturas antiguas y el acercamiento a la obra de Perrotta—, los materiales utilizados en las producciones, la elección del tema, entre otros. Los textos pueden funcionar ligados a las imágenes y también de manera independiente.
- La organización del recorrido para realizar en la presentación interactiva: es necesario colocar números a los recursos digitales utilizados (audios, fotografías, videos) para que los visitantes sepan qué recorrido realizar.



Para llevar adelante la actividad, se sugiere hacer un sondeo de los dispositivos digitales disponibles en la clase. Los recursos que se proponen son a modo de ejemplo; en el caso de [ThingLink](#), se requiere conexión a internet (pueden consultar el [tutorial de ThingLink](#) en el Campus Virtual de Educación Digital). En términos generales, se trata de una aplicación en línea que permite crear un mural interactivo y que puede enriquecerse con diferentes recursos (textos, audios, videos, imágenes).

En caso de no contar con conectividad, podrán utilizar el [OpenOffice Impress](#) ya instalado en las *netbooks*. Si eligen esta opción, deberán realizar la presentación interactiva en una sola diapositiva, a la que podrán enriquecer con imágenes, videos y archivos de audio, emulando ThingLink.

Finalmente, la inclusión del [código QR](#) busca dar acceso a un enlace en el que se podrá ver el proceso de construcción de los diseños y expandir la obra presentada a través de la visualización de imágenes con sus descripciones. Para la visualización de los mismos, es preciso tener un dispositivo digital que los lea, como por ejemplo un celular o una *tablet*. Estas aplicaciones pueden adquirirse gratuitamente en la tienda que corresponda según el sistema operativo.

El docente definirá el público al que se dirige la muestra, así como también la ocasión y el momento de realizarla. Será preciso proyectar las presentaciones interactivas desarrolladas en la actividad 4. En el caso de que no se cuente con una pantalla digital, podrá incluirse el enlace de dicha presentación dentro del archivo que aloja el código QR, para que cada asistente pueda visualizarla en sus propios dispositivos digitales.



**Actividad 4.**  
Presentación interactiva y códigos QR para la muestra

### Orientaciones para la evaluación

En el transcurso de la secuencia se fueron realizando diferentes producciones que pueden considerarse fuentes de información para evaluar los aprendizajes de los contenidos de los ejes curriculares abordados. El siguiente cuadro pone en relación los contenidos y las fuentes.

Eje curricular	Fuente
Contextualización	<ul style="list-style-type: none"> <li>Las fichas de análisis (actividad 1).</li> <li>El cuestionario grupal (actividad 2).</li> <li>La discusión, los apuntes y los registros realizados por el docente (actividad 2).</li> </ul>
Producción	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los diseños de pequeño formato realizados (actividad 3).</li> <li>El montaje (actividad 3).</li> <li>La presentación digital (actividad 4).</li> </ul>



Actividad 1. Antiguas marcas, lo que cuentan las piedras



Actividad 2. Artistas que dejan rastros



Actividad 3. Diseño de huellas



Actividad 4. Presentación interactiva y códigos QR para la muestra

Para consignar los indicadores de avance para el eje Contextualización, se propone el siguiente cuadro.

		Indicadores de Avance	Siempre	Algunas veces	Pocas veces
<b>Objetivos de aprendizaje</b>	Relacionar y analizar las prácticas artísticas conforme al contexto cultural en el que fueron y/o son producidas.	¿Identifica el contexto geográfico y el período de realización de la producción incisa analizada?  ¿Reconoce materiales y/o soportes utilizados en prácticas de esgrafiado?			
<b>Capacidades y habilidades involucradas</b>	Habilidad de descubrir relaciones entre las producciones artísticas del pasado y las contemporáneas.  Capacidad de formular hipótesis.	¿Relaciona aspectos iconográficos con el contexto de producción?  ¿Elabora una idea o hipótesis respecto del uso y/o función de los materiales incisos?  ¿Reconoce la práctica de la técnica de incisión y/o esgrafiado en producciones contemporáneas?			



Para recuperar datos que permitan valorar los aprendizajes del eje Producción, se requiere que el docente haya consignado, en una lista de seguimiento, información que contemple el proceso y la reflexión realizada durante la secuencia. Se proponen, a modo de ejemplo, algunos indicadores que permiten valorar de manera sencilla y fiable los cambios observables en el desempeño de los estudiantes.

