

1. APLICACIÓN DEL ANÁLISIS FUNCIONAL DE LA FIGURA PROFESIONAL “ARTES PLÁSTICAS Y GESTIÓN CULTURAL”

El análisis funcional constituye una herramienta metodológica para identificar, organizar y estructurar las funciones que realiza una figura profesional en el ámbito productivo y social. En el caso de la figura profesional "Artes plásticas y gestión cultural", esta técnica permite descomponer el quehacer artístico y cultural en funciones clave como la creación plástica, la producción artística, la gestión de proyectos culturales, la mediación cultural y la participación comunitaria.

Este análisis es la base para construir un perfil por competencias y diseñar un currículo contextualizado, pertinente y orientado a la formación de jóvenes capaces de integrarse activamente en procesos artísticos, sociales y económicos, a través del arte y la cultura.

a) Identificación del Objetivo

La figura profesional de “Artes plásticas y gestión cultural” forma parte de la familia de las Artes, y tiene como propósito formar bachilleres técnicos con competencias en técnicas plásticas (pintura, cerámica, escultura, arte gráfico, técnicas mixtas), pensamiento visual y gestión de actividades culturales que contribuyan a la dinamización del tejido cultural y al fortalecimiento de las identidades locales.

Esta formación se centra en:

- Desarrollar competencias técnicas y creativas en el uso de lenguajes visuales y plásticos, mediante el dominio de materiales, herramientas y técnicas propias del arte.
- Formar capacidades para organizar y participar en proyectos culturales que vinculen el arte con la comunidad y el desarrollo local.
- Promover el pensamiento crítico, la valoración del patrimonio, la identidad cultural y la participación en contextos escolares, comunitarios y territoriales.
- Fomentar el emprendimiento artístico y el trabajo colaborativo, como herramientas de transformación social, comunicación visual y desarrollo sostenible.

Al concluir el proceso formativo, los y las estudiantes estarán en capacidad de crear, comunicar y gestionar propuestas visuales y culturales pertinentes, en diálogo con su contexto y con sentido ético, estético y social.

b) Deducción de las actividades profesionales

Los Bachilleres Técnicos en “Artes plásticas y gestión cultural” desarrollan competencias para desempeñarse en ámbitos educativos, comunitarios y culturales, combinando habilidades técnicas-artísticas con conocimientos básicos de gestión cultural.

Entre sus actividades profesionales se destacan:

- Crear obras plásticas
- Participar en espacios de exhibición artística
- Apoyar en la producción y difusión de eventos culturales.
- Diseñar y ejecutar proyectos culturales
- Documentar procesos artísticos
- Usar herramientas digitales para la creación y promoción artística
- Contribuir a la gestión cultural
- Impulsar iniciativas artísticas comunitarias
- Fomentar el emprendimiento artístico
- Investigar el arte y la cultura

c) Desagregación de las Actividades

A continuación, se presenta una tabla que desagrega las principales actividades profesionales de la figura “Artes plásticas y gestión cultural”, de acuerdo con sus competencias requeridas para su ejecución.

Elaborar y definir estilos, líneas de diseño y temáticas de la colección.

- Crear bocetos a mano o digitales.
- Definir colores, estampados y texturas.
- Desarrollar prototipos iniciales y ajustarlos según retroalimentación.

Tabla 1 - Desagregación de las actividades

Actividad Profesional	Actividades por ejecutar
Crear obras plásticas	<ul style="list-style-type: none"> - Crear obras en técnicas como dibujo, pintura, cerámica y escultura. - Aplicar principios técnicos y compositivos en creaciones propias. - Experimentar con técnicas mixtas para lograr propuestas innovadoras.
Participar en espacios de exhibición artística	<ul style="list-style-type: none"> - Presentar obras en ferias, exposiciones o muestras escolares. - Elaborar fichas técnicas. - Opinar críticamente sobre el propio trabajo y el de otros.
Apoyar en la producción y difusión de eventos culturales	<ul style="list-style-type: none"> - Colaborar en el montaje y logística de exposiciones o ferias escolares. - Difundir actividades mediante redes sociales y medios comunitarios. - Gestionar con actores culturales locales para eventos conjuntos.
Actividad Profesional	Actividades por ejecutar
Diseñar y ejecutar proyectos culturales	<ul style="list-style-type: none"> - Organizar talleres artísticos dirigidos a la comunidad. - Apoyar en intervenciones artísticas en espacios públicos.

	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar elementos de identidad local en los proyectos
Documentar procesos artísticos	<ul style="list-style-type: none"> - Registrar obras y actividades con fotos, videos y textos. - Crear portafolios y archivos digitales de procesos creativos. - Sistematizar experiencias artísticas comunitarias.
Usar herramientas digitales para la creación y promoción artística	<ul style="list-style-type: none"> - Diseñar piezas gráficas para redes sociales. - Utilizar software de edición de imagen y video. - Administrar plataformas digitales para difundir obras.
Contribuir a la gestión cultural	<ul style="list-style-type: none"> - Proponer acciones para planes o políticas de fomento cultural. - Participar en mesas de diálogo o comités de gestión cultural. - Crear proyectos con enfoque territorial y participativo.
Impulsar iniciativas artísticas comunitarias	<ul style="list-style-type: none"> - Crear propuestas para festivales de arte local. - Integrar diferentes lenguajes artísticos en eventos culturales. - Vincular artistas emergentes con espacios de visibilización
Fomentar el emprendimiento artístico	<ul style="list-style-type: none"> - Participar en el desarrollar de productos artísticos para comercialización. - Participar en ferias de emprendimiento cultural. - Gestionar redes de colaboración entre artistas y emprendedores
Investigar el arte y la cultura	<ul style="list-style-type: none"> - Explorar referentes artísticos locales y globales. - Analizar simbologías culturales presentes en el entorno. - Publicar hallazgos en medios digitales o comunitarios

PERFIL PROFESIONAL DE LA FIGURA DE ARTES PLÁSTICAS Y GESTIÓN CULTURAL

1. Caracterización

La figura profesional de Artes plásticas y gestión cultural forma parte de la familia Artes y está orientada a la formación de bachilleres técnicos con competencias integrales en la creación artística y en la gestión de proyectos culturales. Este perfil combina la formación técnica en pintura, cerámica, escultura, arte gráfico y crítica del arte con conocimientos fundamentales en gestión cultural, planificación de eventos y producción artística. Los y las estudiantes desarrollan competencias para crear, analizar y gestionar actividades culturales y artísticas que respondan a las necesidades y características de su entorno social y cultural, contribuyendo al fortalecimiento del patrimonio y la identidad local.

2. Definición

Al egresar, la/el Bachiller Técnico en la figura profesional de **Artes plásticas y gestión cultural** es capaz de crear, interpretar y gestionar proyectos artísticos y culturales, aplicando habilidades técnicas, conceptuales y comunicativas propias de las disciplinas plásticas, así como desarrollar propuestas innovadoras que promueven la participación comunitaria y el fortalecimiento de las identidades locales. Con competencias integrales en las principales disciplinas de las artes plásticas: pintura, cerámica, escultura y arte gráfico, combinando el dominio técnico con una visión crítica y analítica fundamentada en la crítica del arte y la gestión cultural, orientada al desarrollo del sector creativo y productivo en el ámbito cultural.

3. Campo ocupacional

Los y las estudiantes del Bachillerato Técnico en Artes plásticas y gestión cultural pueden desempeñarse en una variedad de ámbitos y ocupar diversos puestos de trabajo relacionados con las artes plásticas, gestión y cultura. Algunos de los principales sectores de desempeño son:

➤ Ocupaciones y puestos de trabajo relacionados

- **Artista plástico:** Desarrollar obras artísticas en pintura, cerámica, escultura, arte gráfico aplicando técnicas tradicionales y contemporáneas.
- **Gestor cultural:** Planificar, organizar y ejecutar proyectos culturales en espacios comunitarios, patrimoniales, educativos o institucionales.
- **Crítico de arte:** Analizar, interpretar y emitir juicios sobre las obras de arte, tanto en medios escritos como orales.
- **Organizador de eventos artísticos:** Coordinar y gestionar eventos artísticos, exposiciones y ferias culturales.