A partir del objetivo de enseñanza vinculado al eje Producción, es decir, *realizar producciones bidimensionales considerando la textura y la materialidad como elementos del lenguaje visual*, se espera que el estudiante:

- Explore y descubra propiedades del material y de las texturas realizadas.
- Maneje las características de los materiales y las herramientas que son factibles para esgrafiar.
- Establezca correspondencia entre las producciones realizadas y la consigna de trabajo.
- Identifique, elabore y seleccione cualidades de la materia: densa, leve, fluida, pastosa, arenosa.
- Aporte y reciba ideas para trabajar en grupo y en producciones cooperativas.

Por otra parte, la presentación interactiva puede resultar un material propicio para una evaluación mutua y conjunta de los estudiantes. Las respuestas que brinden a las siguientes preguntas pueden servir de orientación:

- ¿De qué manera la presentación interactiva recupera lo trabajado durante la secuencia? ¿De qué manera amplía y/o profundiza el proceso de producción de los diseños?
- ¿Cuál fue tu experiencia al trabajar con dispositivos digitales? ¿De qué manera facilitan la difusión de lo aprendido?

## Bibliografía

- Albuerno, Irene y Díaz y Zárate, Vilma. *Diseños indígenas argentinos*. Buenos Aires, Emecé, 2004.
- Arnheim, Rudolf. *El pensamiento visual*. Barcelona, Paidós, 1986.
- Eisner, Elliot W. *Educación la visión artística*. Barcelona, Paidós, 2012.
- Oliveras, Elena (ed.). *Cuestiones de arte contemporáneo. Hacia un nuevo espectador en el siglo XXI*. Buenos Aires, Emecé, 2008.

## Notas

- 1 La práctica o praxis artística se refiere a las concepciones que intentan superar la dicotomía entre teoría y práctica, por lo que los niveles compositivos, realizativos y reflexivos en y del arte configuran una unidad de sentido interrelacionada. Definición establecida en la resolución del Consejo Federal de Educación 141/11 – Anexo II.
- 2 Conforme las normas legales de la República del Perú, precisamente la Ley 30.118, se restituye el nombre original de la Provincia de Nasca, dado que la denominación correcta de la provincia del departamento de Ica es Nasca (con “s”) y no Nazca.



## Anexo 1

### Ficha de análisis

Nombre y apellido:	Curso:	Turno:
<p><b>Nombre de la cultura:</b></p> <p>Describí la zona geográfica en la cual se desarrolló esta cultura. Podés ubicar su posición en <a href="https://www.google.com/maps">Google Earth</a>. Allí vas a poder determinar la altura sobre el nivel del mar, el tipo de suelo, la distancia respecto de fuentes de agua (lagunas, mares, ríos), etc. Indicá también, los países o provincias que actualmente ocupan ese territorio.</p>	<p>Dibujá aquí solamente el o los motivos incisos en la imagen de la cultura analizada. Podés utilizar marcador, lápiz o birome.</p>	
<p>Mencioná la antigüedad de esta cultura, indicando los siglos en los que se desarrolló, o los vestigios y objetos que fueron datados para poder determinar la época en la cual estas comunidades ocuparon esos territorios.</p>		
<p>A partir de los objetos que utilizaron para dejar sus dibujos incisos, establecé una relación entre el uso y la función que tenían estos objetos en la comunidad y el tipo de actividades que desarrollaban (agricultura, comercio, pesca, etc.).</p>		
<p>Describí la iconografía utilizada en las incisiones. El tipo de figuras que se presentan, ¿son figurativas, sintéticas, geométricas, jeroglíficas? ¿Representan figuras humanas, animales, plantas, insectos, caminos, etc.?</p>		



## Huellas en la superficie. Las cualidades de los materiales a partir de la producción de texturas táctiles

---

### Imágenes

Página 20. Salí ya, Marcela Gasparini.

No me mires, Marcela Gasparini.

Árbol, Marcela Gasparini.

Ojo, Marcela Gasparini.

Boca, Marcela Gasparini.

Sol, Marcela Gasparini.



**Vamos Buenos Aires**



[/educacionba](#)

Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires  
02-08-2020

[buenosaires.gob.ar/educacion](https://buenosaires.gob.ar/educacion)