- **Educador y formador artístico:** Impartir talleres de pintura, cerámica, escultura, arte gráfico, dibujo y gestión cultural en entornos educativos y comunitarios.
- **Emprendedor:** generar sus propios espacios como talleres y galerías de sus creaciones artísticas, artesanales y culturales; así como productoras artísticas.

Sectores Productivos y Organizaciones

Los bachilleres técnicos en Artes Plásticas y Gestión Cultural pueden integrarse en diversos espacios vinculados al arte, la educación y el desarrollo comunitario. Entre ellos se destacan:

- **Escuelas de arte e instituciones educativas,** donde pueden apoyar en talleres, clases y actividades artísticas.
- **Organizaciones culturales, ONGs y fundaciones,** colaborando en proyectos sociales y comunitarios que promuevan la participación y la expresión artística.
- **Museos y galerías,** participando en tareas de curaduría, montaje y difusión del patrimonio artístico.
- **Gobiernos locales y Casas de la Cultura,** promoviendo la identidad cultural, la gestión de eventos y el desarrollo de políticas culturales.
- **Colectivos y emprendimientos culturales,** donde pueden desarrollar iniciativas propias que integren arte y gestión, generando oportunidades de autoempleo y fortaleciendo la economía creativa.

4. Competencia General

Aplicar habilidades técnicas integrales en las artes plásticas (pintura, cerámica, escultura y arte gráfico) mediante la creación de obras artísticas en diversos formatos, desarrollando proyectos culturales y artísticos que contribuyan al fortalecimiento de la identidad pluricultural, el desarrollo social y la preservación del patrimonio. Utilizar herramientas de gestión cultural para la organización y ejecución de actividades artísticas en contextos educativos, comunitarios y multidisciplinarios, con un enfoque creativo, artístico, técnico y productivo.

4.1. Unidades de Competencia

UNIDAD DE COMPETENCIA (UC1)	
UC 1: Crear obras pictóricas utilizando diversas técnicas, formatos y soportes, aplicando los principios del color, la forma y la expresión personal	
Elementos de competencia (EC)	Criterios de desempeño (CD)
EC1: Manejar mezclas de colores y técnicas pictóricas básicas con precisión y creatividad	CD1.1: Mezcla colores primarios para obtener gamas secundarias y terciarias con control en la tonalidad y saturación
	CD1.2: Aplica técnicas pictóricas como acuarela, acrílico o témpera con dominio de la cantidad de pigmento, pinceladas y tiempo de secado.
	CD1.3: Demuestra comprensión y aplicación del círculo cromático para generar armonías cromáticas coherentes en sus obras.
EC2: Componer imágenes visuales con intencionalidad estética y comunicativa clara	CD2.1. Emplea principios de composición visual (equilibrio, ritmo, contraste, proporción) para estructurar imágenes armónicas y dinámicas.
	CD2.2. Expresa ideas o emociones mediante el color, la forma y la textura.
	CD2.3. Integra elementos figurativos o abstractos con coherencia visual, logrando unidad y significado en la composición.
EC3: Utilizar adecuadamente soportes, herramientas y materiales pictóricos para optimizar el proceso creativo y la calidad de la obra	CD3.1. Prepara el soporte (papel, lienzo, madera u otro) de acuerdo con las características de la técnica pictórica a utilizar.
	CD3.2. Maneja correctamente pinceles, espátulas u otras herramientas, adaptando la técnica según el efecto deseado.
	CD3.3. Mantiene y conserva los materiales y herramientas en buen estado antes, durante y después del proceso creativo.
Condiciones de ejecución de la Unidad de Competencia	
Espacios e instalaciones:	Taller de artes plásticas: Equipado con mesas de trabajo, lavaderos, caballetes, repisas y estanterías para guardar obras.

	<p>Espacio cerámico: Con mesas resistentes, área para modelado, estufa o acceso a horno de cocción (si está disponible).</p> <p>Aula de clase: Para introducción teórica, bocetaje, exposiciones de obras, evaluaciones grupales.</p> <p>Espacios de exposición o vitrinas escolares: Para mostrar producciones cerámicas y pictóricas dentro del entorno escolar o comunitario.</p>
Insumos y recursos:	<p>Materiales básicos: Pinturas acrílicas, témperas, acuarelas, pinceles, espátulas, paletas de mezcla, arcilla, barro, esmaltes básicos, bocetos de referencia, láminas de artistas, cartas cromáticas y ruedas de color.</p> <p>Herramientas de trabajo: estecas, moldes y herramientas de modelado.</p> <p>Bases y Estructuras: Lienzos, cartulinas, papeles texturizados, soportes rígidos (madera, cartón piedra).</p> <p>Recipientes y utensilios de limpieza: Recipientes de agua, trapos, guantes, delantales, bolsas para conservación de materiales húmedos.</p>
Información utilizada:	<p>Manuales de técnicas pictóricas y cerámicas básicas.</p> <p>Referencias visuales de obras maestras de distintas épocas y estilos.</p> <p>Fichas pedagógicas sobre mezclas de color, composición visual, modelado.</p> <p>Guías de normas de seguridad en talleres de arte.</p> <p>Instrumentos de evaluación para procesos creativos (rúbricas, listas de cotejo, autoevaluación).</p>

UNIDAD DE COMPETENCIA (UC2)	
UC 2: Crear obras bidimensionales y tridimensionales mediante el proceso de transformación de la arcilla aplicando altas temperaturas.	
Elementos de competencia (EC)	Criterios de desempeño (CD)
EC1: Preparar materiales cerámicos seleccionando y acondicionando adecuadamente la arcilla y pastas según sus propiedades	CD1.1: Selecciona arcillas y pastas según sus características plásticas, texturas y adecuación para la técnica deseada.
	CD1.2: Aplica correctamente los procesos de amasado y conservación para mantener la plasticidad y calidad de la arcilla.

	CD1.3: Compara las propiedades de distintos tipos de arcillas para elegir la más adecuada en función de la técnica y el resultado.
EC2: Modelar la construcción de piezas cerámicas mediante técnicas manuales y el uso del torno con precisión y creatividad.	CD2.1. Aplica técnicas manuales de modelado (pinchado, rollos, placas) para la construcción de piezas con formas y volúmenes definidos.
	CD2.2. Maneja el torno de alfarero con control técnico para crear formas simétricas y estables.
	CD2.3. Desarrolla competencias para crear piezas utilitarias y artísticas integrando funcionalidad y estética.
EC3: Decorar piezas cerámicas aplicando técnicas variadas para lograr efectos estéticos y táctiles expresivos	CD3.1. Utiliza engobes y óxidos para crear decoraciones de color y texturas específicas sobre las piezas cerámicas
	CD3.2. Aplica técnicas de esmalte con control en la cobertura y acabado para obtener efectos visuales y protectores.
	CD3.3. Experimenta con texturas, incisiones, relieves y acabados mixtos para enriquecer la superficie y expresión de las piezas.
Condiciones de ejecución de la Unidad de Competencia	
Espacios e instalaciones:	<p>Taller de artes plásticas: Equipado con mesas de trabajo, lavaderos, caballetes, repisas y estanterías para guardar obras.</p> <p>Espacio cerámico: Con mesas resistentes, área para modelado, estufa o acceso a horno de cocción (si está disponible).</p> <p>Aula polivalente o salón de clase: Para introducción teórica, bocetaje, exposiciones de obras, evaluaciones grupales.</p> <p>Espacios de exposición o vitrinas escolares: Para mostrar producciones cerámicas y pictóricas dentro del entorno escolar o comunitario.</p>
Insumos y recursos:	<p>Materiales básicos: Pinturas acrílicas, témperas, acuarelas, pinceles, espátulas, paletas de mezcla, arcilla, barro, esmaltes básicos, bocetos de referencia, láminas de artistas, cartas cromáticas, ruedas de color</p> <p>Herramientas de trabajo: Estecas, moldes y herramientas de modelado.</p>

	<p>Bases y Estructuras: Lienzos, cartulinas, papeles texturizados, soportes rígidos (madera, cartón piedra).</p> <p>Recipientes y utensilios de limpieza: Recipientes de agua, trapos, guantes, delantales, bolsas para conservación de materiales húmedos.</p>
Información utilizada:	<p>Manuales de técnicas pictóricas y cerámicas básicas.</p> <p>Referencias visuales de obras maestras de distintas épocas y estilos.</p> <p>Fichas pedagógicas sobre mezclas de color, composición visual, modelado.</p> <p>Guías de normas de seguridad en talleres de arte.</p> <p>Instrumentos de evaluación para procesos creativos (rúbricas, listas de cotejo, autoevaluación).</p>

UNIDAD DE COMPETENCIA (UC)	
UC 3: Desarrollar esculturas tridimensionales aplicando técnicas de modelado, tallado o ensamblaje, explorando la forma, el volumen y el espacio.	
Elementos de competencia (EC)	Criterios de desempeño (CD)
EC1: Modelar formas tridimensionales utilizando diversos materiales con control técnico	CD3.1 Utiliza adecuadamente materiales como arcilla, plastilina o papel maché según el propósito de la obra.
	CD3.2 Aplica técnicas de adición y sustracción para dar forma y volumen.
	CD3.3 Demuestra estabilidad estructural en sus esculturas.
EC2: Integrar conceptos de volumen, proporción y equilibrio para la creación de obras escultóricas armónicas.	CD2.1 Planifica las obras considerando proporciones, dimensiones y escalas realistas o intencionadas.
	CD2.2 Distribuye pesos visuales y físicos para lograr equilibrio en la composición tridimensional.
	CD2.3 Evalúa la escultura en función de criterios formales (proporción, textura, forma) y expresivos (significado, impacto visual).
	CD3.1 Maneja herramientas de corte, modelado y ensamblaje con destreza y precaución.



EC3: Utilizar herramientas y materiales de manera segura, responsable y organizada durante el proceso escultórico.	CD3.2 Aplica normas básicas de seguridad personal y colectiva, así como el cuidado del espacio de trabajo.
	CD3.3 Mantiene hábitos de orden, limpieza y respeto hacia los materiales y herramientas durante y después del trabajo
Condiciones de ejecución de la Unidad de Competencia:	
Espacios e instalaciones:	<p>Taller de escultura o aula técnica de arte: Equipado con mesas resistentes, bancos de trabajo, estanterías para materiales, ventilación adecuada y buena iluminación.</p> <p>Zona de almacenamiento de obras y materiales: Espacio seguro y seco para guardar esculturas en proceso o terminadas, y los insumos.</p> <p>Área exterior (patio escolar): Para actividades que requieran manipulación de materiales con polvo o mayor espacio (talla en madera, yeso, arcilla).</p> <p>Sala de exposición o vitrinas: Para la presentación de obras tridimensionales terminadas al público escolar o comunitario.</p> <p>Espacios comunitarios (centros culturales, casas comunales): Para montar exposiciones o realizar talleres participativos con la comunidad</p>
Insumos y recursos:	<p>Materiales básicos: Arcilla, plastilina, yeso, madera balsa, papel maché, cartón, alambre, papel periódico, telas, adhesivos, entre otros.</p> <p>Herramientas de trabajo: Espátulas, estecas, cuchillas, cinceles, lijas, cortadores, martillos pequeños, moldes, guantes de seguridad.</p> <p>Bases y estructuras: Soportes para montaje de obras, armaduras de alambre o palillos, estructuras ligeras para modelado.</p> <p>Recipientes y utensilios de limpieza: Recipientes para agua, trapos, cepillos, detergente, bolsas para desecho de residuos.</p> <p>Elementos de seguridad: Mandiles, guantes, gafas protectoras si se trabaja con materiales polvorientos o herramientas punzantes.</p> <p>Cuadernos o portafolios de proceso: Para el registro gráfico de bocetos, ideas, evolución de la obra, notas técnicas y reflexiones del proceso.</p>
	Imágenes y documentación de esculturas clásicas, modernas, contemporáneas y locales.

Información utilizada:	<p>Información sobre manipulación, tiempos de secado, toxicidad o resistencia de los materiales.</p> <p>Guías para modelado, ensamblaje, reciclaje artístico, talla y construcción de volumen.</p> <p>Rúbricas o listas de cotejo de procesos artísticos</p> <p>Diarios de artista o portafolios estudiantiles</p>
-------------------------------	--

UNIDAD DE COMPETENCIA (UC4)	
UC4: Producir obras gráficas mediante el uso de técnicas tradicionales, manuales y mecánicas, aplicando principios de composición, color y estilo, así como procedimientos propios del grabado y la impresión.	
Elementos de competencia (EC)	Criterios de desempeño (CD)
EC1: Elaborar obras gráficas creativas y funcionales, utilizando técnicas tradicionales, manuales y mecánicas, aplicando principios de composición, color y estilo.	CD1.1: Experimenta con originalidad y creatividad la propuesta gráfica.
	CD1.2: Aplica correctamente los principios de composición y color.
	CD1.3: Usa adecuadamente las técnicas tradicionales o mecánicas según la actividad.
EC2: Aplicar técnicas del grabado y reproducción gráficas de obras originales que demuestren dominio técnico, creatividad y coherencia estética.	CD2.1: Investiga las técnicas de grabado tradicionales y mecánicas.
	CD2.2: Aplica correctamente los procedimientos técnicos durante la producción de la obra.
	CD2.3: Mantiene originalidad y creatividad en el diseño y ejecución de la obra gráfica.
EC3: Evaluar críticamente sus obras gráficas y las de sus pares, incorporando mejoras según criterios estéticos y funcionales.	CD3.1: Analiza las fortalezas y debilidades en las obras gráficas propias y ajenas
	CD3.2: Propone ajustes y mejoras fundamentadas en criterios estéticos.
	CD3.3: Retroalimenta de manera respetuosa las producciones de sus pares.
Condiciones de ejecución de la Unidad de Competencia	
Espacios e instalaciones:	<p>Taller de arte gráfico: Equipado con mesas amplias, buena iluminación, superficies lisas, estanterías, canceles para almacenamiento de obras y lavandería.</p> <p>Sala polivalente o de expresión artística: Utilizada para desarrollo del proceso creativo, presentaciones, evaluaciones grupales.</p> <p>Espacios de exposición escolar: Para presentar obras gráficas terminadas, progresos o procesos creativos.</p>

Insumos y recursos:	<p>Materiales básicos: Lápices de diferentes durezas (HB, 6B u otros), sanguinas, borradores, sacapuntas, Papeles especiales para dibujo (liso, rugoso, opalina, kraft, u otros), Tintas graficas.</p> <p>Materiales alternativos: Regla, escuadra, compás, plantillas de figuras geométricas. Bocetadores o cuadernos de dibujo para registro de ideas, imágenes de referencia (fotografías, láminas anatómicas, obras clásicas y contemporáneas).</p> <p>Herramientas de trabajo: Prensa para impresión calcográfica. Bandejas plásticas de diferentes tamaños, Fosa con acceso a agua.</p>
Información utilizada:	<p>Manuales de técnicas de grabado</p> <p>Guías de proporción, perspectiva, composición</p> <p>Ejercicios de observación y copia del natural.</p> <p>Textos sobre el lenguaje visual y sus elementos (línea, forma, textura, espacio).</p> <p>Instrumentos de evaluación basados en procesos y productos (rúbricas)</p> <p>Portafolios de trabajos como evidencia de avance y reflexión artística.</p>

**4.2. Relación de las Unidades de competencia de la Figura profesional
Artes Plásticas y Gestión Cultural y módulos de especialización**

Tabla 1. Relación Unidades de competencia – módulo de especialización

Unidades de Competencia (UC)	Módulo de Especialización (ME)
UC1. Crear obras pictóricas utilizando diversas técnicas, formatos y soportes, aplicando los principios del color, la forma y la expresión personal.	Pintura
UC2: Crear obras bidimensionales y tridimensionales mediante el proceso de transformación de la arcilla aplicando altas temperaturas.	Cerámica
UC3. Desarrollar esculturas tridimensionales aplicando técnicas de modelado, tallado o ensamblaje, explorando la forma, el volumen y el espacio.	Escultura
UC4: Producir obras gráficas mediante el uso de técnicas tradicionales, manuales y mecánicas, aplicando principios de composición, color y estilo, así como procedimientos propios del grabado y la impresión.	Arte Gráfico